

*Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка
вул. І. Франка, 24, м. Дрогобич, 82100*
*Дрогобычский государственный педагогический университет имени Ивана Франко
ул. И. Франко, 24, г. Дрогобыч, 82100*
*Drohobych State Pedagogical University by Ivan Franco
st. Franko, 24, Drohobych, 82100*

СУТНІСТЬ НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Постановка проблеми. Реформування освіти в Україні є частиною процесів оновлення освітніх систем, що відбуваються останніми роками в європейських країнах і пов'язані з визнанням значущості практико-орієнтованих знань як рушія суспільного добробуту та прогресу. Ці зміни стосуються створення сучасних державних стандартів освіти, оновлення та перегляду структури навчальних програм, удосконалення змісту підручників, дидактичних і методичних матеріалів, пошуку нових форм і методів організації навчального процесу в школі. Звідси актуальним постає питання про готовність учителів до впровадження інноваційних методик навчання, зокрема навчально-ігрових технологій, які б дозволили докорінно змінити методологію, надати новій якості організації та здійсненню навчально-виховного процесу в загальноосвітніх навчальних закладах.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У педагогіці вищої школи періодично та ситуативно виникає інтерес до проблеми використання навчально-ігрових технологій у процесі професійної підготовки майбутнього вчителя. Проблема використання інноваційних, у т. ч. навчально-ігрових, технологій навчання знайшла відображення у наукових працях багатьох вітчизняних і зарубіжних учених. Так, відомі педагоги-дослідники А.Алексюк, В.Беспалько, І.Дичківська, О.Дубасенюк, Н.Наволокова, А.Нісімчук, О. Полат, І. Прокопенко, С. Сисоєва, М. Чепіль та ін. ґрунтовно розглядали питання розроблення, вдосконалення й упровадження нових педагогічних технологій у навчально-виховний процес загальноосвітньої, професійної та вищої школи.

Психолого-педагогічні аспекти використання ігор у навчальному і виховному процесах вивчали Н.Анікеєва, Д.Ельконін, М.Кларін, Н. Кудикіна, В. Паламарчук, О. Савченко, Г.Селевко та ін. Теоретичні та практичні особливості використання навчально-педагогічних ігор у процесі професійної підготовки у ВНЗ знайшли відображення в дослідженнях Л.Галіциної,

Д.Кавтарадзе, Н. Кічук, Є. Мінського, О. Пометун, В. Трайнева, І. Хом'юк, Г.Щедровицького, П. Щербаня та ін.

Проблеми використання різних науково-методичних підходів, у т. ч. ігрових, для забезпечення активізації процесу навчання математики молодших школярів частково висвітлені в працях М.Богдановича, П.Ерднієва, В.Кова-ленко, Л.Коваль, Я.Король, І.Матюшко, М.Моро, С.Скворцової, Т.Фадєєвої та ін. Однак, слід зазначити, що в дослідженнях цих авторів представлені переважно загальні аспекти методики використання навчальних ігор в освітньому процесі початкової школи. Крім цього, не зважаючи на вагомість досліджень вище названих науковців, актуальними вважаємо передусім питання присвячені процесу формування готовності майбутніх учителів початкових класів до використання навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Метою статті є з'ясування сутності та змісту навчально-ігрових технологій; розкриття психолого-педагогічних аспектів застосування навчально-ігрових технологій.

Виклад основного матеріалу. Сучасні тенденції поширення навчально-ігрових технологій у початковій школі висуває першочергове завдання розробки теоретичних положень, що пояснюють особливості гри як ефективного виду педагогічної діяльності і які могли б стати основою проектування нових навчальних ігор. Зазначене зумовлює необхідність розглянути сутність і структуру навчально-ігрових технологій. З цією метою передусім з'ясуємо понятійно-категоріальний апарат дослідження навчально-ігрових технологій. Дефініція «навчально-ігрові технології» знаходиться на перетині таких понять, як «педагогічні технології» та «ігрова діяльність», тому вважаємо за необхідне здійснити аналіз низки базових категорій: «технологія», «педагогічні технології», «гра», «педагогічна гра», «ігрова діяльність», «ігрові технології» тощо.

Аналіз літературних джерел показав, що поняття «технологія» (від грец. *τεχνολογια*, що

походить від *τεχνολογος*: *τεχνη* – майстерність, техніка; *λογος* – (тут) передавати, навчати) розглядається в різній інтерпретації та передусім як сукупність методів обробки, виготовлення, зміни стану, властивостей, форми сировини, матеріалів і напівфабрикатів, здійснюваних в процесі виробництва продукції [13]. Однак на відміну фізичних, хімічних й інших процесів, що використовуються людиною для досягнення очікуваного результату виробничої діяльності, нас цікавив технологічний підхід до організації освітнього процесу, тобто власне психолого-педагогічна сутність технології.

З'ясовано, що технологічний підхід до освітнього процесу передбачає спрямоване, поетапне, інструментальне управління ним з метою гарантованого досягнення поставлених навчальних, виховних і розвивальних цілей. Ця міждисциплінарна комплексна проблема активно розробляється як у вітчизняній, так і зарубіжній педагогіці. Доцільність технологічного підходу до педагогічної реальності, сутність і зміст педагогічних технологій обґрунтовується у працях А. Алексюка, Л. Андерсона, В. Андрущенко, В. Беспалька, Б.Блума, І. Богданової, В.Гузєєва, І. Дичківської, О.Дубасенюк, М.Євтуха, М. Кларіна, В.Мадзігона, А.Нісімчука, О. Падалки, В. Паламарчук, О.Пехоти, Г. Селевка, Е. Сімсона, В. Скіннера, А. Хуторського, В. Химинця та ін.

Одні вчені розглядають педагогічну технологію як систему, в якій на практиці послідовно втілюється заздалегідь спроектований навчально-виховний процес (В. Беспалько), або систему засобів, що застосовуються у навчанні та способи їх реалізації (Ю. Машбиць). Інші визначають педагогічну технологію як проектування, створення і використання дидактичних модулів, що програмують унікальну людську діяльність та реалізують її в навчальному процесі (О. Падалка), а також системність і конструювання навчального процесу, що гарантують досягнення поставлених цілей (М. Кларін). Треті вважають, що педагогічні технології характеризує впорядкована система процедур, алгоритмічне виконання яких з великим ступенем ймовірності призводить до досягнення запланованого результату.

У найбільш загальному сенсі під педагогічною технологією розуміється сукупність психолого-педагогічних установок, що визначають спеціальний набір і компонування форм, методів, способів, прийомів та засобів навчання і виховання, тобто вона є своєрідним організаційно-методичним інструментарієм активного педагогічного процесу (Б. Лихачов) [цит. за Г. Селевко: 12, с. 14 – 15]. Звідси, педагогічна технологія у професійній підготовці педагога, пов'язана з його творчістю і майстерністю. Ця

позиція особливо цікава тим, що відкриває новий напрям у підготовці сучасного вчителя початкових класів – проектування та організацію навчально-ігрової діяльності молодших школярів.

В ієрархії педагогічних технологій, зважаючи на масштаб їх застосування, прийнято виділяти такі супідрядних групи:

1) *метатехнології* – репрезентують соціально-педагогічний рівень, представляючи освітній процес на рівні реалізації соціальної політики в галузі освіти; до них належать загальнопедагогічні технології, які охоплюють цілісний освітній процес в країні, регіоні, конкретному навчальному закладі (наприклад, технологія проектного навчання, технологія вільного виховання, технологія управління якістю освіти тощо);

2) *макротехнології*, або галузеві педагогічні технології представляють загальнопедагогічний та загальнометодичний рівні, охоплюючи діяльність у межах будь-якої освітньої галузі, сфери, напрямів навчання або виховання, навчальної дисципліни (наприклад, технологія викладання фундаментальних або професійно-орієнтованих дисциплін, технологія контекстного навчання тощо);

3) *мезотехнології* (модульно-локальний рівень) – використовуються у межах реалізації окремих частин (модулів) освітнього процесу або спрямовані на розв'язання локальних дидактичних, методичних, виховних та інших завдань (наприклад, коучінгові, тьюторські, менторські, комп'ютерні технології; технології засвоєння, повторення або контролю знань чи сформованості вмінь тощо);

4) *мікротехнології* (контактно-особистісний рівень) – зорієнтовані на розв'язання вузьких оперативних завдань та передбачають індивідуальну взаємодію суб'єктів освітнього процесу (наприклад, технологія формування навичок письма, читання; технологія-тренінг з корекції певних якостей особистості тощо).

3-поміж найбільш істотних ознак педагогічних технологій прийнято виділяти такі:

1) технологія розробляється під конкретний педагогічний задум, її підґрунтя складає певна методологічна, філософська позиція автора (наприклад, технологія розвивального навчання – Б. Ельконін, В. Давидов; технологія проблемного навчання – М. Махмутов; технологія проектного навчання – Дж. Дьюї, В. Кіптрік);

2) технологічний ланцюжок педагогічних дій, операцій, комунікацій вибудовується відповідно до цільових установок: мета – проект – шляхи реалізації – конкретний очікуваний результат;

3) технологія передбачає взаємопов'язану ді-

яльність вчителя та учнів з урахуванням принципів індивідуалізації, диференціації, оптимальної реалізації особистісних і матеріальних ресурсів;

4) елементи педагогічної технології повинні, з одного боку, бути відтворюваними будь-яким учителем, а з іншого, – сприяти гарантованому досягненню запланованих результатів усіма учнями;

5) органічною складовою педагогічної технології є діагностичні процедури, які містять критерії, показники, а також інструментарій для вимірювання результатів освітньої діяльності.

Аналіз наукової літератури свідчить, що педагогічну технологію вирізняють такі характерні особливості:

- 1) постановка діагностичних освітніх цілей;
- 2) можливість відтворення освітнього циклу;
- 3) наявність зворотного зв'язку та застосування поетапного контролю за динамікою формування знань, умінь, способів діяльності, компетенцій, особистісних характеристик тощо;
- 4) можливість здійснення спрямованої корекції на різних етапах освітнього процесу;
- 5) підсумкова оцінка результатів, їх аналіз і постановка нових цілей.

При розробці та застосуванні педагогічної технології важливо враховувати, що вона повинна відповідати таким основним вимогам:

- 1) *концептуальність* – основу будь-якої педагогічної технології становить певна наукова концепція, теорія, що дозволяє дати філософське, психологічне, соціально-педагогічне обґрунтування поставлених цілей;
- 2) *системність і цілісність* – для реалізації педагогічної технології притаманна певна логіка процесу, взаємозв'язок і взаємозалежність всіх її складових;
- 3) *керованість* – можливість діагностичного цілепокладання, планування, проектування та коригування педагогічної технології на різних етапах освітнього процесу;
- 4) *ефективність* – досягнення високих показників при використанні оптимальних ресурсів, певна гарантованість результатів, відповідних освітніх стандартів;
- 5) *динамічність* – перетворення і зміни педагогічної технології в мінливому освітньому просторі здійснюється таким чином, щоб забезпечити максимальну реалізацію її потенціалу;
- 6) *гнучкість і варіативність* – передбачає орієнтацію педагогічної технології на розвиток суб'єктності учнів;
- 7) *відтворюваність й адаптивність* – можливість успішного застосування педагогічної технології різними педагогічними працівниками в аналогічних умовах і подібних закладах освіти.

Відповідно до предмету дослідження, нами розглядалися шляхи реалізації професійно-орієнтованих педагогічних технологій в освітньому процесі ВНЗ, які передбачали: по-перше, досягнення поставлених цілей підготовки майбутніх учителів початкових класів, активне включення студентів в свідоме освоєння професійного змісту педагогічної освіти; по-друге, забезпечення необхідної соціальної та пізнавальної мотивації, формування системи професійних цінностей та компетентностей; по-третє, особистісний розвиток студентів як майбутніх учителів-новаторів, що працюватимуть у реформованій загальноосвітній школі.

Нами виділені сутнісні ознаки професійно-орієнтованих педагогічних технологій, які характерні для освітнього процесу у ВНЗ:

- 1) попереднє проектування освітнього процесу з подальшою можливістю відтворення цього проекту в педагогічній практиці;
- 2) діагностичне цілеутворення, яке передбачає можливість об'єктивного контролю за якістю професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів;
- 3) відбір і структурування змісту загальної (фундаментальної, соціально-гуманітарної) та спеціальної (професійно-орієнтованої) підготовки студентів на основі вузької професіоналізації;
- 4) структурна та змістовна цілісність, коли внесення змін до одного з компонентів педагогічної технології спричиняє відповідні зміни в інших компонентах;
- 5) вибір методів, форм і засобів професійного навчання з позиції оптимізації результатів і використовуваних ресурсів (часу, зусиль, енергії тощо);
- 6) наявність оперативного зворотного зв'язку, який дозволяє своєчасно й адресно здійснювати коригування освітнього процесу, забезпечуючи ефективність професійного становлення майбутніх педагогів для початкової школи.

Аналіз літератури свідчить, що більшість науковців ігрові технології у ВНЗ відносять до професійно-орієнтованих педагогічних технологій. Зокрема під ігровою технологією Л. Байкова розуміє «визначену послідовність операцій, дій, спрямованих на досягнення навчально-виховних цілей» [1, с. 13]. Крім того, автор вірно виділяє такі функції ігрової технології: а) навчальну – розвиток загальнонавчальних умінь і навичок; б) розвивальну – розвиток різних психічних функцій; в) виховну – розвиток якостей особистості, загальної культури [1, с. 16]. Н. Кудикіна ігрові технології навчання розглядає як системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань

[7]; В. Кукушин стверджує, що ігрові технології – це велика група методів і прийомів у формі різних педагогічних ігор [8]; Г. Топчій визначає ігрові технології як сукупність педагогічних ігор, підпорядкованих визначеній меті, які гарантують отримання позитивного результату – професійного саморозвитку майбутнього вчителя [14].

Тут важливим при виявленні сутності навчально-ігрових технологій вважаємо безпосереднє розмежування понять «гра» та «ігрові технології». Ці поняття хоча дуже близькі, але водночас й суттєво відрізняються. Щоб з'ясувати етимологію поняття «ігрова технологія», слід звернути увагу на її перший складник – гру.

Гра є складним соціокультурним феноменом, якому присвячено велика кількість філософсько-культурологічних, психологічних і педагогічних досліджень. Нині наукою накопичено величезний потенціал знань про це унікальне явище дійсності. Найбільш загальне визначення гри віднаходимо у Великому енциклопедичному словнику: «Гра, вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі» [4]. У «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» поняття «гра» трактується як дія за значенням грати; заняття дітей, підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою [2]. У педагогічній науці «гра» трактується як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою [6]. У педагогічній психології поняття «гра» розглядається як конкретний прояв індивідуальної і колективної ігрової діяльності дитини, яка має конкретно історичний, багатовидовий, креативний та багатофункціональний характер [11]. Отже, поняття «гра» різними вченими тлумачиться по-різному: як розвага, непродуктивна діяльність; як засіб навчання та виховання; як форма організації суспільно корисної діяльності; як засіб комунікації тощо.

Загальноприйнятим є визначення гри як форми діяльності в умовних ситуаціях, яка спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, в предметах науки і культури [5]. Отже, гра обов'язково здійснюється у формі ігрової діяльності. В Українському педагогічному словнику «ігрова діяльність» пояснюється як різновид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, відносинами та рідною мовою як засобом спілкування між людьми [3]. Тобто це динамічна система взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у

процесі якої відбувається його пізнання, засвоєння культурно-історичного досвіду та формування дитячої особистості [10].

Особливе місце нами відведено питанню про використання гри в навчальних цілях. Тут складність полягає в особливій природі ігрової діяльності: в її численних визначеннях незмінно підкреслюється самоцінність і мимовільність, відсутність практичної спрямованості, орієнтації на результат (не внутрішній, ігровий, а практичний).

Щодо *педагогічної гри*, то Ю.Кулюткін і Г.Сухобська під цим феноменом розуміють імітацію реальної діяльності вчителя в тих чи інших штучно відтворених педагогічних ситуаціях [9, с. 43]. Науковець П. Щербань педагогічну гру визначає як практичну групову вправу з вироблення оптимальних рішень застосування методів і прийомів в умовах, що відтворюють реальні обставини чи психолого-педагогічну ситуацію. У процесі гри її учасники розв'язують проблемні психолого-педагогічні ситуації, їх взаємодія регламентується певними правилами, що відображають реальні умови та закономірності. Загалом під час гри виробляються колективні рішення щодо розв'язання певної значущої проблеми. Педагогічна гра має специфічні ознаки, з-поміж них: 1) моделювання умов, що імітують професійно-педагогічну діяльність; 2) поетапний розвиток гри; 3) наявність складних і проблемних ситуацій; 4) спільна діяльність учасників гри; 5) опис психолого-педагогічної ситуації та об'єкта ігрового імітаційного моделювання; 6) контроль ігрового часу; 7) система оцінок; 8) правила гри; 9) елементи змагання [15].

Найбільш характерними особливостями для педагогічних ігор є такі: імпровізоване виконання ролей; умовність ситуацій, в яких проходить гра; соціальний характер гри; наявність ролевих очікувань (еспектацій); стимулювання колективно-особистісного і професійно-педагогічного спілкування; прив'язка модельованих в грі подій до певних моментів часу; наявність розгалуженої системи індивідуального і групового оцінювання діяльності учасників гри тощо.

Педагогічна гра передбачає використання різноманітних навчально-ігрових технологій. Поширення навчально-ігрових технологій в освіті пояснюється тим, що гра є природною пізнавальною діяльністю дитини, звідси – навчальна діяльність «виростає» з ігрової. Саме тому до гри, як більш зрозумілої для дитини діяльності, звертаються педагоги з метою посилення складнішої для учня діяльності – навчально-пізнавальної. Навчально-ігрові технології спираються на педагогічне керівництво ігровою діяльністю, яке розглядається як спосіб

досягнення мети навчально-виховного процесу шляхом застосування системи педагогічних прийомів, адекватних завданням конкретної гри та спрямованих на задоволення актуальних дитячих потреб і реалізацію особистісного потенціалу учнів. За таких умов ігрова діяльність реалізується як інноваційний педагогічний метод. Вважаємо, що метою застосування навчально-ігрових технологій є розвиток стійкого пізнавального інтересу в учнів до навчального предмету (у нашому випадку – математики) через різноманітні ігрові форми навчання.

При аналізі сутності навчально-ігрових технологій особлива увага приділялася особистісно-орієнтованим технологіям, які в центр педагогічної системи ставлять особистість, забезпечення комфортних і безпечних умов її розвитку, реалізацію природного потенціалу, творчих здібностей тощо. Слід зазначити, що особистість в цій технології є пріоритетним суб'єктом освітнього процесу, метою освітньої системи, а не засобом досягнення певної абстрактної мети (у нашому випадку, формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування різноманітних навчально-ігрових технологій у професійній діяльності). Тому одразу ж варто наголосити, що навчально-ігрові технології за цільовими установками нами віднесені до групи особистісно-орієнтованих, адже вирізняються гуманістичною та психотерапевтичною спрямованістю та мають на меті послідовний розвиток суб'єктних характеристик особистості.

Література

1. Байкова Л. А. Технология игровой деятельности : учеб. пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина. – Рязань, РГПУ, 1994. – 120 с.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови / За ред. В. Т. Бусела. – К., Ірпінь : ВТФ «Перун», 2005. – 1728 с.
3. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / С. У. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.
4. Гра // Великий енциклопедичний словник [Електронне видання]. – Режим доступу : <http://www.vedu.ru/bigencdic/23093/>
5. Гра // Психологічний словник [Електронне видання] – Режим доступу : <http://azps.ru/handbook/>
6. Кларин М. В. Игра в учебном процессе / М. В. Кларин // Советская педагогика. – 1985. – № 6. – С. 57–61.
7. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність дітей: теоретичні основи й методика педагогічного керівництва / Н.В.Кудикіна // Її величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : зб. статей / за ред. Г. С. Тарасенко. – Вінниця : ВДПУ ім. Михайла Коцюбинського, 2009. – 320 с.
8. Кукушин В. С. Педагогика начального образования : учеб. пособие / В. С. Кукушин, А. В. Болдырева-Вараксина. – М. : Март, 2005. – 592 с.
9. Моделирование педагогических ситуаций. Проблемы повышения качества и эффективности общепедагогической подготовки учителя / Под ред.: Ю. Н. Кулюткина, Г. С. Сухобской. – М. : Педагогика, 1981. – 120 с.
10. Педагогіка : хрестоматія / Уклад. : А. І. Кузьмінський, В. Л. Омеляненко. – К. : Знання-Прес, 2006. – 700 с.
11. Савчин М. В. Педагогічна психологія / М. В. Савчин. – К. : Альма-матер, 2007. – 424 с.
12. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : учеб. пособие / Г. К. Селевко – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
13. Технологія // Великий енциклопедичний словник [Електронне видання]. – Режим доступу : <http://www.vedu.ru/bigencdic/62617/>
14. Топчій Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Топчій Ганна Сергіївна ; Харк. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. – Х., 2011. – 20 с.
15. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посібник [для студ. вищ. навч. закл.] / П. М. Щербань. – К. : Вища школа, 2004 – 207 с.

Навчально-ігрові технології також можуть бути віднесені до групи технологій співпраці, оскільки передбачають демократичні, партнерські відносини викладачів і студентів, спільне визначення мети і завдань, відбір змісту, узгодження правил і процедур ігрової діяльності, участь в груповій рефлексії тощо. Навчально-ігрові технології, поряд з коучінговими, тьюторськими, комп'ютерними, проектними тощо, також належать до групи активних (інтерактивних), тобто зорієнтованих на групову взаємодію (інтеракцію), кооперацію, співпрацю рівноправних суб'єктів освітнього процесу. Крім цього, за масштабністю застосування навчально-ігрові технології можуть бути віднесені до мезотехнологій (модульно-локальних) або й навіть до мікротехнологій, тобто тих, що зорієнтовані на розв'язання конкретних оперативних завдань навчально-виховного характеру.

Висновки. Проаналізувавши численні визначення та виходячи зі змісту загальної дефініції «ігрові технології», під *навчально-ігровими технологіями нами розуміється сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі різних педагогічних ігор з чітко поставленою метою й відповідними завданнями, що характеризуються активною навчально-пізнавальною та виховною спрямованістю.* Навчально-ігрові технології виступають як засіб зацікавлення, спонукання, стимулювання учнів (студентів) до активної навчально-пізнавальної діяльності.

References

1. Baykova L. A. Tehnologiya igrovoy deyatel'nosti : ucheb. posobie / L. A. Baykova, L. K. Grebenkina. – Ryazan, RGPU, 1994. – 120 s.
2. Velykyy tлумachnyy slovnyk suchasnoyi ukrayins'koyi movy / Za red. V. T. Busela. – K., Irpin' : VTF «Perun», 2005. – 1728 s.
3. Honcharenko S. U. Ukrayins'kyy pedahohichnyy slovnyk / S. U. Honcharenko. – K. : Lybid', 1997. – 376 s.
4. Hra // Velykyy entsyklopedychnyy slovnyk [Elektronne vydannya]. – Rezhym dostupu : <http://www.vedu.ru/bigencdic/23093/>
5. Hra // Psykholohichnyy slovnyk [Elektronne vydannya] – Rezhym dostupu : <http://azps.ru/handbook/>
6. Klarin M. V. Igra v uchebnom protsesse / M. V. Klarin // Sovetskaya pedagogika. – 1985. – № 6. – S. 57–61.
7. Kudykina N. V. Ihrova diyal'nist' ditey: teoretychni osnovy y metodyka pedahohichnoho kerivnytstva / N.V.Kudykina // Yiyi velychnist' hra: teoriya i metodyka orhanizatsiyi dytyachoyi ihrovoyi diyal'nosti v konteksti nastupnosti doshkil'noyi ta pochatkovoyi osvity : zb. statey / za red. H. S. Tarasenko. – Vinnytsya : VDPU im. Mykhayla Kotsyubyns'koho, 2009. – 320 s.
8. Kukushin B. C. Pedagogika nachalnogo obrazovaniya : ucheb. posobie / V. C. Kukushin, A. V. Boldyireva-Varaksina. – M. : Mart, 2005. – 592 s.
9. Modelirovanie pedagogicheskikh situatsiy. Problemyi povysheniya kachestva i effektivnosti obshchepedagogicheskoy podgotovki uchitelya / Pod red.: Yu. N. Kulyutkina, G. S. Suhobskoy. – M. : Pedagogika, 1981. – 120 s.
10. Pedahohika : khrestomatiya / Uklad. : A. I. Kuz'mins'kyy, V. L. Omelyanenko. – K. : Znannya-Pres, 2006. – 700 s.
11. Savchyn M. V. Pedahohichna psykholohiya / M. V. Savchyn. – K. : Al'ma-mater, 2007. – 424 s.
12. Selevko G. K. Sovremennyye obrazovatelnyie tehnologii : ucheb. posobie / G. K. Selevko – M. : Narodnoe obrazovanie, 1998. – 256 s.
13. Tekhnolohiya // Velykyy entsyklopedychnyy slovnyk [Elektronne vydannya]. – Rezhym dostupu : <http://www.vedu.ru/bigencdic/62617/>
14. Topchiy H. S. Ihrovi pedahohichni tekhnolohiyi yak umova profesiynoho samorozvytku maybutn'oho vchytelya: avtoref. dys. ... kand. ped. nauk : 13.00.04 / Topchiy Hanna Serhiyivna ; Khark. nats. ped. un-t im. H. S. Skovorody.– Kh., 2011. – 20 s.
15. Shcherban' P. M. Navchal'no-pedahohichni ihry u vyshchikh navchal'nykh zakladakh: navch. posibnyk [dlya stud. vyshch. navch. zakl.] / P. M. Shcherban'. – K. : Vyshcha shkola, 2004 – 207 s.

Марко М. М. Сутність навчально-ігрових технологій.

У статті з'ясована сутність та зміст навчально-ігрових технологій, які дозволяють докорінно змінити методологію, надати новій якості організації та здійсненню навчально-виховного процесу в закладах освіти. Розкрито психолого-педагогічні аспекти застосування навчально-ігрових технологій.

З'ясовано, що навчально-ігрові технології спираються на педагогічне керівництво ігровою діяльністю, яке розглядається як спосіб досягнення мети навчально-виховного процесу шляхом застосування системи педагогічних прийомів, адекватних завданням конкретної гри та спрямованих на задоволення актуальних потреб і реалізацію особистісного потенціалу студентів. Метою застосування навчально-ігрових технологій є розвиток у студентів стійкого пізнавального інтересу до навчального предмету через різноманітні ігрові форми навчання. За таких умов ігрова діяльність реалізується як інноваційний педагогічний метод.

Навчально-ігрові технології за цільовими установками відносяться до групи особистісно-орієнтованих, адже вирізняються гуманістичною та психотерапевтичною спрямованістю та мають на меті послідовний розвиток суб'єктних характеристик особистості. З іншого боку, навчально-ігрові технології можуть бути віднесені до групи технологій співпраці, оскільки передбачають демократичні, партнерські відносини викладачів і студентів, спільне визначення мети і завдань, відбір змісту, узгодження правил і процедур ігрової діяльності, участь в груповій рефлексії тощо. Навчально-ігрові технології, поряд з коучінговими, тьюторськими, комп'ютерними, проектними тощо, також належать до групи активних (інтерактивних), тобто зорієнтованих на групову взаємодію (інтерацію), кооперацію, співпрацю рівноправних суб'єктів освітнього процесу.

Загалом під навчально-ігровими технологіями розуміється сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі різних педагогічних ігор з чітко поставленою метою й відповідними завданнями, що характеризуються активною навчально-пізнавальною та виховною спрямованістю.

Ключові слова: гра, педагогічна гра, навчально-ігрові технології, ігрова діяльність.

Марко М. М. Сущность учебно-игровых технологий.

В статье выяснена сущность и содержание учебно-игровых технологий, которые позволяют коренным образом изменить методологию, придать новое качество организации и осуществлению образовательного процесса в учебных заведениях. Раскрыты психолого-педагогические аспекты применения учебно-игровых технологий.

Установлено, что учебно-игровые технологии опираются на педагогическое руководство игровой деятельностью, которое рассматривается как способ достижения цели учебно-воспитательного процесса путем применения системы педагогических приемов, адекватных задачам конкретной игры и направленных на удовлетворение актуальных потребностей и реализацию личностного потенциала студентов. Целью применения учебно-игровых технологий является развитие у студентов устойчивого познавательного ин-

тереса к учебному предмету через разнообразные игровые формы обучения. При таких условиях игровая деятельность реализуется как инновационный педагогический метод.

Учебно-игровые технологии согласно целевым установкам относятся к группе личностно-ориентированных, ибо отличаются гуманистической и психотерапевтической направленностью и имеют целью последовательное развитие субъектных характеристик личности. С другой стороны, учебно-игровые технологии могут быть отнесены к группе технологий сотрудничества, поскольку предусматривают демократические, партнерские отношения преподавателей и студентов, совместное определение целей и задач, отбор содержания, согласование правил и процедур игровой деятельности, участие в групповой рефлексии. Учебно-игровые технологии, наряду с коучинговыми, тьюторскими, компьютерными, проектными и др., также относятся к группе активных (интерактивных), то есть ориентированных на групповое взаимодействие (интеракцию), кооперацию, сотрудничество равноправных субъектов образовательного процесса.

В общем под учебно-игровыми технологиями понимается совокупность методов, приемов и средств организации образовательного процесса в форме различных с четко поставленной целью и соответствующими задачами педагогических игр, характеризующихся активной учебно-познавательной и воспитательной направленностью.

Ключевые слова: игра, педагогическая игра, учебно-игровые технологии, игровая деятельность.

Marko M. The sense of teaching gaming technologies

The article had cleared up the nature and content of educational and gaming technologies that can fundamentally change the methodology, give new quality to the organization and implementation of the educational process in educational establishments. It also reveals the psychological and pedagogical aspects of educational gaming technology.

It was found that educational gaming technology based on pedagogical leadership gaming activity that is seen as a way of achieving the goal of the educational process through the application of teaching methods adequate to the task specific game and designed to meet the urgent needs and the realization of personal students' potential. The purpose of educational gaming technology is the development of the students' interest in learning the subject through various gaming technologies. Under these conditions gaming activity is implemented as an innovative teaching method.

Educational gaming technologies are considered to the group-centered, as they distinguished humanistic and psychotherapy orientation and are aimed at consistent development of subjective individual characteristics. On the other hand, educational gaming technologies can be attributed to the group of technologies of cooperation as they provide democratic and partnership relations between teachers and students, definition of goals and objectives, content selection, harmonization of rules and procedures of gaming activity and more. Educational gaming technologies, along with coaching, tutor, computer, design also belong to the group of active (interactive), that are oriented on the group interactions, cooperation, cooperation of equal objects in educational process.

Overall educational gaming technologies refers to a set of methods, techniques and tools of organization educational process in the form of various educational games with clearly intended purpose and related tasks that are characterized by active teaching, learning and educational focus.

Key words: game, pedagogical game, educational and pedagogical technologies, gaming activity.