

УДК 372.894:371.382

**ОЛЕНА БАРНІНЕЦЬ**  
(Бердянськ)

## **ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ ЗА ДОПОМОГОЮ ТРЕНІНГОВИХ ІГОР**

Визначено сутність тренінгових ігор, обґрунтовано їх розподіл на одновекторні та багатовекторні, розкрито потенційні можливості кожного різновиду тренінгових ігор у формуванні історичних компетентностей.

***Ключові слова:** тренінгові ігри, одновекторні та багатовекторні ігри, предметні компетентності.*

Основоположним підходом до навчання в результаті реформування системи освіти визначено компетентнісний підхід, який передбачає формування й розвиток базових і предметних умінь та навичок, що ґрунтуються на знаннях, які дають змогу особистості ефективно діяти й виконувати певну функцію. Розв'язання цих задач потребує впровадження таких методичних розробок, які б дозволили реалізувати нову освітню парадигму. Серед них чільне місце посідають ігри.

Аналіз наукової літератури свідчить про те, що в теорії і практиці методики навчання історії поширення набули тренінгові ігри, доцільність застосування яких обґрунтовується можливістю активізувати пізнавальну активність та самостійність учнів (І. Гіззатулін, А. Іванова, Л. Чемоданов Т. Чубукова), розвивати пам'ять та увагу (Н. Алексєєва, В. Ваганов, Г. Кулагіна, І. Козлова, В. Мискін), уміння аналізувати та узагальнювати історичний матеріал, робити нескладні висновки, працювати з історичними джерелами, висловлювати власний погляд, критично оцінювати історичні події

(І. Ветров, Н. Гужва, Я. Камбалова, Т. Ладиченко, А. Мироненко, О. Мокрогуз, П. Мороз, В. Свидерська, Ю. Свидерський).

Однак в умовах компетентнісного навчання такий підхід є недостатнім. З огляду на це, мета статті полягає у визначенні можливостей тренінгових ігор як засобу формування історичних компетентностей.

Дидактичні ігри за сутністю ігрової основи поділяють на *імітаційні* (або рольові) та *неімітаційні*. До перших відносять *ділові* («Суд», «Наукова лабораторія», «Кінофестиваль») та *ретроспективні* (театралізована вистава, театралізована гра, проблемно-рольова гра дискусійного характеру). Другий вид дидактичних ігор – *тренінгові* [1, с. 34].

*Тренінговими* називають ігри, відмінною ознакою яких є зовнішні (жорсткі) правила. У своїй основі вони не мають копіювання та наслідування (на відміну від рольових ігор). Існують два різновиди тренінгових ігор: 1) ті, що містять завдання одного типу; 2) ті, що складаються із сукупності конкурсних завдань [1, с. 35].

Спрямованість тренінгових ігор на виконання одного виду завдання лежить в основі *неімітаційних одновекторних ігор*, які розподіляють на умовні та графічні. Ігри, що вимагають дотримання чи виконання певних умов, належать до умовних. Це, наприклад: «Три речення» (дати відповідь на питання чи переказати зміст трьох речень), «Чиста дошка» (під час розповіді вчителя стираються заздалегідь записані на дошці питання, на які гравці можуть дати відповідь, гра завершується, коли дошка стає чистою), «Бліцопитування» (у визначеному порядку учні одному швидко ставлять запитання чи команди відповідають на поставлене вчителем), «Відгадати за описом» (гравці називають постать чи подію за наведеним описом), «Історична асоціація» (учасники гри вказують асоціації з певним періодом чи подією), «Історичні шахи» (учасники чи команди дають відповіді на запитання, зашифровані на «шаховій дошці»), «Визначити зайве» (знайти у переліку об'єктів той, що не вписується у певну логіку), «Дерево пізнання» (учні у ході знайомства з новим матеріалом мають скласти декілька питань до нього) тощо.

Ігри, завдання яких потребує розв'язання певного схематичного зображення, називаються графічними. Це кросворди: класичні (потребують вписування відповіді), кросдати (побудовані на основі дат), чайнворди (складені по колу), кросворд-анagram (із перестановкою букв), навпаки (до наведених відповідей скласти запитання), букваринти (із розміщеними у сітці буквами), шаради (поєднати розрізнені поняття, назви, букви в певне слово, пов'язане з темою), ребуси (зашифровані слова надані у вигляді малюнків, символів, знаків, цифр та літер), криптограми (встановлення відповідності між буквами та цифрами по заданому алгоритму), лабіринти (при правильному проходженні збираються букви, що під час складання утворюють слово, пов'язане з темою).

Багатовекторні ігри є адитивною сумою одновекторних. До них належать «КВК» (протиборство команд у конкурсах, підготовка до яких здійснюється заздалегідь або під час гри); «Вікторина» (змагання учнів (індивідуально чи командно) на швидку та кращу відповідь на поставлене питання); «Брейн-ринг» (протиборство зі швидкості та правильності відповідей кількох команд із 5 учнів); «Розумники й розумниці» (змагання з досягнення фінальної першості на індивідуальних доріжках: I – без права на помилку, II – з можливістю допущення однієї помилки, III – двох помилок).

Тренінгові ігри здебільшого спрямовані на систематизацію та перевірку засвоєння навчального матеріалу. Методика їх організації передбачає, насамперед, створення задуму – першого структурного компонента, закладеного у дидактичному завданні, яке досягається під час проведення ігор. Він найчастіше формулюється у вигляді питання або загадки, яке проектує хід ігор та надає їм пізнавального характеру, а також висуває до учасників певні вимоги. Залежно від мети уроку та індивідуальних властивостей учнів, кожна гра здійснюється за допомогою певних правил, порушення яких призводить до втрати її сенсу.

Однією з головних ознак тренінгових ігор є їхня конкурсна основа. Ще Й. Гейзинга наголошував на неможливості відокремлювати *змагання* від *гри*, оскільки це призводить до втрати сутності останньої [3, с. 23]. О. Газман у цій органічній єдності вбачав першопричину породження захопленості, наполегливості, нестомлюваності, азарту, активності учнів та прагнення до перемоги [2, с. 26].

Складання завдань для тренінгових ігор вимагає дотримання поступовості. Коли учень здатний розв'язати прості завдання, подолати перші труднощі, при цьому відчувши задоволення та радість, він буде готовий перейти до складніших задач. Як влучно зазначає Є. Мінскін, «(в учня – О. Б.) з'являється віра в свої сили, розвивається «розумовий апетит», а це означає, що мета гри досягнута» [5, с. 5]. Тому під час добору й розробки завдань слід враховувати, залежність темпу й ефективності їх виконання від рівня сформованості компетентностей кожного учня. Рівень складності завдань у тренінгових іграх обумовлюється навчальною метою певного етапу або типу уроку. Зокрема, організація одновекторних ігор на етапі актуалізації опорних знань та мотивації навчальної діяльності передбачає підбір нескладних, простих у розв'язанні питань, що не вимагають багато часу, наприклад, відгадування загадок, ігор на зразок «Історичні асоціації», «Відгадати за описом» тощо. На етапі засвоєння знань, формування вмінь і навичок означені види ігор дають можливість знання та уміння, отримані в ході уроку, реалізувати на репродуктивному та творчому рівнях. Отже, відбувається ускладнення завдань, наприклад, під час розв'язання кросвордів, іграх «Три речення» на встановлення висновків та узагальнень, «Бліцопитування» – оцінку подій чи фактів тощо.

Завдання для проведення тренінгових багатовекторних ігор на уроках узагальнень визначається їх дидактичною метою, що полягає в упорядкуванні та систематизації засвоєних знань. З огляду на це, навантаження учнів на цих уроках відбувається поступово за рахунок послідовного збільшення кількості та складності конкурсів. Ігри, що застосовуються вперше, можуть складатися з 3-4 завдань. У подальшому доцільно збільшувати кількість конкурсів та ускладнювати завдання, наприклад, із розв'язання математичних прикладів, у яких зашифровані історичні дати, розгадування афоризмів, оцінки діяльності історичних осіб із різних поглядів тощо.

Проблема вибору різновидів тренінгових ігор залежить від змісту історичної інформації, що вивчається. За характером пізнавальної діяльності вони передбачають завдання репродуктивного та реконструктивного характерів, що обумовлює відтворення та часткове перетворення фактичного матеріалу. Зокрема, одновекторні графічні ігри зводяться до вказування дати, географічного об'єкту, терміну, ім'я історичної постаті на основі опису або виконання послідовних дій. Відповідно становлення історичних компетентностей здійснюється шляхом формулювання назв історичного періоду або дати (хронологічна), географічного об'єкту (просторова), історичної постаті чи поняття (логічна). У ході організації умовних одновекторних ігор на рівні відтворення подаються завдання на вказування дат, географічних меж, імен тощо, а перетворення – на виокремлення головних ідей, визначення причинно-наслідкових зв'язків, встановлення висновків та узагальнень, інколи – оцінку діяльності історичних осіб. Відповідно до цього відбувається формування хронологічної, просторової, логічної, рідше – інформаційної, аксіологічної та мовленнєвої компетентностей.

Проведення багатовекторних ігор передбачає поєднання графічних та умовних, що сполучає репродуктивний та відтворюючий рівні пізнавальної діяльності. Тож формування хронологічної компетентності передбачає завдання на визначення періодизації та тривалості події, співвідношення події з датами, розв'язання нескладних хронологічних задач; просторова – на співставлення географічних об'єктів з подіями, орієнтації на історичній карті, визначення зайвого географічного об'єкту в переліку, співвідношення розвитку історичних явищ і процесів із географічним положенням країн; логічна – на встановлення причин, наслідків і значення подій узагальнення фактів, визначення історичних понять, історичних осіб та їх роду діяльності, підбір

пари до запропонованого списку історичних постатей; аксіологічної – на оцінку подій, діяльності історичної особистості, шляхом розкриття внутрішніх мотивів і зовнішніх чинників діяльності, виявлення цінностей, інтересів, потреб та протиріч у позиціях історичних осіб; інформаційної – шляхом аналізу історичних джерел, мовленнєвої – на основі висловлювання думки, використовуючи пояснення, доведення, міркування та узагальнення.

Прикладом розробки тренінгової багатовекторної гри є «Вікторина» з уроку узагальнення з теми «Українські землі в 60-80 рр. XVII ст.».

Змістовно тема насичена фактичним матеріалом, що включає перелік дат, термінів, імен. Це дозволяє визначити метою гри формування в учнів наступних історичних компетентностей: логічної (узагальнювати факти та явища з теми «Українські землі в 60-80 рр. XVII ст.», визначати роль І. Виговського, І. Брюховецького, П. Дорошенка, І. Самойловича, Д. Многогрішного в історії Українських земель у д. п. XVII ст.); аксіологічної (виявляти цінності, інтереси, потреби в позиціях гетьманів); інформаційної (виявляти різні точки зору під час оцінки історичних постатей); просторової (співвідносити розвиток історичних явищ і процесів з географічним положенням країн); хронологічної (співвідносити події із певним періодом); мовленнєвої (використовувати пояснення, доведення та узагальнення під час формулювання думок).

Підготовчий етап, що проводиться на початку уроку, передбачає поділ класу на 4 команди, обрання двох експертів та капітанів команд. На етапі введення до гри вчитель називає кількість конкурсів та максимальну кількість балів, яку можна отримати за гру. Наголошує, що експерти фіксують досягнення кожної команди та, за потреби, кожного учасника.

У ході ігрового етапу розігруються конкурси, що спрямовані на формування історичних компетентностей.

*І конкурс – «Розв'язки приклад» (хронологічна компетентність).* Командам надаються математичні приклади, в яких зашифровані історичні дати. Кожна правильна дата дорівнює 0,5 балам. Час на виконання – 5-6 хв.

$$\frac{(A - B)}{2} = \frac{(B - \Gamma)}{3},$$

де А – рік обрання гетьманом Лівобережної України Дем'яна Многогрішного, укладання Глухівських статей;

Б – дата обрання гетьманом Івана Виговського;

В – Бахчисарайський мирний договір;

Г – рік проведення Чорної ради в Ніжині та проголошення гетьманом Івана Брюховецького.

$$(A - B) - (B - \Gamma) = 5,$$

де А – дата підпорядкування Української православної церкви Московському патріархату;

Б – Андрусівське перемир'я;

В – обрання гетьманом Лівобережної України Івана Самойловича. Підписання Котопських статей;

Г – розгромлення І. Виговським загонів М. Пушкаря та Я. Барабаша.

*II конкурс – «Картографічний» (просторова компетентність).* Кожна команда витягує зі скрині завдання: «Позначити на контурній карті ...», за правильне виконання якого отримує 4 бали. Час для виконання – 3-4 хв.

1. Межі Гетьманської України за Гадяцьким договором.

2. Межі Гетьманської України за Петра Дорошенка.

3. Польсько-московський кордон за Андрусівською угодою.

4. Західне Поділля, перетворене на османську провінцію.

III конкурс – «Експертний» (аксіологічна, мовленнєва компетентності). Оцінити діяльність осіб з погляду 1) тогочасних політичних умов; 2) національних цінностей; 3) загальнолюдських цінностей 4) діяльності Б. Хмельницького. Враховується правильність відповіді, її повнота, наведення змістовних аргументів. Час на обговорення та виступ – по 3 хв. *Максимальна кількість балів – 5.*

1. Виступ гетьмана І. Виговського проти Москви.
2. Діяльність П. Дорошенка щодо укладання союзу з Туреччиною.
3. Дії запорозьких козаків на чолі з І. Сіркою під час виступу Я. Барабаша на Чорній Раді.
4. Політика І. Брюховецького, Д. Многогрішного І. Самойловича як ставлеників Москви.

IV конкурс – «Афоризм» (логічна, аксіологічна, мовленнєва компетентності). Розгадати афоризм (рис. 1), користуючись підказкою: внизу зашифровано назви козацьких полків, сформованих на Слобідській Україні. Аргументувати висловлювання, спираючись на події другої половини XVII ст. в Україні. Час на виконання – 4-5 хв. *За повне виконання завдання – 5 балів, за розв'язання лише підказки – 3 бали, за надання аргументу – додатково 3 бали.*

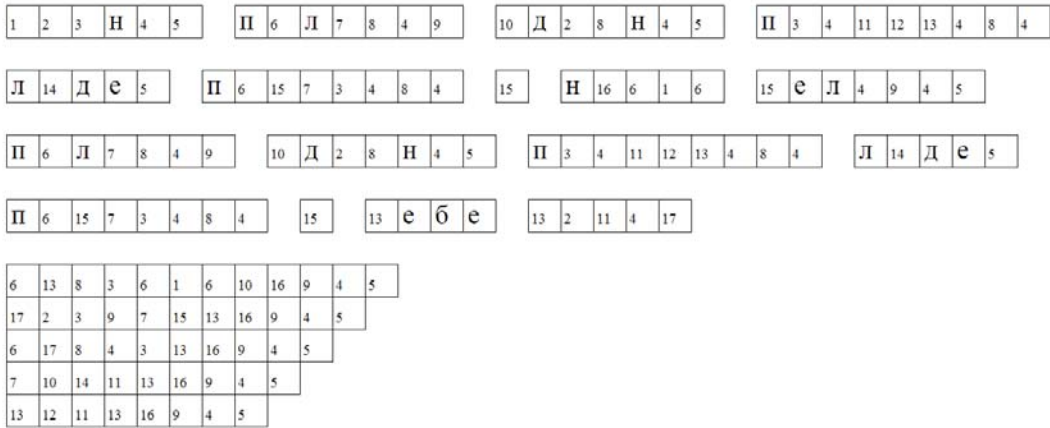


Рис. 1. Зашифрований афоризм

На підсумковому етапі експертами визначається загальна кількість балів, оголошуються переможці; капітанами оголошується оцінки учасникам команд; учителем аналізується робота груп у цілому та окремих учасників; виставляються оцінки згідно з кількістю зароблених балів (табл. 1).

Таблиця 1

### Оцінювання тренінгової гри (розподіл балів)

Сума балів		Сума балів		Сума балів		Сума балів	
26-25	12	19-20	9	12-14	6	5-6	3
23-24	11	17-18	8	9-11	5	3-4	2
21-22	10	15-16	7	7-8	4	0-2	1

Таким чином, з'ясування можливостей тренінгових ігор у формуванні історичних компетентностей обумовлює їх поділ в залежності від кількості та типу завдання на одновекторні (графічні та умовні) та багатовекторні. Поєднання графічних та умов-

них завдань з орієнтації у історичному просторі, періодизації та тривалості подій, встановлення їх причинно-наслідкових зв'язків, оцінки діяльності історичних постатей, аналізу історичних джерел шляхом пояснення, доведення, міркування та узагальнення у багатовекторних іграх обумовлює становлення усього переліку історичних компетентностей. Обмеженість одновекторних ігор завданням одного виду сприяє формуванню або хронологічної, або просторової, або логічної, рідше – інформаційної, аксіологічної та мовленнєвої компетентностей.

Перспективними науковими розробками в означеному напрямі вважаємо дослідження можливостей ретроспективних ігор у формуванні історичних компетентностей.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Барнінець О. В. Використання ігор на уроках історії у 7-8 класах / О. В. Барнінець. – Х. : ВГ «Основа», 2011. – 141 с.
2. Газман О. С. Проблема формування личности школьника в игре / О. С. Газман // Педагогика и психология игры : [межвузовский сборник науч. тр.]. – Новосибирск : Изд. НГПИ, 1983. – С. 14-27.
3. Гордієнко-Митрофанова І. В. Теоретичні та методичні основи побудови ігрової маніпуляції педагогічної технології ІТООД МАРО : монографія / І. В. Гордієнко-Митрофанова. – Х. : Майдан, 2006. – 324 с.
4. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні / О. Жорник // Рідна школа. – 2000. – квітень. – С. 63-64.
5. Минский Е. М. От игры к знаниям [пособие для учителей] / Е. М. Минский. – М. : Просвещение, 1987. – 192 с.

ЕЛЕНА БАРНИНЕЦ

#### ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ С ПОМОЩЬЮ ТРЕНИНГОВЫХ ИГР

Определена сущность тренинговых игр, обосновано их деление на одновекторные и многовекторные, раскрыты потенциальные возможности каждого вида тренинговых игр в формировании исторических компетентностей.

**Ключевые слова:** тренинговые игры, одновекторные и многовекторные игры, предметные компетентности.

OLENA BARNINETS

#### FORMING PUPILS' SUBJECT COMPETENCES WITH THE HELP OF TRAINING GAMES ON HISTORY LESSONS

The core of training games is explained, the basis of their dividing on one-vector and many-vectors is given; the potential possibilities of each type of training games in forming of historical competences are reflected.

**Keywords:** training games, one-vector or many-vectors games, historical competences.

Одержано 10.04.2012, рекомендовано до друку 25.04.2012.