

ПЕТРО ЩЕРБАНЬ

(Полтава)

СТАНОВЛЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ІННОВАЦІЙНОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ

Розкрито історичний та педагогічний аспекти становлення ігрових технологій як інноваційної форми організації навчально-виховного процесу вищих навчальних закладів.

***Ключові слова:** гра, навчально-педагогічна гра, функції гри.*

Соціально-економічні перетворення, які здійснюються в Україні, зумовлюють значні зміни в розвитку системи освіти та підготовці майбутніх працівників. Стрімке зростання інформатизації суспільства, швидкий розвиток науки, техніки і виробництва, що відбуваються в усьому світі й Україні зокрема, потребують якісного піднесення інтелектуального потенціалу підрастаючого покоління. Оновлення всіх ланок життя в умовах ринкової економіки зумовлює посилену увагу до професійної підготовки майбутніх фахівців, формування в них соціальної і трудової активності. У Національній доктрині розвитку освіти України у XXI столітті зазначається: „В Україні повинні забезпечуватися прискорений, випереджувальний інноваційний розвиток освіти, а також створюватися умови для розвитку, самоствердження і самореалізації особистості протягом життя” [8, с. 4].

Перед вищою школою стоять завдання підготовки висококваліфікованих фахівців різних спеціальностей, творчих особистостей, готових до постійного самовдосконалення. Ці завдання вимагають від педагогічної науки перегляду та подальшого дослідження ряду проблем, зокрема упровадження інноваційних технологій навчання. Одним із найперспективніших шляхів удосконалення підготовки майбутніх працівників, озброєння їх необхідними знаннями, практичними вміннями й навичками є освоєння і впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце посідають навчально-педагогічні ігри.

Феномен гри привертав до себе увагу мислителів, філософів, соціологів, психологів і педагогів упродовж усієї історії людства. Філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри як до засобу взаємодії людини зі світом розробляли видатні мислителі минулого Аристотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, Г. Сковорода; філософське трактування зародження й значення гри розкрили у своїх працях Г. Гегель, І. Зязюн, М. Каган, П. Лавров, М. Семашко та ін. Суспільно-орієнтовані підходи до оцінки ігрової діяльності обґрунтували С. Шацький, Н. Крупська, Т. Цвелих та ін; творчі ігри соціального характеру у різних педагогічних аспектах розглядали А. Макаренко, В. Сухомлинський, В. Терський, І. Іванов, Л. Коваль; етнічні особливості гри та ігрової взаємодії відображені О. Духновичем, Г. Волковим, І. Нечуєм-Левицьким, Л. Федоровою; ігри, що розвивають інтелектуально-пізнавальні здібності школярів, досліджували В. Барахсанов, В. Рибальський, Л. Фрідман та ін. Із сучасних досліджень творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати студентів і старшокласників до самоаналізу, самооцінки й саморозвитку, найближчі до розглядуваної проблеми науково-

методичні розробки здійснили І. Іванов, Л. Коваль, О. Газман, В. Караковський, Л. Куликова, В. Шмаков.

Проблемі використання навчально-педагогічних ігор при практичній підготовці випускників ВНЗ особливу увагу приділяв К. Ушинський [11]. А. Макаренко, запроваджуючи гру в життя колективу, створював життєрадісний, оптимістичний, мажорний тон і стиль, що сприяли подоланню труднощів, упевненості, баченню перспективи [6, с. 367-368].

Метою нашого дослідження є розкриття історико-педагогічного аспекту становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання у вищих навчальних закладах.

Ігровий елемент змінювався у різних періодах розвитку людського суспільства. В Античний період у греків гра служила одним із найголовніших факторів розвитку й удосконалення; ігри носили характер святкування і національних традицій. У Римі ігри посідали значне місце у громадському й приватному житті. М. Фабій Квінтіліан був найвидатнішим педагогом, якого мав Рим. Обираючи ігри, він віддавав перевагу тим, які сприяли розумовому розвитку дітей.

У Середньовіччі (XIII-XIV ст.) лицарські турніри були втіленням суті життя правлячої верхівки, а тому і був започаткований звичай готувати своїх синів до лицарства вже змалку, з 7-річного віку. Зразком особливого виду лицарства були в цей же час козаки-запорожці – оборонці України, які, готуючись до захисту Батьківщини, змагались в іграх бойового характеру.

Новий етап розвитку ігри отримали в епоху Відродження. Серед італійських педагогів, що надали новий вигляд школі та користувалися грою, ми бачимо достойну фігуру Вітторіно да Фельтре (1378-1446). У Франції – філософ і просвітник Ф. Рабле (1483-1553) у книзі „Гаргантюа” перераховує різноманітні ігри, які мають займати розум і вдосконалювати тіло. Будь-яка гра повинна, за Рабле, виконуватися добровільно так, щоб за бажанням вона могла бути призупинена; зазвичай таке бажання наступає, коли тіло втомлене і виснажене.

У середині XVI ст. Мішель Монтень (1533-1592) також пише: „Ігри та тілесні вправи повинні складати значну частину навчання”. Думки про необхідність упровадження ігор у виховання і навчання дітей знаходимо також у М. Лютера й у Яна Амоса Коменського, який писав про потребу вироблення хорошого, легкого, приємного і надійного методу навчання, що нагадував би гру: „Альфаю і Омегою нашої дидактики нехай буде пошук і відкриття способу, за якого б учителі менше навчали, а учні більше б навчалися” [4, с. 162].

У Новий час педагоги-сенсуалісти також надавали великого значення застосуванню ігрових методів у навчанні. Дж. Локк (1632-1704), що відкрив у своєму „Досвіді про людський розум” нові горизонти для психології і педагогіки, не міг не торкнутися питання про роль гри у вихованні, так як вона відображає особливості англійського народного життя. „Усі ігри і розваги дітей, – писав він, – повинні бути такими, щоб, дякуючи їм, вироблялися хороші й корисні звички, тому що в іншому випадку вони породять погані звички” [12, с. 6].

Автор „Телемака” Фенелон (1651-1715) приходить до висновку: „Надайте дитині можливість грати і поєднуйте з грою навчання так, щоб мудрість появлялась перед нею лише час від часу і з веселим обличчям; не втомлюйте її настирливою серйозністю” [12, с. 7]. Разом із тим, Фенелон застерігав: „Ігри, які надзвичайно розважальні і збуджують пристрасть чи привчають до недостойних рухів, повинні бути усунені” [12, с. 7]. Організаторам сучасних розважальних ігор і видовищ потрібно прислухатися до цих порад щоб запобігти негативних наслідків.

Ж.-Ж. Руссо (1712-1778) у книзі „Еміль або про Виховання” вказує властивості виховних ігор: „Любіть дитинство, заохочуйте його ігри, його розваги, чудову безпосередність його сутності ...” Однак і застерігає: „... щоб дитина не просто грала, а в своїх іграх навчалася мислити” [9, с. 160].

Подібно всім великим філософам, проблемою виховання займався й Еммануїл Кант (1724-1804), який вимагав, щоб дитина була жвавою і веселою: „Немає нічого більш смішного, ніж статечність дорослого в дитині ... Але надзвичайно шкідливо буває, коли дитину привчають на все дивитися як на гру” [2, с. 258].

Справжнім засновником „школи ігор” є Ф. Фребель (1782-1852), який розробив класифікацію ігор убачаючи в них один із важливих факторів виховання, розділяючи їх на три групи: „Ігри бувають троякого роду; це – або наслідування дійсного життя, або застосування того, що засвоєно в школі, або, нарешті, різноманітні продукти творчої і зображальної діяльності, що відносяться до речей різного роду”. Далі він дає й іншу класифікацію: „ігри можуть бути з одного боку, *тілесними*, тобто такими, які полягають у вдосконаленні сили й спритності, або служать просто вираженням життєрадісності, далі – *іграми відчуттів*, і, нарешті, – *розумовими*”. Особливу роль іграм він відводив після появи мови в дитини: „Гра цього віку – серцевина всього майбутнього життя” [12, с. 7].

Клод Бернард називає гру „тратою запасного капіталу для отримання задоволення; це перетворення прихованої сили, потенційної енергії в енергію діючу, яка виявляється різноманітними способами, але метою якої завжди служить лише задоволення” [12, с. 7-8]. Проте, наголошує він, якщо гра є еквівалентом накопиченої енергії, то вона в той же час є і засобом для збільшення цієї енергії. Безпосередня цінність гри – в задоволенні, у виграші, виграді. Повторення одних і тих же дій є необхідною умовою для полегшення й удосконалення здібностей до гри. Чим більше дитина грає, тим більше виграє, і тим більше вона хоче грати.

Для виникнення гри потрібна, крім наявності певних знань і сил, ще й більш або менш висока ступінь психічної діяльності. „Щоб бути готовою до гри, дитина має попередньо досягти відомого ступеня фізичного і психічного розвитку”, – пише професор Палермського університету Д. Колоцца [3, с. 22].

Яскравим взірцем ігрової позиції педагога в ХХ столітті є діяльність А. Макаренка. Ставлення А. Макаренка до ігор визначалось його глибоким розумінням значення гри у справі виховання й освіти дітей. Педагог був знавцем і послідовним критиком ігор. Ті ігри, які він визнавав і допускав, він постійно прагнув піднести до рівня найвищої культури, домагаючись, щоб кожна з них давала найбільший педагогічний результат, який тільки вона може дати. „Виховання майбутнього діяча, – писав А. Макаренко, – має полягати не в усуненні гри, а в такій організації її, коли гра залишається грою, але в нього виховуються якості майбутнього працівника і громадянина” [6, с. 374].

А. Макаренко на багатьох прикладах довів, що в житті дитячого колективу серйозна, відповідальна й ділова гра має посідати важливе місце і педагоги зобов'язані вміти грати. Така його позиція забезпечувала особливий ігровий стиль усього життя колективу, робила життя його вихованців яскравим.

Говорячи про гру, маємо пам'ятати думку В. Сухомлинського: „Дитина має справжнє емоційне й інтелектуальне життя тільки тоді, коли вона живе в світі ігор, казки, музики, фантазії і творчості. Без цього вона не краща за здавлену квітку ... Без гри немає й не може бути повноцінного розумового розвитку” [10, с. 25].

Слід завжди пам'ятати твердження відомого українського психолога Г. Костюка, який писав, що „всю різноманітність проявів людської діяльності

можна поділити на кілька видів: гра, навчання і праця”, його оціночні вислови: „Гра – це не пуста забава, а змістовна творча діяльність, у якій дитина ставить свідомі цілі, прагне до їх здійснення ... Чим старша дитина, тим складнішою і досконалішою стає її гра ... Гра підносить особистість дитини, її свідомість на новий, вищий ступінь розвитку ... Гра є важливою школою розумового, фізичного, морального і психічного розвитку дитини” [5, с. 420-422].

Актуальним є проведення паралелей між процесом підготовки фахівців та процесом соціалізації особистості у грі. Аналізуючи педагогічну творчість К. Ушинського, І. Мельничук указує – педагог обґрунтовує цей процес тим, що причина виникнення інтересу до гри у дітей полягає в такому: для дитини гра – дійсність, і дійсність набагато цікавіша, ніж оточуюча, оскільки є більш зрозумілою через те, що є частково особистим творінням дитини. У грі дитина живе і відбитки цього життя глибше позначаються на ній, ніж відбитки дійсного життя, в яке дитина ще не змогла ввійти. У грі дитина випробовує свої сили й є самостійним розпорядником своїх же творінь [7, с. 3].

Доросла людина з розвинутими духовними потребами обов'язково потребує того, щоб переживати стан гри хоч би з метою ігрового розв'язання внутрішніх конфліктів. Уміння людей уходити в гру впливає на емоційну атмосферу спілкування, створює настрій оточуючим людям. При достатньо усвідомленому ставленні гра стає засобом стресового контролю, самооновлення, самовдосконалення, подолання внутрішнього конфлікту, а також стимулювання піднесеного настрою.

Дослідники (Л. Виготський, В. Леві, А. Макаренко, В. Сухомлинський та ін.) відмічають, що діти більш схильні до образного ігрового осягнення світу. В міру розвитку словесно-логічного сприйняття нерідко спостерігається перевага раціонального над емоційним, однозначного над ігровим. Із віком люди отримують багато можливостей впливати на світ у той час, як у дитинстві гра – домінуючий спосіб у силу недостатньої розвиненості „дорослих” способів пізнання і дії. Дорослі люди компенсують відсутність гри багаточисленними захопленнями, „зануренням” у перегляд телевізійних шоу, іграми за правилами (шахи, карти) спортивним „вболіванням” тощо. У психолого-педагогічній літературі гра розглядається як: особливе ставлення особистості до навколишнього світу; особлива діяльність людини, що змінюється і розгортається як її суб'єктивна діяльність; соціально заданий і засвоєний вид діяльності; особливий зміст засвоєного; діяльність, у ході якої відбувається розвиток психіки; соціально-педагогічна форма організації життя суспільства.

Усі ці функції гри визначаються її психологічними особливостями, які розкриті в дослідженнях Л. Виготського, Д. Ельконіна, С. Рубінштейна й ін. учених.

Сутність гри полягає в тому, що в ній підвищується роль не лише результату, а й процесу, переживань, пов'язаних із ігровими діями. Незважаючи на те, що ситуації, які програються, є умовними, почуття, які переживають учасники, – реальні. Ця специфічна особливість гри має великі виховні можливості, оскільки, проєктуючи зміст гри, включаючи до сюжету певні ролі, педагог може програмувати певні позитивні почуття учасників гри та спрямовувати їх на практичну діяльність.

Гра може бути включена у будь-який вид людської діяльності, цю її особливість суспільство завжди використовувало як засіб навчання дітей і дорослих, трудових процесів, військової справи, пізнання та ін. Гра може стати засобом самооновлення, самовдосконалення, подолання внутрішнього конфлікту,

а також стимулювання піднесеного настрою, активної мобілізації людей. Будь-яка гра є засобом розвитку уваги, спостережливості, кмітливості. Проте, як показують спостереження й аналіз педагогічної літератури, донедавна гру використовували лише на заняттях гуртків, тематичних вечорах тощо, а можливості її застосування у навчальному процесі певною мірою недооцінювались.

Одним із провідних принципів інтенсивного навчання має стати принцип використання ігрових методів у організації навчального процесу на всіх етапах навчання. При цьому ситуації, що створюються на занятті, мають організовуватися як переплетіння рольових чекань і неформальних особистісних виявів. Назвемо найбільш суттєві риси навчально-педагогічних ігор: імпровізоване виконання ролей; умовність ситуацій, в яких проходить гра; соціальний характер; наявність рольових очікувань (еспектацій); стимулювання колективно-особистісного і професійно-педагогічного спілкування; створення умов для розкриття творчих педагогічних здібностей.

Змістом навчально-педагогічної гри є взаємовідносини між її учасниками. Центральним компонентом гри є роль, точніше сукупність особистісних, соціальних і педагогічних ролей, виконання яких включає у процес спілкування з метою прийняття правильного рішення. Дуже важливо, щоб запропонована ситуація, була для цікавою за змістом, значимою для їхнього становлення і прояву здібностей, викликала особистісні переживання та відповідальність за прийняті рішення у відповідності з метою гри.

Навчально-педагогічні ігри сприяють здійсненню принципів інтенсивного навчання, що передбачає одночасну опору на свідоме і підсвідоме (латентне) оволодіння навчальним предметом, зокрема, вплив на емоційну сферу із метою полегшення запам'ятовування навчального матеріалу. У навчально-педагогічній грі створюються передумови для використання всіх засобів впливу на психіку її учасників, а також для застосування принципу індивідуального навчання через групове чи колективне.

Дослідники навчально-педагогічних ігор наголошують на їх поліфункціональному характері, виділяючи при цьому *мотиваційно-збуджуючу, навчальну і виховну функції*. Н. Анікеєва в книзі „Виховання грою” наголошує, що основні виховні функції ігрового стилю забезпечують створення мажорного, оптимістичного стилю в колективі; ефективність впливу на особистість; зняття нервової напруги; стимуляцію творчості вихованців [1, с. 7-18].

У навчально-виховному процесі вищих навчальних закладів виділяють чотири основні групи ігор відповідно до характеру пізнавальної діяльності студентів: ігри, спрямовані на засвоєння знань, умінь і навичок, передбачених програмою навчального предмета; ігри, спрямовані на формування загальних способів пізнавальної діяльності, культури, навчальної праці, досвіду творчої діяльності; ігри, спрямовані на формування досвіду науково-дослідної діяльності за профілем спеціальності; навчально-педагогічні ігри, спрямовані на формування педагогічної культури майбутнього вчителя та управління навчально-виховним процесом.

З огляду на проаналізовані аспекти навчально-педагогічних ігор використання їх у навчальному процесі вищого навчального закладу можна розглядати як один із важливих шляхів його активізації, а саму гру – як активатор процесу практичної діяльності студентів за умов наближених до реального виконання студентами їх професійних обов'язків у майбутньому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. *Аникеева Н. П.* Воспитание игрой : кн. для уч. / *Н. П. Аникеева.* – М. : Просвещение, 1987. – 144 с.
2. *Кант Е.* Собрание сочинений : в 8 т. / *Е. Кант.* – М. : ЧОРО, 1994. – . – Т. 4. – 629 с.
3. *Колодця Д. А.* Дітські ігри / *Д. А. Колодця.* – М., 1909. – 89 с.
4. *Коменский Я. А.* Великая дидактика / *Я. А. Коменский* // Избр. соч. – М. : Педагогика, 1965. – 596 с., ил.
5. *Костюк Г. С.* Навчально-виховні практики і психічний розвиток особистості / *Г. С. Костюк.* – К. : Рад. школа, 1989. – 608 с.
6. *Макаренко А. С.* Гра / *А. С. Макаренко* // Твори : В 7 т. – К. : Рад. школа, 1954. – . – Т. 4. – С. 367-368.
7. *Мельничук І. М.* Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі [електронний ресурс] / *І. М. Мельничук.* – Режим доступу: http://www.nbuv.gov.ua/e-journals/Vnadsps/2010_4/10mimvzn.pdf.
8. Національна доктрина розвитку освіти України XXI століття. – К. : Шкільний світ, 2002. – 24 с.
9. *Руссо Ж.-Ж.* Эмиль или о воспитании / *Ж.-Ж. Руссо* // Избранное. – М. : ТЕРРА, 1996. – 656 с.
10. *Сухомлинский В. А.* Сердце отдаю детям / *В. А. Сухомлинский.* – Вибр. тв. в 5 т. – К. : Рад. школа, 1972. – . – Т. 3. – 244 с.
11. *Ушинский К. Д.* О пользе педагогической литературы / *К. Д. Ушинский* // Собр. соч. : в 11 т. – М. : АПН СССР, 1948. – . – Т. 2. – 665 с.
12. *Щербань П. М.* Формування педагогічної культури майбутніх учителів історії і права засобами навчально-педагогічних ігор : навч. посіб. / *П. М. Щербань, А. А. Булда.* – К. : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2008. – 203 с.

ПЕТРО ЩЕРБАНЬ

СТАНОВЛЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК ИННОВАЦИОННОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

Раскрыты исторический и педагогический аспекты становления игровых технологий как инновационной формы организации учебно-воспитательного процесса высших учебных заведений.

Ключевые слова: *игра, учебно-педагогическая игра, функции игры.*

PETRO SCHERBAN

GAMING TECHNOLOGIES FORMATION AS INNOVATIVE LEARNING FORM

The National Doctrine for Development of Education in Ukraine in the XXIst century states: "Ukraine must be provided accelerated, proactive development of innovative education and created conditions for the development of self-affirmation and self-identity for life".

Before high school facing the task of preparing qualified specialists in various disciplines, creative people who are ready to continuous improvement. These tasks require the revision of pedagogy and further research on a number of issues, including the introduction of innovative learning technologies. One of the most promising ways to improve the training of future employees, arming them with the necessary knowledge, skills and practical skills is the development and implementation of active forms and methods, including the top spot occupied by teaching and educational games.

The essence of the game is to increase the role, the outcome and the process of emotional experience associated with the game. Despite the fact that the situations that are played are conventionally professional, feelings are real.

Games can be incorporated into any kind of human activity, this function has been always used as a means of teaching children by means of attention, attentiveness, and ingenuity.

The game element varies with different periods of human society development. In the ancient period the game served as one of the most important factors in the development and improvement of human body and mind.

In the Middle Ages jousting tournaments were the implementation of the ruling elite life and directed on the formation of fighting skills.

In the Renaissance epoch educators-humanists by creating schools of new types actively used gaming methods to influence on mind and improve body.

Teachers-sensationalists using games insisted that they produced good and healthy habits and did not overload children, so that children were lively and fun while playing.

The founder of the "game school" is the German teacher F. Froebel, who developed the classification of games into three groups: 1) games- imitation of real life, 2) learning games, 3) games of creative disposition. He also highlighted the physical games- sensations and mental games.

In the twentieth century A. Makarenko and V. Sukhomlynskyi believed in games as one of the main methods and tried to achieve effective results of learning games.

One of the guiding principles of intensive training should be the principle of using gaming methods in the educational process at all stages of education. In this situation, created in class should be organized as a plexus of role expectations and informal personal expressions. The most significant features of teaching and educational games is an impromptu performance of roles, convention situations in which the game is played, a social nature, the presence of role expectations stimulate collective personal and professional pedagogical communication, enabling disclosure of creative teaching abilities.

Historical and pedagogical aspects of the gaming technologies formation as innovative form of educational process in higher education institutions are given.

Keywords: *game, learning and pedagogical game, game function.*

Одержано 27.04.2014, рекомендовано до друку 26.05.2014.