

УДК 371.31

ПЕТРО ЩЕРБАНЬ

Полтавський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти
імені М. В. Остроградського

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТІ: ІСТОРІЯ І ПЕРСПЕКТИВИ

Розкриваються історія становлення ігрових технологій та перспективи їх застосування як інноваційної форми організації навчально-виховного процесу вищих навчальних закладів. Подаються наукові підходи до визначення понять «технології», «педагогічні технології», «ігрові технології». Розглядаються види ігрових технологій, що можуть застосовуватися у навчальному процесі.

***Ключові слова:** гра, навчально-педагогічна гра, функції гри, види ігор, технології, педагогічні технології та ігрові технології.*

Постановка проблеми. 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 підростаючого 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” [10, с. 4].

Перед закладами освіти стоять завдання підготовки високоосвічених, творчих особистостей, готових до постійного самовдосконалення. Ці завдання вимагають від педагогічної науки перегляду та подальшого дослідження ряду проблем, зокрема упровадження інноваційних технологій навчання. Майбутнім випускникам потрібно дати найсучасніші знання й ґрунтовну практичну підготовку, необхідні для успішного розв'язання складних завдань професійної практичної діяльності. 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.

Навчально-педагогічні ігри створюють умови для залучення дітей до безпосередньої участі у навчальному процесі, самостійного пошуку шляхів і засобів розв'язання проблем, що розглядаються під час навчання.

Аналіз публікацій. 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. Цвеліх 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. Бараханов, В. Рибальський, Л. Фрідман та ін. Із сучасних досліджень творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати до самоаналізу, самооцінки й саморозвитку науково-методичні розробки здійснили І. Іванов, Л. Коваль, О. Газман, В. Караковський, Л. Куликова, В. Шмаков, Г. Селевко.

Проблемі використання навчально-педагогічних ігор при практичній підготовці особливу увагу приділяв К. Ушинський. Важливість гри, у якій формуються і закріплюються властивості, вміння і здібності, необхідні для виконання педагогічних функцій, відмічали А. Макаренко, В. Сухомлинський, С. Шацький.

Висока оцінка навчально-педагогічним іграм як одному з методів активного навчання і підготовки майбутніх випускників дається в працях А. Вербицького, Л. Вишнякової, Р. Жукова, Д. Ельконіна, Ю. Кравченка, В. Комарова, В. Платова, В. Рибальського та інших сучасних учених, дослідників і педагогів-практиків. Зокрема, В. Платов наголошує, що рівень засвоєння при лекційній системі викладу матеріалу становить не більше 20 відсотків інформації, в той час як в діловій грі – близько 90. За даними В. Рибальського і Н. Мироносецького, введення і широке використання навчальних ігор у вищих навчальних закладах дозволяє зменшити час на вивчення деяких предметів на 30-50 відсотків при більшому ефекті засвоєння навчального матеріалу, а процес навчання стає більш творчим і захоплюючим.

Метою нашого дослідження є розкриття історії становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання у та перспектив їхнього застосування в навчальних закладах України.

Виклад основного матеріалу. Гра в історії людства постійно виконувала важливу роль, була складовою формування особистості, виховання людини-громадянина. Ігри змінювалися у різних періодах розвитку людського суспільства, але їх сутність залишалася практично незмінною. В Античний період у греків гра служила одним із найголовніших факторів розвитку й удосконалення; ігри носили характер святкування і національних традицій. У Римі ігри займали значну частину громадського й приватного життя. М. Фабій Квінтіліан був найвидатнішим педагогом, якого мав Рим. Обираючи ігри, він віддавав перевагу тим, які сприяли розумовому розвитку дітей.

У період Середньовіччя (XIII-XIV ст.) лицарські турніри стали втіленням суті життя правлячої верхівки, а тому 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 двадцять другій главі першої книги „Гаргантюа” перераховує різноманітні ігри, за допомогою яких Гаргантюа мав розважатися, займати свій 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) пише: „Ігри та тілесні вправи повинні складати значну частину навчання”. Думки про необхідність упровадження ігор у виховання і навчання дітей знаходимо у М. Лютера й у Яна Амоса Коменського, який писав про потребу вироблення хорошого, легкого, приємного і надійного методу навчання, що нагадував би гру: „Альфою і Омегою нашої дидактики нехай буде пошук і відкриття способу, за якого б учителі менше навчали, а учні більше б навчалися” [8, с. 162].

В період Нового часу 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”. Великий Лейпцігський філософ Лейбніц (1646-1716) вивчаючи гру, проводив справжнє наукове дослідження з метою визначити правила й процес гри у дітей та дорослих. А Фенелон (1651-1715) – автор „Телемака” – приходиться 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”. Разом із тим, Фенелон застерігав „Ігри, які надзвичайно розважальні і збуджують пристрась чи привчають до недостойних рухів, повинні бути усунені”. Як потрібно прислухатися до цих порад організаторам сучасних розважальних ігор і видовищ, що часто призводять до 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...”. „Уся різниця, – говорив Руссо, – полягає в тому, щоб дитина не просто грала, а в своїх іграх навчалася мислити”. 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”.

Справжнім засновником „школи ігор” стає Фребель (1782-1852), який убачаючи в них один із важливих факторів виховання, розробив класифікацію ігор, 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”. Фребель наголошував, що „гра – вища ступінь людського розвитку”. Особливу роль іграм він відводив після появи мови в дитини: „Гра цього віку – серцевина всього майбутнього життя”. „У кожному домі, – говорив він, – має бути особливе місце для ігор дітей. Так він наголошує і в іншому місці: „що вода для річки й озера, то гра для дитячого духу”.

У детальному збірникові юнацьких ігор, виданому Белезом, керівником шкільної справи в Парижі, знаходимо такий розподіл: 1) рухливі ігри без іграшок; 2) рухливі ігри з іграшками; 3) спокійні ігри (доміно, шахи); 4) особливі тілесні вправи, включаючи гімнастику, плавання та ін.; 5) розумовий відпочинок; 6) ігри в карти та фокуси. Сафре в своїй статті, вміщеній у педагогічному словникові Бютсона, до вищезгаданого переліку додає розділ сьомий – „Громадські ігри (суспільні)”.

Згідно погляду Шиллера, людина в певний момент перестає задовольнятися тим, чого досягла, і прагне до нової насолоди, яку їй дає гра. Спенсер стверджує, що гра являє собою штучне прикладання енергії, яка у випадку відсутності природного застосування витрачається на уявні дії замість того, щоб бути вжитою на справжні дії. 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”. 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 виграві, 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. Д. Колоцца – професор Палермського університету пише „Щоб бути готовою до гри, дитина має попередньо досягти відомого ступеня фізичного і психічного розвитку” [7, с. 22].

Яскравим взірцем ігрової позиції педагога в ХХ столітті є діяльність А. Макаренка, який домагався, щоб кожна гра 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” [9, с. 374].

Говорячи про гру маємо пам'ятати думку В. Сухомлинського: „Без гри немає й не може бути повноцінного розумового розвитку” [12, с. 25].

Цей короткий історичний екскурс варто завершити згадкою про те, що педагогічні навчальні заклади, система освіти, незважаючи на те, що вона має справу з дітьми, які не можуть жити без гри, виявилася найконсервативнішою галуззю і майже не використовує ігрові технології для формування знань, умінь і навичок учнівської молоді.

Вперше термін «педагогічні технології» було застосовано щодо освітнього процесу у 1882 році англійцем Дж. Саллі [5]. Однак у розумінні та вживанні даного поняття існує багато протиріч. У наш час, починаючи з 90-х років ХХ століття поняття «педагогічні технології» міцно увійшло в вітчизняну педагогічну лексику.

У Великому тлумачному словнику знаходимо наступне визначення технології – «сукупність знань, відомостей про послідовність окремих виробничих операцій при виробництві чого-небудь» [2, с.1456]

В.П. Безпалько розглядає педагогічну технологію як «змістовну техніку реалізації навчального процесу» [1], а Г.К. Селевко, як «науку, що досліджує найбільш раціональні шляхи навчання та систему способів, принципів і регуляторів навчання» [11, с.14]

Серед «педагогічних технологій» виділяють: за *філософською основою* – матеріалістичні та ідеалістичні, діалектичні та метафізичні, сцієнтичні (наукові) та релігійні, гуманістичні, антопо- і теософічні, прагматичні та екзистенціалістичні технології; за *рівнем використання* – загальнопедагогічні, локальні (модульні), та частково методичні (предметні); за *провідним фактором розвитку психічного*: біогенні, соціогенні, психогенні та ідеалістичні. Однак не існує моно технологій, що використовують лише один фактор, метод, принцип – педагогічна технологія завжди є комплексною і акцентуючись на ту чи іншу сторону навчального процесу технологія стає характерною і отримує свою назву; за *домінуючим методом* – репродуктивні, програмовані, пояснювально-ілюстративні, діалогічні, розвиваючі, ігрові, проблемні, творчі, само розвиваючі та інформаційні (комп'ютерні) [4].

В сучасній школі, роблячій ставку на активізацію та інтенсифікацію навчання, ігри використовуються в наступних випадках: як самостійна технологія для вивчення понять, тем, розділів навчальної програми; як елементи більш широкої технології, як технологія позакласної роботи, як частина уроку / урок.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі педагогічна гра володіє істотною ознакою, яка відрізняє її від інших – чітко визначеною метою навчання і відповідним педагогічним результатом, які можуть бути зумовлені та виявлені в явному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Місце і роль ігрової технології в початково-виховному процесі, взаємозв'язок ігрових елементів і навчання залежить від розуміння вчителем функцій і класифікації ігор.

У навчально-виховному процесі гра реалізує кілька функцій: навчальна, комунікативна, психологічна, розвивальна, виховна, релаксаційна, розважальна.

Н. Анікеєва в книзі для вчителя „Виховання грою” наголошує, що основні виховні функції гри забезпечують створення мажорного, оптимістичного стилю в колективі; ефективність впливу на особистість; зняття нервової напруги; стимуляцію творчості вихованців.

У освітньому процесі (за класифікацією О.С.Газмана) вирізняють такі види ігор: 1) рухливі ігри; 2) сюжетно-рольові ігри: рольові, режисерські, ігри-драматизації; 3) комп'ютерні ігри; 4) дидактичні ігри.

В різних збірниках зазначено більше, ніж 500 дидактичних ігор, але чітка класифікація ігор за видами відсутня. Досить часто ігри співвідносяться зі змістом навчання та виховання. У цій класифікації можна виокремити наступні типи ігор: ігри щодо сенсорного виховання; словесні ігри; ігри щодо ознайомлення з природою; ігри щодо формування математичних уявлень тощо.

Іноді ігри співвідносяться із матеріалом: ігри з дидактичними іграшками; настільно-друковані ігри; словесні ігри; псевдосюжетні ігри.

Така класифікація підкреслює їх спрямованість на навчання, пізнавальну діяльність дітей, але не розкриває достатньою мірою основи дидактичної гри — особливостей ігрової діяльності дітей, ігрових завдань, ігрових дій та правил, організацію життя дітей, керівництво вихователя.

Умовно можна виділити декілька типів дидактичних ігор, що згруповані за видом діяльності учнів: ігри-мандрівки; ігри-доручення; ігри-загадки; ігри-бесіди (ігри-діалоги). [3]

В.Г. Коваленко книзі для вчителя „Дидактичні ігри на уроках математики”, називає ігри „сучасним і визнаним методом навчання і виховання, що володіє освітньою, розвиваючою і виховуючою функціями, які діють в органічній єдності”. Проте висловлює занепокоєння через „відсутність методичних розробок із даного питання і постійну нестачу особистого часу вчителя для створення і режисури дидактичних ігор, які потребують підвищеної методичної і професійної майстерності” [6, с.3]. А далі В.Г. Коваленко наголошує на тому, що „сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, справедливо вбачає в них можливості ефективної організації взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, непідробного інтересу... Гра – творчість, гра – праця, в процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивається увага, прагнення до знань... Навіть найпасивніші з дітей включаються в гру з величезним бажанням, докладаючи всі зусилля, щоб не підвести товаришів по грі. Під час гри діти, як правило, дуже уважні, зосереджені і дисципліновані... гра повинна розглядатися як могутній незамінимий важіль розумового розвитку дитини” [6, с.3-4].

З огляду на проаналізовані аспекти навчально-педагогічних ігор використання їх у навчальному процесі навчального закладу можна розглядати як один із важливих шляхів його активізації, а саму гру – як активатор процесу практичної діяльності.

Список використаних джерел

1. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В.П. Беспалько – М.: Просвещение, 1995.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. і гол.ред. Бусел В.Т. – К.; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2005. – 1728 с.
3. Види ігор // Вчитель вчителю, батькам, учням [Електронний ресурс] / Збірник статей – Режим доступу: http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130
4. Гурин Ю.В. Урок плюс Игра: Современные игровые технологии для школьников / Ю. Гурин. – М.: Сфера, СПб: Речь, 2010. – 157с.
5. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос. / І.М. Дичківська – К.: Академвидав, 2004. – 450 с.
6. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики / В.Г. Коваленко – М. : Просвещение, 1990. – 96 с.
7. Колодця Д. А. Детські ігри / Д. А. Колодця – М. : Без места, 1909. – 89 с.
8. Коменский Я. А. Великая дидактика / Я. А. Коменский // Избр. соч. – М. : Педагогика, 1965.
9. Макаренко А. С. Гра / А. С. Макаренко // Твори : В 7 т. – К. : Рад. школа, 1954. – Т. 4. – С. 367-368.
11. Національна доктрина розвитку освіти України XXI століття – К. : Шкільний світ, 2002. — 24 с.
12. Селевко Г.К. Современные образовательные технологи / Г.К. Селевко – М.: Народное образование, 2002. – 256с., с.14

13. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям / В. А. Сухомлинский – К. : Радянська школа, 1972. – Вибр. тв. в 5 т. – Т. 3. – 244 с.

Стаття надійшла до редакції .18.03.2014 р.

Щербань П.

Полтавський обласний інститут післядипломного педагогічного образования
імені М. В. Остроградського

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ: ИСТОРИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Раскрываются история становления игровых технологий и перспективы их применения как инновационной формы организации учебно-воспитательного процесса высших учебных заведений. Подаются научные подходы к определению понятий «технологии», «педагогические технологии», «игровые технологии». Рассматриваются виды игровых технологий, которые могут применяться в учебном процессе.

Ключевые слова: *игра, учебно-педагогическая игра, функции игры, виды игр, технологии, педагогические технологии и игровые технологии.*

Shcherban P.

Poltava Regional Institute of Postgraduate Education named after M. V. Ostrogradskii

APPLICATIONS PLAYING TECHNOLOGY IN EDUCATION: HISTORY AND PERSPECTIVES

The National Doctrine for Development of Education in Ukraine XXI 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. Reveals the historical formation of gaming technology and prospects for their use as an innovative form of organization of the educational process in higher education. Served scientific approaches to the definition of "technology", "educational technology", "gaming technology." We consider the types of gaming technology that can be used in the educational process.

Keywords: *game, teaching and educational game that features games, types of games, technology, educational technology and gaming technology.*