

РОЗДІЛ 2 ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНІЙ ОСВІТІ

УДК 37.032+373.31+371.382

С. І. Якименко,
професор,
Миколаївський національний університет
імені В.О. Сухомлинського

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОТЕРАПІЇ ЯК ІННОВАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ

Якименко С. І. Використання ігротерапії як інноваційної технології в початкових класах.

У статті розкрито значення використання ігротерапії як інноваційної технології у початкових класах; розкрито функції гри, місце ігротерапії у дітей молодшого шкільного віку.

Ключові слова: гра, ігротерапія, інноваційні технології, навчально-виховний процес, ігрова діяльність.

Якименко С. И. Использование игротерапии как инновационной технологии в начальных классах.

В статье раскрыто значения использования игротерапии как инновационной технологии в начальных классах; раскрыты функции игры, место игротерапии у детей младшего школьного возраста.

Ключевые слова: игра, игротерапия, инновационные технологии, учебно-воспитательный процесс, игровая деятельность.

Yakimenko S. Play therapy as an innovative technology in primary school.

The article deals with the importance of play therapy as an innovative technology in primary school. The functions of the game, the place of play therapy for junior children school are disclosed.

Key words: game, play therapy, innovative technology, educational process, playing activity.

Постановка проблеми у загальному вигляді. Проблема гри, за однією з концепцій, виникла як додаток проблеми вільного часу та дозвілля людей у силу багатьох тенденцій релігійного, соціально-економічного та культурного розвитку суспільства. У древньому світі ігри були осередком громадського життя, їм надавалося релігійно-політичне значення. Стародавні греки вважали, що боги захищають гравців, і тому Ф. Шіллер, наприклад, стверджував, що античні ігри божественні і можуть служити ідеалом будь-яких інших видів дозвілля людини.

У радянський час збереження та розвиток тенденцій ігрової культури народу, досить деформованих тоталітарним режимом починалося із практики літніх заміських таборів, що зберігали ігрове багатство суспільства.

У світовій педагогіці гра розглядається як будь-яке змагання або змагання між граючими, дії яких обмежені певними умовами (правилами) та спрямовані на досягнення певної мети (виграш, перемога, приз тощо).

Насамперед варто враховувати, що гра як засіб спілкування, навчання та накопичення життєвого досвіду є складним соціокультурним феноменом.

Складність визначається різноманіттям форм гри, способів участі в ній, партнером та алгоритмами проведення гри. Соціокультурна природа гри очевидна, що робить її незамінним елементом навчання.

Гра – одне із чудових явищ життя, діяльність начебто марна; Водночас необхідна. Мимоволі чаруючи й залучаючи до себе як життєве явище, гра виявилася досить серйозною й важкою проблемою для наукової думки.

У вітчизняній педагогіці та психології проблему ігрової діяльності розробляли К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін. Різні дослідники та мислителі зарубіжжя нагромаджують одну теорію гри на іншу: К. Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд і Ж. Піаже та інші. Кожна з них начебто відбиває один із виявів багатогранного явища гри, і жодне, очевидно, не охоплює її справжньої сутності.

Особливою популярністю користується теорія К. Гросса. Він убачає сутність гри в тому, що вона служить підготовкою до серйозної подальшої діяльності; у грі людина, вправляючись, удосконалює свої здатності.

Трактування гри як витрат або реалізації сил, що нагромадилися, на думку С. Рубінштейна, є формалістикою, оскільки бере динамічний аспект гри у відриві від її змісту. Саме тому подібна теорія не в змозі пояснити гру.

Л. Виготський та його учні вважають вихідним визначальним у грі те, що людина, граючи, створює собі уявну ситуацію замість реальної і діє в ній, виконуючи певну роль згідно з тим припустимим значенням, яке вона при цьому надає навколишнім предметам.

Гру застосовують у школах на уроках, особливо у молодших класах вона допомагає навчити і виховати дитину. Упродовж усього періоду навчання у школі I рівня перевтілення педагога й дітей в ігрові образи, використання окремих ігрових елементів, організація дидактичних та інших видів ігор сприяє встановленню взаєморозуміння між педагогом і дітьми, співпраці вчителя й учнів, налагодженню навчальної роботи на засадах співтворчості. За допомогою гри розвиваються вміння і навички дітей, вони вчаться грати, дружити, поважати, допомагати друзям. Як засіб організації уроку, гра має місце на різних його етапах – під час вивчення нового матеріалу, повторення вивченого, використання знань на практиці. Педагоги відзначають, що учні краще працюють, якщо пізнавальний зміст подається в цікавій для них ігровій формі.

Об'єкт – навчально-виховний процес учнів початкової школи.

Предметом є ігротерапія в молодших класах як метод навчання та виховання.

Мета – простежити вплив ігротерапії щодо виховного процесу в початкових класах.

Завдання:

- виявити передумови ігрової діяльності в початковій школі;
- охарактеризувати основні напрямки ігротерапії у навчально-виховному процесі;
- визначити місце ігротерапії у розвитку особистості;
- проаналізувати особливості виховання ігротерапією.

У постанові Міністерства освіти і науки України № 1/9-266 від 24.07.2001 р. «Про організацію навчально-виховного процесу в початкових класах» зазначено, що в організації та структурі навчального процесу в

початкових класах взаємопов'язані навчальна та ігрова діяльності, що вимагає використання прийомів роботи, які відповідають віку дітей, мотивують їх різноманітну активну практичну діяльність. Тому грою як засобом організації навчальної діяльності молодших школярів, особливо під час переходу від дошкільного дитинства до шкільного навчання, користуються всі вчителі початкових класів. Перший клас, особливо його стартові місяці, фізично та психологічно складний для учнів. У цей період учителі супроводжують уроки казкою та грою, чим полегшують адаптацію дітей до школи.

«Характерно, що у використанні ігрової діяльності з організації навально-виховної роботи початкової школи вчителі спираються на досвід відомих вітчизняних педагогів. Зокрема прикладом для багатьох вчителів є створена у школі В. Сухомлинського кімната казок, яка має цілеспрямовано організоване ігрове освітнє середовище» [2, с. 27].

Упродовж усього періоду навчання в початковій школі перевтілень педагога й дітей в ігрові образи, використання окремих ігрові елементів, організація дидактичних та інших видів ігор сприяє встановленню взаєморозуміння між педагогом і дітьми, співпраці вчителя й учнів, налагодженню навчальної роботи на засадах співтворчості.

«Емоційністю гри стимулюється працездатність, підвищується продуктивність навчальної діяльності молодших школярів. За спостереженнями вчителів, гра майже вмить детермінує бажання долати будь-які труднощі, що трапляються у процесі пізнавальної діяльності. Гра, захоплюючи знімає надмірне навантаження у процесі розумової роботи: де й дівається втома, коли діти виконують завдання знайомих літературних героїв – Червоної Шапочки, Мудрої Сови, Мальвіни та ін. Поєднанням розумових дій з уявно-практичними вчитель підтримує увагу учнів, розширює їх зацікавленість» [2, с. 28].

Часто ігрова діяльність у шкільній практиці використовується як чинник організації між предметної інтеграції: уявний сюжет об'єднує у процесі уроку пізнавальний зміст із художньою працею, навчанням грамоти, читання, математики, природознавства.

Аналіз використання гри, її елементів та ігрових ситуацій у педагогічній практиці засвідчує, що ігрові методи та прийоми мають у навчально-виховному процесі різне призначення, вони дають змогу реалізувати широкий спектр цілей розвивального й навчально-виховного характеру.

Учителі спираються на гру задля активізації навчання – ігри забезпечують активну й самостійну пізнавальну діяльність дітей на програмовому матеріалі різних навчальних предметів, чим сприяють його міцному та свідомому запам'ятовуванню. Так, завдання на усвідомлення змісту художніх образів, їх оцінку, вияв почуттів плідно реалізується в ігровій ситуації «Театральна репетиція»; тренувальні вправи на вдосконалення навичок свідомого, правильного, виразного й швидкого читання логічно вписуються в сюжет «Школа підготовки телеведучих»; виразність діалогічного мовлення досягається відтворенням за ролями діалогів дійових

осіб казки; опрацювання науково-пізнавальної статті, яке має за мету усвідомлення істотних ознак описаного явища, причино-наслідкових зв'язків між фактами та подіями, якнайкраще відбувається у процесі уявної «Наукової дискусії» і т. ін.

У сучасній школі, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в таких випадках:

– як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчального предмета;

– як елемент більш загальної технології;

– як урок або його частини (введення, контроль);

– як технологія позакласної роботи.

«Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що є як засіб спонукання, симулювання до навчальної діяльності» [3, с. 5].

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими основними напрямками:

– дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;

– навчальна діяльність підкоряється правилам гри;

– навчальний матеріал використовується в якості її засобу;

– у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове;

– успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

«Гра – школа професійного та сімейного життя, школа людських відносин. Але від звичайної школи вона відрізняється тим, що людина, навчаючись у ході гри, і не підозрює про те, що чомусь учиться. У звичайній школі неважко вказати джерело знань. Це вчитель – особа навчальна. Процес навчання може вестися у формі монологу (вчитель пояснює, учень слухає) і у формі діалогу (або учень ставить запитання вчителю, якщо він чогось не зрозумів й у стані своє розуміння зафіксувати, або вчитель опитує учнів задля контролю). У грі немає джерела знань, що пізнається легко, немає учнів. Процес навчання розвивається мовою дій, учаться й учать усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна й бажана» [3, с. 6].

Виділимо найбільш важливі функції гри як педагогічного феномена культури.

«Гра – найсильніший засіб соціалізації дитини, що включає в себе як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм,

властивих суспільству чи групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини. Соціокультурне призначення гри може означати синтез засвоєння людиною багатства культури, потенцій виховання й формування її як особистості, що дозволяє функціонувати в якості повноправного члена колективу» [3, с. 6].

Кант уважав людство самою комунікабельністю. Ігри національні й водночас інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські, ігри надають можливість моделювати різні ситуації життя, шукати вихід з конфліктів, не здаючись до агресивності, учать розмаїтості емоцій у сприйнятті всього існуючого в житті.

Процес гри – це простір самореалізації. Людська практика постійно вводить у ігрову ситуацію, щоб розкрити можливі чи навіть наявні проблеми в людини й моделювати їх зняття.

Гра – діяльність комунікативна, хоча за чисто ігровими правилами і конкретна. Вона вводить учня в реальний контекст складних людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство – колектив, що є стосовно кожного гравця як організація й комунікативний початок, що має безліч комунікативних зв'язків.

Гра володіє завбачливістю; вона діагностичніше, ніж будь-яка інша діяльність людини, по-перше, тому, що ІНДИВІД поводить у грі на максимум виявів (інтелект, творчість); по-друге, гра сама по собі – це особливе «поле самовираження».

Оцінюючи терапевтичне значення ігрових прийомів, Д. Ельконін писав, що ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які отримує дитина в рольовій грі.

Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо всі учні засвоїли правила й сюжет гри, якщо кожен учасник гри добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх поєднують.

Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щирсердечної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань.

Значне місце в розвитку особистості дитини займає ігротерапія. За допомогою ігротерапії у дітей розвивається мислення, фантазія, навички спілкування, відносини з людьми. У грі дитина виконує певну роль, яка їй дісталась. Граючи роль, дитина може бути умовно злою, зухвалою, жадібною, милою, чуйною, відвертою, доброю, милосердною. Під час гри вона бачить відношення інших гравців до неї як до індивіда. За допомогою гри дитина робить висновки, якою людиною краще бути. У грі дитина намагається перемогти, довести свої вміння, можливості, що формує в ньому справжнього гравця.

Висновки. Отже проаналізувавши ігротерапію виявили, що особливості її виховання полягають у тому, що: всі діти полюбляють грати, а вчитель цим користується. Він за допомогою гри навчає та виховує дитину не примусово. Дитина під час гри отримує нову інформацію, знання та вміння не здогадуючись про це. Гра визнається як провідна діяльність

дитини, тобто така, у контексті якої ефективніше, ніж в інших видах дитячої діяльності, розвиваються всі психічні процеси, відбувається перехід з одного рівня розвитку на інший.

Наявність ігрової діяльності в навчально-виховному процесі початкової школи є необхідною умовою для нормального розвитку дітей молодшого шкільного віку.

Література

1. Анікєєва Н.Т. Виховання грою / Н.Т. Анікєєва. – М., 1987. – 216 с.
2. Відкритий урок // Ігрова діяльність у початковій освіті. – 2006. – №5. – С. 27.
3. Відкритий урок // Ігрові технології на уроках. – 2006. – № 11. – С.3.
4. Відкритий урок // Психологія та педагогіка гри. – 2006. – №11. – С. 32.
5. Воронова В.Я. Формирование игрового коллектива с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей / В.Я. Воронова // Воспитание детей в игре. – М. : Просвещение, 1983. – С. 65-76.

Стаття надійшла до редакції 23.05.2012 р.

УДК 377.071.(043.3)

Л. М. Сергєєва,

докторант,

ДВНЗ «Університет менеджменту освіти»

НАПН України

ЕКСТЕРНАЛІЇ ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ ОСВІТИ В КОНТЕКСТІ УПРАВЛІННЯ РОЗВИТКОМ ПТНЗ

Сергєєва Л. М. Екстерналії професійно-технічної освіти в контексті управління розвитком ПТНЗ.

Обґрунтовано умови розвитку й функціонування сфери освітніх послуг у ПТНЗ, визначено основні екстерналії профтехосвіти як відкритої соціальної системи, проаналізовано чинники її інституціоналізації.

Ключові слова: сфера освітніх послуг ПТНЗ, екстерналії, управління розвитком, управлінська та науково-методична інституція, інституційний аналіз.

Сергєєва Л. Н. Экстерналии профессионально-технического образования в контексте управления развитием ПТУЗ.

Обоснованы условия развития и функционирования сферы образовательных услуг в ПТУЗ, определены основные экстерналии профтехобразования, как открытой социальной системы, проанализированы факторы её институционализации.

Ключевые слова: сфера образовательных услуг, управление развитием, управленческая и научно-методическая институция, институциональный анализ.

Sergeeva L. Externalities of vocational Education within the Context of managing development of vocational education and training institutors.

The article describes conditions for the development and functioning of the educational services sector within vocational education and training institutions; it defines key externalities of vocational education institutions as an open social system and analyzes factors for its institutionalization.

Key words: VET educational services sector; externalities; managing development; management, scientific and methodological institution; institutional analysis.

Постановка проблеми. Професійно-технічна освіта впевнено довела свою актуальність для суспільства. Усі галузі народного господарства поповнюються кадрами з системи ПТО. Вимоги освіти за умов становлення