

2. Грамбовська Л. В. Особистісно-орієнтоване навчання геометрії в основній школі автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.02 /Л. В. Грамбовська. – К., 2009. – 20 с.
3. Жалдак М.І., Горошко Ю. В., Вінниченко Є. Ф. Математика з комп'ютером. Посібник для вчителів. – К: НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2009. – 282 с.
4. Інноваційні інформаційно-комунікаційні технології навчання математики: навчальний посібник/В. В. Корольський, Т. Г. Крамаренко, С. О. Семеріков, С. В. Шокалюк науковий редактор академік АПН України, д. пед. н., проф. М.І. Жалдак. – Кривий Ріг: Книжкове вид. Кирєєвського, 2009. –316 с.
5. Карлашук А. Ю. Формування дослідницьких умінь школярів у процесі розв'язування математичних задач з параметрами: автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.02 А. Ю. Карлашук. – Київ, 2001. – 19 с.
6. Корн Г., Корн Т. Справочник по математике. – М.: Наука, 1984. – 831 с.
7. Лиходєєва Г. В. Формування навчально-дослідницьких умінь учнів у процесі навчання елементів стохастичності: дис... канд. пед. наук: 13.00.02/ Лиходєєва Г. В. – Бердянськ, 2009. – 281 с.
8. Недодатко Н. Г. Формування навчально-дослідницьких умінь старшокласників: Недодатко Н. / Рідна школа. – 1999. –№9. – С. 36 – 38.
9. Якиманская И. С. Развивающее обучение. – М.: Педагогика, 1979. – 144 с.

*Стаття надійшла до редакції 24.03.2011 р*

УДК 37.091.33-027.22: 796

**Симоненко О. В**

аспірантка

*ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»*

## **ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПЕДАГОГІЧНІЙ ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИЦІ**

*У статті розглянуто поняття «ігрова педагогічна діяльність», «дидактична гра», «ігрова педагогічна технологія», структуру та мету дидактичної гри; проаналізовано функції ігрової діяльності: соціалізації, міжнаціональної комунікації, самореалізації, комунікативну, діагностичну, ігротерапевтичну, коректуючу, розважальну, гуманістичну; розкрито цілі дидактичних ігор: навчальні, виховні, розвивальні, соціальні.*

**Ключові слова:** ігрова педагогічна діяльність, дидактична гра, ігрова педагогічна технологія.

*В статье рассмотрено понятие «игровая педагогическая деятельность», «дидактическая игра», «игровая педагогическая технология», структуру и цель дидактической игры; проанализированы функции игровой деятельности: социализации, межнациональной коммуникации, самореализации, коммуникативную, диагностическую, игротерапевтическую, коррекционную, развлекательную, гуманистическую; раскрыты цели дидактических игр: обучающие, воспитывающие, развивающие, социализирующие.*

**Ключевые слова:** игровая педагогическая деятельность, дидактическая игра, игровая педагогическая технология.

*In the article it is considered the conception 'playing pedagogical activity', 'didactic game', 'playing pedagogical technology', the structure and the aim of a didactic game; it is analysed functions of the playing activity: the function of socialization, of international communication, of self-realization, communicative, diagnostic, playing-therapeutic*

*corrective, entertaining, humane; it is exposed the aims of didactic games: educational, developing, social.*

*Keywords: playing pedagogical activity, didactic game, playing pedagogical technology.*

**Постановка проблеми у загальному вигляді.** За останні роки зріс інтерес до гри в освітньому процесі. Педагогів і психологів стали серйозно хвилювати такі питання як теоретичні аспекти гри, технологія і методика її організації. Функції гри значно розширилися: вона застосовується у навчанні, соціалізації, розвиваючій діяльності, творчій, діагностичній, корекційній роботі та ін. У сучасній освітній установі ігрова діяльність використовується як самостійні технології у процесі навчання, так і в позакласній роботі.

Ігрове інтерактивне навчання на відміну від традиційного має цілий спектр методологічних переваг, пов'язаних передусім з його розвиваючим потенціалом. Ці переваги засновані на активному, емоційно забарвленому спілкуванні учасників не тільки один з одним, а й з викладачем. Що ж до можливостей, які відкриваються перед педагогами, то вони наступні: накопичення досвіду ігрової діяльності, реалістичніше розуміння своїх можливостей, глибока і різностороння діагностика учнів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано розв'язання даної проблеми. Феномен гри досліджувався в різні історичні періоди вітчизняними та зарубіжними філософами, педагогами, психологами: Н. П. Аникеєва, Н. Г. Бартишенкова, В. Я. Ворошилов, Д. Б. Єльконін, Л. С. Виготський, І. А. Зимня, П. І. Підкасистий, О. С. Прутченков, Г. В. Селевко, Ж. С. Хайдаров, С. А. Шмаков та ін. Працюють над удосконаленням озвученої проблеми такі науковці, як І. В. Гордієнко-Митрофанова, А. П. Панфілова, Г. Х. Яворовська та ін.

**Мета написання статті** – теоретичний розгляд специфіки використання розвиваючого потенціалу ігрових технологій.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння громадського досвіду, в якому складається і удосконалюється самоврядування поведінкою [6, с. 56]. Детальніше розглядається сутність цього поняття у соціальному словнику: «гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння громадського досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури». У ній як в особливому виді громадської практики відтворюються норми людського життя і діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання і засвоєння предметної і соціальної дійсності, а також інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості [5, с. 97].

Під грою слід розуміти різновид людської практики, що полягає в дієвому відтворенні будь-якого життєвого явища в цілому або частково поза реальною практичною настановою.

Аналізуючи ігрову діяльність, С. А. Шмаков відмічає, що їй властиві наступні риси: вільна розвиваюча діяльність, яка створюється лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення); творчий, значною мірою імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»); емоційний характер діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція (чуттєва природа гри, «емоційна напруга»); наявність прямих або непрямих правил, які розкривають зміст гри, логічну та тимчасову послідовність її розвитку [6, с. 56].

Розглянемо детальніше структуру ігрової діяльності. Відомий дослідник і розробник педагогічних технологій Г. В. Селевко вказує, що в структуру гри органічно входить цілепокладання, планування, реалізація мети, а також аналіз результатів, у яких особа повністю реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору і елементами змагання, задоволення в самоствердженні, в самореалізації. У структуру гри як процесу входять: ролі, узяті на себе граючими; ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; ігрове вживання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими, умовними; реальні стосунки серед граючими; сюжет (зміст) – область дійсності, умовно відтворна в грі [3, с. 51].

На думку С. А. Шмакова, як феномен педагогічної культури гра виконує наступні важливі функції.

*Функція соціалізації.* Гра – найсильніший засіб соціалізації дитини, що включає як соціально-контрольовані процеси цілеспрямованої дії їх на становлення особи, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству або групі однолітків, так і спонтанні процеси, які впливають на формування людини. Соціокультурне призначення гри може означати синтез засвоєння людиною багатства культури, потенцій виховання і формування його як особистості, дозволяючи функціонувати як повноправний член колективу.

*Функція міжнаціональної комунікації.* Гра дозволяє дитині засвоювати загальнолюдські цінності, культуру представників різних національностей, оскільки «ігри національні, інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські».

*Функція самореалізації* дитини в грі як «полігоні людської практики». Гра дозволяє, з одного боку, побудувати і перевірити проект конкретних життєвих утруднень у практиці дитини, з іншої – виявити недоліки досвіду.

*Комунікативна* функція гри яскраво ілюструє той факт, що гра – діяльність комунікативна, що дозволяє дитині увійти до реального контексту складних людських комунікації. Будь-яке ігрове суспільство – колектив, виступаючий стосовно кожного гравця як організація і комунікативний початок, що має безліч комунікативних зв'язків. Якщо гра є форма спілку-

вання людей, то поза контактами взаємодії, взаєморозуміння ніякої гри між ними бути не може.

*Діагностична* функція гри надає можливість педагогові діагностувати різні прояви дитини (інтелектуальні, творчі, емоційні). У той же час гра – «поле самовираження», у якому дитина перевіряє свої сили, можливості у вільних діях.

*Ігротерапевтична* функція гри полягає у використанні гри як засобу подолання різних труднощів, виникаючих у дитини в поведінці під час навчання, спілкування з однолітками. Оцінюючи терапевтичне значення ігрових прийомів, Д. В. Єльконін писав, що ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних стосунків, котрі отримує дитина в ролевій грі.

Функція *корекції* – внесення позитивних змін, доповнень у структуру особистісних показників дитини. Психологічна корекція в грі відбувається природно, якщо всі учні засвоїли правила і сюжет гри; якщо кожен учасник гри добре знає не лише свою роль, але і ролі своїх партнерів; якщо процес і мета гри їх об'єднують. Коректувальні ігри здатні надати допомогу навчаючим з відхиленою поведінкою, допомогти їм впоратися з переживаннями, перешкоджаючими їх нормальному самопочуттю та спілкуванню з однолітками у групі.

*Розважальна* функція гри є однією з основних її функцій. Розвага – це потяг до різноманітного. Розважальна функція гри пов'язана із створенням комфортного середовища, сприятливої атмосфери, душевної радості як захисних механізмів.

Гра є організованим культурним простором розваг дитини, в якій вона йде від розваги до розвитку [6, с. 62-63].

На нашу думку, до вище перерахованих функцій потрібно додати – *гуманістичну*, яка не лише полягає в утвердженні гуманістичних цілей освіти, але і закріпленні їх на практиці за допомогою ігор, але й в доброзичливому ставленні під час ігрової діяльності до кожного учня.

З середини 60-х років ХХ ст. все більшою популярністю у вітчизняній освіті стали користуватися педагогічні (дидактичні) ігри. Дидактичну гру П. І. Підкасистий визначає як активну учбову діяльність по імітаційному моделюванню систем, що вивчаються, явищ, процесів. Розкриваючи суть дидактичної гри, вчений підкреслює, що в ній основним типом діяльності є учбова, яка вплітається в ігрову і надає їй певної специфіки. «Дидактична гра – це така колективна, цілеспрямована учбова діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані рішенням головної задачі і орієнтують своє веління на виграш» [1, с. 230].

Г. В. Селевко виділяє наступні цілі дидактичних ігор:

навчальні: розширення кругозору, активізація пізнавальної діяльності, формування певних умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності, розвиток та застосування їх на практиці;

*виховальні*: виховання самостійності, колективізму, товариськості, комунікативності, формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних і світоглядних установок;

*розвивальні*: розвиток пам'яті, мовлення, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, знаходити аналогії; розвиток фантазії, творчих здібностей, рефлексії, уміння знаходити оптимальне рішення; розвиток мотивації навчальної діяльності;

*соціальні*: залучення до норм та цінностей суспільства, адаптація до умов середовища, навчання спілкуванню, психотерапія.

Гру, організовану в навчальних цілях можна назвати учбовою. Дидактична гра в процесі навчання використовується в наступних випадках: в якості самостійних технологій для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета; як елементи технології; в якості уроку (заняття) або його частини (вступ, пояснення, закріплення, вправи, контроль); як технологія позакласної роботи.

Технологія дидактичної гри – це конкретна технологія організації навчально-пізнавальної діяльності учнів у ігровій формі. При цьому пізнавальна діяльність учнів є саморухом, оскільки інформація не поступає ззовні, а є внутрішнім продуктом, результатом самої діяльності. Отримана таким чином інформація породжує нову, яка спричиняє за собою наступну ланку, поки не буде досягнутий певний результат.

У дидактичній грі П. І. Підкасистий виділяє основні структурні елементи: модельований об'єкт навчальної діяльності; спільна діяльність учасників гри; правила гри; ухвалення рішення у мінливих умовах; ефективність вживаного рішення.

Таким чином, технологія дидактичної гри є безперервною послідовністю навчальних дій у процесі розв'язання завдань. Цей процес має певну логічну структуру (етапи): підготовка до самостійних занять → постановка головного завдання → вибір імітаційної моделі об'єкту → розв'язання задачі на її основі → перевірка, корекція → реалізація прийнятого рішення → оцінка його результатів → аналіз отриманих підсумків і синтез з існуючим досвідом → зворотний зв'язок по замкнутому технологічному циклу [1, с. 230].

Специфічною ознакою педагогічної гри є чітко поставлена мета навчання і відповідний педагогічний результат, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному виді і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Схиляємося до думки вчених В. Д. Симоненко, Н. В. Фоміна в тому, що дидактична гра повинна відповідати наступним вимогам: сприяти об'єднанню учнівського колективу; мати пізнавальне значення; активізувати громадську діяльність школярів, забезпечувати розумову активність учасників гри; створювати умови для дитячої творчості; відповідати принципу: «Якомога менше глядачів, якомога більше дійових осіб» [4, с. 227].

Дидактична гра є пізнавальною діяльністю і є своєрідним каталізатором багатьох психічних процесів, пов'язаних з пізнанням різних предметів початкової школи. Гра створює сприятливі умови для активізації пізнавальної діяльності. Але гра може стати засобом усебічного розвитку тільки при взаємозв'язку її з навчанням. В умовах школи дидактичні ігри і вправи спрямовані на сенсорний розвиток дітей, вдосконалення їх мислення і мови, довірливої уваги, спостережливості і пам'яті, різноманітних рухів, швидкості і спритності. Вона знімає напруженість, тривогу, страх перед оточенням, закомплексованість, підвищує самооцінку, дозволяє перевірити себе в різних ситуаціях спілкування. Дидактична гра – гра тільки для дитини, для дорослого вона – спосіб навчання, повідомлення дитини знань, вироблення у нього умінь і навичок.

Перейдемо до розгляду сутті ігрових технологій. Як відмічає Г. В. Селевко поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор [3].

Як відмічає О. С. Прутченков [2, с. 33], ігрова технологія дозволяє придбавати навички упевненої поведінки в обстановці, що склалася, виробляє точність і увагу при виконанні конкретних обов'язків, привчає швидше усвідомлювати і аналізувати результати своєї діяльності. Якщо окремі гравці або ігрові групи не в змозі просуватися за змістом гри (після декількох ігрових циклів, так і не змогли точно зрозуміти правила або збилися при підрахунку даних і так далі), учасники гри разом з координатором (педагогом, що проводить гру) можуть поміняти початкові дані і потім продовжити гру. Такий же поворот в ігровому процесі можливий, якщо одна або декілька ігрових груп значно випереджають інших за усіма основними показниками. У цьому випадку ввідну інформацію міняють для того, щоб у тих, хто явно лідирує, не пропало бажання грати, а у тих, хто відстав, все-таки з'явилася можливість вирівняти гру.

Розглядаючи змістовний аспект навчання з використанням ігрової технології, відмітимо наступні моменти: підвищення інтересу до учбових занять у цілому і до тих проблем, які моделюються за допомогою ігрової технології; зростання пізнавальної активності в процесі навчання, що дозволяє учням отримувати та засвоювати більшу кількість інформації, заснованої на прикладах конкретної дійсності, що моделюється в грі; поліпшення стосунків між учасниками гри і їх педагогами; придбання учасниками гри навичок ухвалення рішень у різних складних ситуаціях; поліпшення відношення до інших форм занять; зміна самооцінки учнів, підвищення її об'єктивності; зміна відношення до навколишньої дійсності, зняття страху перед невідомістю.

Вважаємо також за доцільне виділити основні функції ігрової позиції педагога: гуманізація взаємин педагога з дітьми, підвищення творчого по-

тенціалу колективної діяльності, економія нервових витрат педагогів та школярів, забезпечення гнучкої поведінки учителя.

Використання ігрових технологій у процесі навчання є одним з ефективних засобів активізації пізнавальної діяльності учнів, підвищення міри засвоєння матеріалу, інтенсифікації усього навчального процесу.

Проте перш ніж включити ігрову технологію у навчальний процес, необхідно визначити: який учбовий матеріал доцільно вивчати з використанням ігрової технології; для якого складу учнів слід застосовувати гру; як пов'язати гру з іншими способами навчання; як знайти час в навчальному плані для її проведення; яку гру слід вибрати по конкретній навчальній темі. При організації і проведенні гри необхідно прагнути до максимальної концентрації в часі, оскільки при значних перервах гравці неминуче втрачають нитку гри, емоційний настрій, забувають правила. У той же час слід враховувати наступні чинники: стомлюваність гравців; необхідність продумати отримані результати; необхідність проаналізувати ситуацію, яка склалася; необхідність змінити стратегію або тактику ігрових дій.

На наш погляд, ігрова педагогічна технологія є певною послідовністю дій педагога по відбору, розробці, підготовці гри, включенню дітей в ігрову діяльність, здійсненню самої гри, підведенню підсумків, результатів ігрової діяльності.

*Висновки.* Таким чином, використання розвиваючого потенціалу ігрових технологій, розглядаються нами як важливий чинник, що дозволяє істотно підвищувати ефективність навчально-виховного процесу. Саме у грі педагог часто стає організатором самостійного пізнання учнів, при якому і відбувається передача інформації від учителя до учня в сприятливій для усіх учасників процесу психологічній обстановці. У процесі гри виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивається увага, прагнення до знань. Захопившись, учасники не помічають, що вчаться: пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в незвичайних ситуаціях.

#### Література

1. Педагогика / Под ред. П. И. Пидкасистого. – М., 1996. – С. 230.
2. Прутченков А. С. Игровая технология и ее педагогические возможности / А. С. Прутченков // ШЭЖ. – 1997. – № 1. – С. 33.
3. Селевко Г. В. Современные образовательные технологии: [учебн. пособие] / Селевко Г. В. – М., Народное образование, 1998. – 256 с.
4. Симоненко В. Д. Современные педагогические технологии: [учебн. пособие] / Симоненко В. Д., Фомин Н. В. – Брянск: Издательство БГПУ, 2001. – 395 с.
5. Словарь по социальной педагогике: [учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений] / Авт. – сост. Л. В. Мардахаев. – М., 2002. – 368 с.
6. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / Шмаков С. А. – М., Новая школа, 1994. – 240 с.

*Стаття надійшла до редакції 19.04.2011 р.*