

Сударик О.С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація // Формування сучасної науки: методика та практика: матеріали I Міжнародної студентської наукової конференції (Т. 2), м. Кам'янець-Подільський, 29 жовтня, 2021 рік / ГО «Молодіжна наукова ліга». Вінниця: ГО «Європейська наукова платформа», 2021. С.91–94.

СУТНІСТЬ ПОНЯТТЯ «ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ» ТА ЇХ КЛАСИФІКАЦІЯ

Сударик Ольга Сергіївна

здобувач вищої освіти навчально-наукового інституту педагогіки

Науковий керівник: Павленко Віта Віталіївна

канд. пед. наук, доцент кафедри професійно-педагогічної, спеціальної

освіти, андрагогіки та управління

(Житомирський державний університет імені Івана Франка, Україна)

Процес реформування освіти в Україні зумовлює пошук нових активних форм, методів, способів організації освітнього процесу в умовах Нової української школи. Тому виникає потреба у використанні інноваційних методик навчання, зокрема ігрових технологій.

Слово «технологія» походить від грецького слова: «techne» – мистецтво, майстерність, вміння і «logos» – наука, закон. Поняття «технологія» – це наука про майстерність. В українському педагогічному словнику поняття «технологія навчання» трактується, як системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння знань, з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який спрямований на оптимізацію освіти [1]. Технологія навчання ефективно поєднує у собі різні методи, прийоми, режим роботи, алгоритми дій, вона тісно пов'язана з обладнанням, інструментами, матеріалами та ресурсами. Сучасна педагогіка використовує термін «технологія» в таких поєднаннях, як «технологія навчання, освітнього процесу, виховання».

Проблема використання ігрових технологій як складової педагогічних технологій зовсім не нова у педагогічній теорії та практиці: її розробкою, з'ясуванням соціальних витоків, виявленням методологічних основ, значенням

для розвитку дитини займалися такі дослідники: Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонт'єв, О. Сорокіна, В. Шахрай, Д. Щербина та інші науковці.

Гра є одним із найдавніших педагогічних методів навчання та виховання. Проте ігрові технології, в умовах стрімких змін сучасної системи освіти, переживають період бурхливого розквіту й оновлення, займають важливе місце в освітньому процесі. Під час розгляду ігрових технологій, Г. Селевко зауважує, що це цілісне утворення, яке охоплює певну частину навчального процесу, об'єднане загальним змістом та сюжетом. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основного змісту навчання [3].

І. Дичківська під поняттям «ігрові технології» розуміє ігрову форму взаємодії педагога й школярів, що спрямоване на формування вмінь розв'язувати складні завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету [2]. Використання ігрових технологій навчання передбачає чітке планування дій, постановку освітньої мети та завдань, ретельну підготовку вчителя до проведення гри, пошук необхідних матеріалів та ресурсів, залучення, заохочення та мотивацію учнів до активної ігрової діяльності, здійснення самої гри, узагальнення результатів, рефлексію та підведення підсумків.

Необхідність використання ігрових технологій підвищується з кожним роком. Значення ігрових технологій навчання важко переоцінити. Ігрові технології широко використовуються вчителями у початковій школі, зважаючи на їх значні переваги:

- підвищення рівня пізнавальної активності та пізнавального інтересу школярів;
- реалізація «ситуації успіху» в школі;
- розширення світогляду учнів та власного життєвого досвіду;
- забезпечення реалізації особистісно-орієнтованого підходу до навчання;
- врахування інтересів, потреб, уподобань, рівня розвитку, індивідуальних особливостей школярів;

- підвищення рівня мотивації до засвоєння знань, умінь та навичок, формування позитивного ставлення до активної творчої навчально-пошукової діяльності;
- розвиток пізнавальних процесів: пам'ять, мислення, увага, уява;
- створення сприятливого психологічного мікроклімату в учнівському колективі, запобігас виникненню психологічних проблем, що виникають у поведінці людини, у навчанні, у взаєминах з однолітками;
- розвиток інтелектуальних здібностей та творчого потенціалу учнів;
- забезпечення активної взаємодії в учнівському колективі;
- всебічний гармонійний розвиток особистості;
- розвиток комунікативних навичок спілкування, вміння знаходити компроміси;
- засвоєння правил поведінки в різних ситуаціях повсякденного життя;
- розвиток почуття відповідальності за доручену справу тощо.

За допомогою ігрових технологій відбувається непрямий вплив на дитину. Вона стає повноправним суб'єктом діяльності, проявляє свою активну позицію, співпрацює з іншими. Слід зазначити, що гра є «полем самовираження» для кожного з учнів. Під час гри школярі прагнуть до самостійного подолання труднощів та непорозумінь, вирішення проблемних ситуацій; самі ставлять перед собою цілі та завдання, самі активно планують алгоритм розв'язання певної проблеми.

Використання ігрових технологій може бути реалізовано в різних формах:

- 1) рольові та імітаційні ігри;
- 2) використання певних ігрових завдань: урок-мандрівка, урок-КВК, урок-змагання; урок-конкурс тощо;
- 3) ігровий підхід до звичайних традиційних дидактичних завдань уроку;
- 4) ігрові види позакласної роботи: екскурсії, олімпіади, КВК, змагання.

Психологічні та педагогічні наукові дослідження пропонують різноманітні класифікації ігор за їх принципами. Так, за Г.Селевко, ігри розподіляються на наступні групи:

1. *За видом діяльності:* інтелектуальні, фізичні, соціальні та психологічні;
2. *За психологічним процесом:*
 - пізнавальні, розвивальні, виховні;
 - навчальні, контрольні, тренінгові, узагальнюючі;
 - творчі, продуктивні, репродуктивні;
 - діагностичні, комунікативні, психотехнічні, профорієнтаційні.
3. *За ігровими методиками:* предметні, рольові, ділові, сюжетні, імітаційні та ігри-драматизації.
4. *За навчальним предметом:*
 - математичні, екологічні, фізичні;
 - літературні, музичні, театральні;
 - технічні, трудові;
 - спортивні, фізкультурні, туристичні, військово-прикладні;
 - управлінські, суспільствознавчі, економічні.
5. *За специфікою ігрового середовища:*
 - безпредметні / предметні;
 - на місцевості, вуличні, кімнатні, настільні;
 - телевізійні, комп'ютерні, ТЗН;
 - технічні, із засобами пересування.
6. *За тривалістю проведення:*
 - короткі ігри (предметні, сюжетно-рольові та ін. – ігри для розвитку інтересу до навчання та вирішення певних конкретних завдань);
 - ігрові оболонки – більш тривалі за часом форми ігрової діяльності, обмежені в рамках одного заняття, але можуть бути і довшими;

– тривалі розвивальні ігри, орієнтовані на далеку ідеальну мету, спрямовані на формування психічних і особистісних якостей людини, тому вони можуть тривати від кількох днів або тижнів до кількох років.

Також визначають ігри з готовими «жорсткими» правилами; «вільні», правила в яких створюються в процесі гри; та ігри, в яких поєднано вільну ігрову організацію і правила, створені в процесі гри [4].

Ігри можна також систематизувати за змістовною ознакою (спортивні, військові, економічні), за кількістю гравців (одиначні, парні, колективні тощо).

На думку В. Шахрай, відомого українського теоретика й практика ігрової діяльності, кращою класифікацією ігор можна визнати класифікацію Є. Добринської та В. Шашиної, які пропонують розрізняти ігри за можливостями, які вони формують і тренують (творчі, інтелектуальні, фізичні). Саме ці вчені виділили ігрові методи навчання [5].

Отже, можна виділити значний потенціал ігрових технологій навчання. Ігрові технології поєднують у собі комплекс методів і прийомів, що спрямовані на розв'язання певних проблемних ситуацій, застосування теоретичних знань на практиці тощо. Ігри – це не тільки розваги, а й ефективний метод взаємодії зі школярами з метою успішного досягнення поставлених цілей.

Список використаних джерел:

1. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997, 206 с.
2. Дичківська, І. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав, 2004.
3. Селевко Г. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. Москва: Народное образование, 2005.
4. Селевко Г. Современные образовательные технологии: учебное пособие. Москва: Просвещение, 1998, 312 с.
5. Шахрай В. Організація театральної-ігрової діяльності школярів як засобу їх соціального розвитку в процесі навчання. *Рідна школа*. 2012, № ½. С. 33–38.