

**Вознюк О.** Гейміфікація, театральна педагогіка та педагогічна імпровізація в освітній діяльності – шлях до творчості // **Креативна педагогіка: [наук.-метод. журнал]** / Академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки "Полісся". – Житомир, 2019. – Вип. 14. – С. 23-35.

**Олександр ВОЗНЮК,**  
доктор педагогічних наук, професор кафедри англійської мови з методиками викладання у дошкільній та початковій освіті,  
(Житомирський державний університет імені Івана Франка)  
[alexvoz@ukr.net](mailto:alexvoz@ukr.net)

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ, ТЕАТРАЛЬНА ПЕДАГОГІКА ТА ПЕДАГОГІЧНА ІМПРОВІЗАЦІЯ В ОСВІТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ – ШЛЯХ ДО ТВОРЧОСТІ**

*Розглядаються перспективні напрями освітньої діяльності – гейміфікація, театральна педагогіка та педагогічна імпровізація. Сутність гейміфікації полягає у використанні елементів ігрового дизайну та ігрових принципів у неігрових контекстах. Гейміфікація може бути частиною уроків, займати заняття чи курси і навіть вибудовувати систему усєї школи. Показано, що у ракурсі соціального життя гейміфікація пов'язана із соціальними ролями, які людина відіграє практично кожен мить свого життя, потрапляючи від них у залежність. У зв'язку з цим можна говорити про освітню програму – театральну педагогіку як засіб створення розвивального освітнього середовища. Методологічні засади програми, що задають її технологічні принципи, базуються на сутнісних аспектах театру. Ефективність впровадження гейміфікації в освітній процес пов'язана з педагогічною імпровізацією. Якщо найвищим рівнем будь-якої діяльності, як і будь-якої активності людини в цілому, постає творчість, то найважливішими атрибутами творчої діяльності педагога, і не тільки його, є спонтанність, імпровізація, свобода, гармонія, енергія, стани потоку, польоту, щастя, відчуття компетентності, повноти, багатобарвності життя.*

**Ключові слова:** *гейміфікація, театральна педагогіка, педагогічна імпровізація, соціально-рольовий репертуар, божественна гра, освітній процес, творчість.*

*Prospective areas of educational activity are considered - gamification, theater pedagogy and pedagogical improvisation. The essence of gamification is the use of game design elements and game principles in non-game contexts. Gamification can be part of lessons, take up entire classes or courses, and even build a whole school system. It is shown that, from the perspective of social life, gamification is related to social roles that a person plays almost every moment of his life, becoming addicted to them. In this connection, we can talk about the educational program – theater pedagogy as a means of creating a developmental educational environment. The methodological principles of the program, which determine its technological principles, are based on essential aspects of the theater. The effectiveness of introducing gamification into the educational process is related to pedagogical improvisation. If the highest level of any activity, like any human activity in general, is creativity, then the most important attributes of a teacher's creative activity, and not only his, are spontaneity, improvisation, freedom, harmony, energy, states of flow, flight, happiness, a sense of competence, completeness, multicolor life.*

**Key words:** *gamification, theater pedagogy, pedagogical improvisation, socio-role*

*repertoire, divine game, educational process, creativity.*

**Гейміфікація** – це використання елементів ігрового дизайну та ігрових принципів у неігрових контекстах. Гейміфікацію також можна визначити як набір дій та процесів для вирішення проблем з використанням характеристик ігрових елементів.

Серед безлічі елементів, з яких складаються ігри, **три з них мають особливе значення для навчання:**

- механічні елементи – поступове просування по грі, адаптація та миттєвий зворотний зв'язок;
- особисті елементи – статус та участь кожного, колективна відповідальність та рейтинги;
- емоційні елементи – психологічний стан залучення.

Загалом, можна говорити про гейміфікацію, серйозні ігри, симуляції та звичайні ігри. Межі між ними чітко не визначені, але всі вони використовуються щодо освіти:

- *Гейміфікація* – це використання ігрових метафор, ігрових елементів та ідей у контексті, відмінному від контексту гри для підвищення мотивації та прихильності, а також для впливу на поведінку.

- *Серйозні ігри* (часто їх називають діловими іграми) – це ігри, призначені для певної мети, пов'язаної з навчанням, а не для розваги. Вони мають усі ігрові елементи, вони виглядають, як ігри, але їхня мета – досягти чогось зумовленого.

- *Симуляції* схожі на серйозні ігри (часто їх називають рольовими іграми), але вони імітують реальні речі, і їх метою є навчання користувачів у середовищі, що нагадує реальне життя.

- *Звичайні ігри* включають все, що було згадано вище, але вони призначені для розваги.

Всі вищезгадані концепції мають одну спільну рису – вони використовують елементи, притаманні іграм, та їхня мета – підтримувати навчання та підвищувати залученість учасників освітнього процесу до навчання.

Гейміфікація – це не квізи чи квести, а створення особливої ігрової ситуації, через яку ті, хто навчається, простіше і з великим задоволенням отримують знання. Гейміфікація – це також і техніка (методика, технологія), яка може зробити привабливим рутинний процес. Основна цінність гейміфікації полягає у зміні поведінки людини чи аудиторії в цілому, тому вона насамперед використовується для підвищення ефективності діяльності у різних процесах.

Мета гейміфікації – привернути увагу, підвищити інтерес до вирішення завдань та дати розуміння того, як застосовувати отримані знання на практиці.

Гейміфікувати освітню діяльність варто, якщо:

- в учнів/студентів немає мотивації щось робити;
- учні не вміють фокусуватися на завданнях;
- в учнів немає розуміння, як підступитися до великого обсягу завдань;
- учні в колективі не спілкуються один з одним;
- в учнів не фіксуються знання;
- учні не сприймають викладача;
- не вистачає ресурсів для організації традиційного навчання (час, кадри, середовище тощо) [10].

Людина краще запам'ятовує те, що викликає емоції. Не важливо, чи позитивне, чи

негативне – будь-яке сильне враження залишає глибокий відбиток у пам'яті. А прив'язка завдань до реальних цілей учня усуває відчуття безглуздості вправ. Таким чином, яскраві та зрозумілі завдання, які призводять до привабливої картинки в майбутньому, виконуються з більшим ентузіазмом і дозволяють вирішити освітні завдання. Якщо навчання – це робота, то гра – це солодка приправа. І вони чудово поєднуються.

Типові ігрові елементи ні в якому разі не є новими, вони існують вже дуже багато років, але нині вони набирають популярності в неігрових контекстах. Ви можете зустріти гейміфікацію у цифровому маркетингу, корпоративних додатках, банківській справі та навіть медицині. Все це стосується не тільки роботи чи навчання, а й звичайнісінького життя.

Як можна зрозуміти, гейміфікація підходить не лише для дітей. Дорослі теж краще працюють і навчаються, бачачи себе на дошці лідерів, отримуючи нагороди та виконуючи мікрочеленджі. Звичайно, найбільше такий формат підходить зумерам (ті, хто народився з 2001 року) і мілініалам (люди, які народилися 1981 року, які мали закінчити випускний клас середньої школи 2000 року), але доросліші покоління теж із задоволенням беруть участь у ньому. Тому як **метод навчання гейміфікація застосовується як у педагогіці, так і в андрагогіці для:**

- вивчення іноземних мов, історії та інших предметів;
- корпоративне навчання;
- відпрацювання навичок та впровадження звичок.

Гейміфікація може бути частиною уроків, займати цілі заняття чи курси і навіть вибудовувати систему усієї школи. Наприклад, річна наскрізна (фонова) гра між класами у школі допоможе підтримати систему самоврядування та залучити більше учасників до позанавчальної діяльності. А також єдина історія дозволить скоротити кількість ідей, які необхідно вигадати на навчальний рік, оскільки всі події будуть вписані у загальну систему.

Приклади гейміфікації навчального процесу:

- Додаток для вивчення мови Duolingo змушує користувачів повертатися о навчальних завдань, щоб продовжити свою смугу, яка відображає кількість днів поспіль, протягом яких користувач завершив урок.

- Uber Drive Game – приклад корпоративного електронного навчання. Ця безкоштовна мобільна програма допомагає водіям запам'ятовувати найбільш ефективні маршрути і вдосконалювати свої навички навігації. Гравці використовують реальну карту, і їхнє завдання полягає в тому, щоб підбирати пасажирів та доставляти їх до місця призначення.

- Місії з адаптації працівників. Програми адаптації часто містять багато інформації про компанію, яка може бути непосильною для нових співробітників. Вся ця інформація може бути поділена на послідовні «місії», які відкриваються одна за одною або після проходження певного часу.

- Симулятори для навчання щодо дотримання вимог або техніки безпеки. Щоб оживити формальні теми, їх можна подати за допомогою симуляції, де гравцям потрібно приймати рішення, засновані на теорії.

Головна привабливість гейміфікації полягає у свободі, яку вона надає учням та вчителям: свобода зазнавати невдачі, свобода експериментувати, свобода докладати зусилля та свобода самовираження. Ці свободи є бажаним педагогічним зрушенням для студентів, чий потенціал стримується традиційними методами навчання.

Гейміфікація працює, тому що вона викликає справжні, сильні людські емоції, що приводить до закріплення досвіду, набутого в процесі гри.

Ця технологія підходить для освіти завдяки:

- більш спокійній атмосфері щодо невдачі, оскільки учні можуть просто повторити дії ще раз;

- більших веселощів у класі;
- візуалізації прогресу та фіксації результатів;
- можливості досліджувати різні особи за допомогою різних аватарів чи персонажів;
- комфорту в ігровому середовищі, що робить учнів більш активними та відкритими;
- інтрига у грі, що впливає рівень замученості до освітньої діяльності;
- можливості мислити нестандартно;
- можливості побачити реальне застосування знань;
- співробітництво/партнерство серед учнів;
- допомоги з адаптацією у предметі, що вивчається.

І головне – вся ця легкість і ненав'язливість створює прихильність до навчання, тобто учень стає залежним від знання. Так працює людський організм, обробляючи та запам'ятовуючи нову інформацію, він виробляє серотонін, а передчуття цікавої роботи та занурення у процес гри буквально занурює мозок у дофаміні.

Але застосування гейміфікації вимагає ретельної підготовки та відпрацювання, інакше необхідний ефект не буде досягнутий.

У книзі «Залучай і володарюй» автори пропонують підходити до процесу таким чином:

1. *Define* – визначити цілі. Маються на увазі не ігрові цілі, а результати, яких хочеться досягти після впровадження технології.

2. *Delineate* – описати бажану поведінку. Потрібно описати, яка поведінка учасників освітнього процесу допомагатиме у досягненні результату, тобто. продумати формат участі.

3. *Describe* – опис гравців. Для цього варто вивчити внутрішню та зовнішню мотивацію потенційних учасників.

4. *Devise* – розробити цикли активності. Це вже сама техніка – що роблять учасники, що система дає у відповідь, які є варіації. На цьому етапі слід продумати весь шлях учасника від старту до фінішу.

5. *Deploy* – використовувати відповідні інструменти та складові гри.

6. *Don't forget* – не забувати про розвагу. Протягом усього процесу підготовки та реалізації важливо перевіряти, чи система захоплює для учасників [18].

Це універсальна інструкція для гейміфікації будь-якого процесу, але залишається багато нюансів. Для того щоб розроблена система ефективно спрацювала, рекомендуємо дотримуватися **наступних принципів**:

- Розділити глобальну мету на маленькі кроки та візуалізувати процес проходження по завданням.

- Не забувати, що більшість мотивує дух суперництва, але є й ті, кого конкуренція лякає та відштовхує. Тому необхідно продумати варіанти участі обох типів людей.

- У міру проходження етапів учасники звикають до системи та починають нудьгувати. Щоб вони не зупинилися всередині шляху, продумайте для них особливі статуси, рівні складності та доповнення.

- І хоча ми всі розуміємо, що головна цінність у цьому процесі – засвоєні знання, але також знаємо, що для «гравців» це не очевидно. Тому варто підготувати для них (а ще краще відразу анонсувати на початку) якусь винагороду в обмін на їхні старання. Форма залежить від цього, яка мотивація їм важливіше. Але результат обов'язково має бути. У тому числі у вигляді заохочення.

Дуже багато при підготовці залежить від того, наскільки добре ви знаєте свою цільову

аудиторію, і наскільки враховуєте її інтереси. Це буде особливо помітно в гейміфікованій освіті, адже вже з середньої школи учні ставляться до навчання, як до цілковитої нудьги, а неактуальні спроби скрасити шкільні будні лише сильніше відштовхують. Тому рекомендуємо не нехтувати докладним опрацюванням профілю учасника (пункти 2-3 в алгоритмі вище).

Всі ігри мають три основні характеристики: вони мають певний набір правил, систему швидкого зворотного зв'язку і чітко поставлену мету. Також негласною, але важливою характеристикою є добровільність.

На миттєвому зворотному зв'язку зупинимося окремо – це найважливіший елемент, що дозволяє підтримувати мотивацію високому рівні. У комп'ютерній грі персонаж одразу дає зрозуміти, які шляхи для нього відкриті, і які стратегії є виграшними. Також має відбуватися у гейміфікованому процесі.

Відповідно до цієї концепції, *мотивація може підтримуватися через:*

- місію (учасники відчувають значущість своєї участі);
- розширення можливостей (учасники набувають більше повноважень, ресурсів);
- перспективність (у гравців є прагнення рухатися далі, тому що там на них чекає певна цінність);
- власність (накопичення та колекціонування важливе для багатьох, фізичне ж володіння підвищує мотивацію в рази);
- соціальний вплив (взаємодія в команді, вплив на середовище, колаборацію та конкуренцію);
- подолання дефіциту (боротьба за ресурси);
- запобігання ризикам (кому не подобається бути героєм?);
- непередбачуваність (підстроювання під зміни, пошук нових рішень) [19].

Наведемо деякі *варіанти ігрових елементів:*

- історія (і її оформлення), до якої вміщено всі суб'єкти процесу;
- ігрові персонажі та можливість управління ними (аватари учасників з особливими іменами та здібностями, потребами);
- ресурси, що несуть особливу цінність, та внутрішня валюта;
- знайомі тренди та відомі дії;
- можливість експериментувати та приміряти на себе різні ролі;
- розв'язання конкретних завдань (використання реальних кейсів);
- додаткові челенджі крім основних завдань;
- надання статусів, рівнів, підвищення майстерності;
- візуальне відображення прогресу та рейтингу учасників;
- незаплановані бонуси та можливість дарувати подарунки іншим учасникам або обмінюватися з ними;
- обмеженість часу та інших елементів (рідкісні ресурси, особливі можливості);
- поради та консультації від майстрів;
- можливість вести інших учасників (система наставництва чи командна робота) [6; 9; 11-13; 16; 17; 20].

Особливо важливим елементом гри має бути безпрограшність ситуації. Безперечно, досвідчений педагог знає, як створити ситуацію успіху для кожного учня, однак у гейміфікованому процесі це не повинно привести до простоти механіки. Виклик – один із найпопулярніших елементів гри, яку полюбляють саме за це. Але в результаті кожен гравець має спробувати себе, досягти того чи іншого успіху, а загальна місія (якщо вона була) має

бути завершена. Не подумайте, що це принцип «перемогла дружба», ні, це принцип «виграють усі».

Для цього рекомендуємо застосовувати такі підходи:

- Можливість повторити певні дії у разі невдалої спроби. Наприклад, до програми внести багаторазові виступи всіх учнів, то вони зможуть відточити навичку та виправити помилки.

- Здійсненність та зростаючий рівень складності. Очікується, що ціль посилює для учасників, а кожне наступне завдання буде більш складним, що вимагатиме від учнів більше зусиль і відповідних їм набутих знань та навичок.

- Наявність множинних шляхів розв'язання завдань. Завдання не повинно містити єдине рішення. Це дозволяє учням вибудовувати власні стратегії, розвивати гнучкість і виявляти свою індивідуальність.

***Якщо перевести весь процес підготовки гейміфікації до рівняння, то воно вийде дуже простим:***

***Елементи гри + Ігрова механіка + Контекст + Освітня мета = Гейміфіковане навчання.***

Варто пам'ятати, що гейміфікація – не освітня панацея, і за неправильного використання вона може призвести до погіршення умов навчання:

- Гейміфікована освіта може перевернути увагу учня на виявлення лазівки або способу обдурити в грі, щоб легше досягти успіху.

- Освіту з грою можуть не сприймати всерйоз, що призведе до відсутності уваги не тільки в ігровому задумі, але й до всіх знань.

- Групові завдання можуть викликати проблеми, наприклад, коли вся команда отримує однакову оцінку, незважаючи на те, що деякі члени групи роблять більший внесок, ніж інші. Таким чином, при неадекватній реалізації освітнього процесу гейміфікація може створювати напругу в класі і перешкоджати навчанню.

- Гейміфікація віддає перевагу зовнішнім винагородам, а не внутрішнім. Якщо навчання перетворюється на пошук балів або рівнів, може послабитись акцент на вродженому задоволенні під час освоєння нової навички.

- Якою б цікавою та захоплюючою була гра, через деякий час вона набридає. Учасники можуть втомитися від рейтингів, змагань та інших ігрових елементів, що не дозволяє перетворити отриманий досвід на довгостроковий позитивний ефект.

Загалом, можемо сказати, що це метод працює шляхом узгодження мети учня/студента з метою вчителя. Однак, якщо курс погано розроблений, студенти можуть знайти шлях до своєї мети, яка не вимагає навчання.

Гейміфікація ніні знаходиться на передовій системі освіти, що постійно змінюється. Наразі освітні системи стали набагато менше залежати від кількості, вартості та наявності часу у вчителів. Крім того, з мотивацією, заснованою на іграх, учні менше потребують постійної дисципліни та нагляду вчителів для виконання своєї роботи.

***У ракурсі соціального життя гейміфікація пов'язана із соціальними ролями, які людина відіграє практично кожен мить свого життя, потрапляючи від них у залежність.***

Розвиток людини вимагає її звільнення від рабської залежності від своїх соціальних ролей і виходу на рівень певної істинної нейтральної надролі, з якою людина себе ототожнює і отримує свободу як певний нейтральний еталонний стан, в якому людина через рефлексію може подивитися на себе згори, звільняється від світу, здійсмається над ним і одночасно може проникати у всі куточки даного світу, вставати на думку будь-якої людини, переживати

психоемоційні стани будь-якої істоти. Формування надролі як свідомості/самосвідомості можливе в процесі практики театральних-рольових, ігрових тренінгів, в яких людина, виконуючи різні ролі, починає розуміти і переживати їхню відносність та ілюзорність. Іншою функцією театральних-рольових, ігрової педагогіки постає принцип здобуття знань та формування певних умінь, навичок, компетентностей за допомогою рольових тренінгів, які ініціюють життєву активність/діяльність, що дозволяють формувати необхідні компетентності. У педагогіці цей процес реалізується у межах контекстного принципу.

Спостереження за повсякденними вчинками здорових людей та дані клінічної психіатрії дозволяють стверджувати, що форми поведінки людини у різних ситуаціях, як правило, різні. Людина використовує безліч соціально-психологічних рольових «масок», вона грає, лабільно перебудовуючи свою психіку залежно від потреб ситуації. Зникнення цієї лабільності, гнучкості ігрового моменту в поведінці людини свідчить про серйозне порушення дії механізмів соціальної поведінки.

За таких умов, театральна-рольова педагогіка пов'язана з активністю рольового початку людини, робота з яким може розумітися як один із головних методів самовдосконалення та розвитку людської особистості. Наведемо *приклади*.

Викладач Н. поскаржився невропатологу на заїкуватість, що виникає під час сильного хвилювання. Невропатолог порадив йому в таких випадках уявити себе кимось іншим, пограти, уявити себе іншою людиною з владним голосом. Порада допомогла.

Англійський актор М. Стюарт у 60-ті роки минулого століття прославився як пародист, що вміє точно копіювати голос, манеру поведінки інших людей. На питання, як він прийшов до цього жанру, актор розповів, що в дитинстві та юності він дуже страждав від своєї сором'язливості та скутості. Він навіть не міг замовити собі обід у кафе – заїкався і мукав. М. Стюарт знайшов спосіб здолати цей хворобливий стан. Розмовляючи з незнайомими людьми, він уявляв себе кимось іншим, важливим і значущим, і говорив відповідним голосом – надутого сановника, відставного військового, господаря фабрики та ін. І допомогло! Скутості та сором'язливості у спілкуванні він більше не відчував [3, с. 162-163].

У зв'язку з цим можна говорити про освітню програму – театральну педагогіку як засіб створення розвивального освітнього середовища. Методологічні засади програми, що задають її технологічні принципи, базуються на таких сутнісних аспектах театру, як:

- гра-модельовання, створення та дослідження уявної реальності;
- рольова гра;
- ігри із предметом;
- модель поєднання індивідуальної та колективної творчості, зі своєю своєрідною організацією та саморегуляцією;
  - модель розгортання процесу від задуму до реалізації;
  - взаємодія задумів (або версій) та народження на їх основі нового;
  - розгляд задуму з різних боків – з різних мовних просторів (щодо театру – це література, музика, архітектура, живопис, хореографія; щодо школи – це принцип вивчення одного явища крізь призму різних навчальних предметів).
- актуалізація незнайомого;
- вплив на почуття глядача та залучення його до процесу гри [1].

Зазначимо, що «театральна педагогіка» знайшла потужну реалізацію у виховних закладах А. С. Макаренка, де створювалися умови для потужного розвитку рольового статусу людини як основного механізму розвитку особистості. У цьому закладі існувала розгалужена ієрархія суворо не фіксованих та доволі взаємозамінних соціальних ролей. Це дозволяло

кожному вихованцю реалізувати себе в атмосфері розмаїття взаємозалежностей, котрі значно збагачували соціально-рольовий репертуар колоністів, їх рольову координацію, формували певні вектори особистісної соціально-психологічної взаємозалежності між ними як усередині освітнього закладу, так і за його межами. За таких умов, вкрай важливе значення для зазначеного процесу як розвитку, так і розширення рольового статусу вихованців мало унікальне соціально-педагогічне явище – «зведений загін», що дозволяв реалізувати найдревніший соціальний феномен «карнавалу», коли відбувалася зміна соціальних ролей, у нашому випадку – зміна лідерів/командирів колективу та його осередків. При цьому така рольова трансформація мала місце не як одномоментна дія, а як перманентний колективний процес. Так, в закладах А.С. Макаренка існувала змінювальна роль чергового командира, котрий міг зробити зауваження або дати обов'язкове для виконання розпорядження будь-якому члену колективу. Крім того, тут жили діти різновікових груп, що спільно залучалися до навчально-трудова діяльності і постійно змінювали одну з основних рольових послідовностей людини (пов'язану з її віковим статусом) в атмосфері найскладнішої і мінливої соціальної інфраструктури, зануреної в систему тотальної взаємодії і спілкування. Її А. С. Макаренко називав «педагогікою паралельних дій».

У комуні також функціонував театр, у якому брали участь всі вихованці, що дозволяло їм дедалі більше розширити свій соціально-рольовий репертуар та здолати межі побутових, виробничих, навчальних і інших тривіальних та нетривіальних соціальних ролей, розвиваючи, за таких умов, міфологічний, творчий, художній світогляд. Життя ж комуні регулювалося загальними зборами колективу і радою командирів – колегіальним органом, рішення якого не міг опротестувати навіть директор (принцип «педагогіки колективної дії»). У такий спосіб відбувається формування органу єдиної колективної волі, що сприймається кожним членом колективу як конкретна, не опосередкована проміжними ланками невідчужена соціальна надроль, котра втілює в собі принцип соціального керівництва згори (вона визначала життя вихованців і була цілком прозора для участі в ній усіх членів колективу). Кожен педагог тут ставав повноправним членом колективу після 4-місячного випробування і не мав жодних привілеїв.

За таких умов, в комплексі соціальних ролей, які відігравалися вихованцями А. С. Макаренка, не було практично жодної ролі, яка б була недосяжною для цих вихованців, які взаємодіяли в атмосфері взаємної довіри та відкритості: коли черговий командир здавав рапорт, ніхто не мав права взяти під сумнів об'єктивність будь-якого факту з цього рапорту. Тим самим одержував реалізацію важливий принцип соціалізації людини – принцип емпатії, відкритості, співпричетності і співучасті людини в космосоціоприродному середовищі.

***Важливо зазначити, що ефективність впровадження гейміфікації в освітній процес пов'язана з педагогічною імпровізацією.***

Якщо найвищим рівнем будь-якої діяльності, як і будь-якої активності людини в цілому, постає творчість, то найважливішими атрибутами творчої діяльності педагога, і не тільки його, є ***спонтанність, імпровізація, свобода, гармонія, енергія, стани потоку, польоту, щастя, відчуття компетентності, повноти, багатобарвності життя.***

Таким чином, імпровізація є виразом однієї з сліпучих граней педагогічної творчості. І пов'язана імпровізація зі спонтанною, вільною, інтуїтивною, ігровою активністю педагога, в результаті якої в процесі взаємодії всіх учасників педагогічного дійства вивільняються творчий імпульс – найвища мета освітнього процесу, а також і найефективніший – результативний, безпомилковий та найкоротший шлях, інструмент досягнення конкретних педагогічних цілей, вирішення навчальних та загалом – життєвих проблем, з якими



стикаються суб'єкти педагогічної взаємодії.

Якщо найвищою метою людського існування виступає стан свідомості/самосвідомості – усвідомленість людиною себе і Всесвіту загалом з позиції вищого сенсу Всесвіту, то імпровізація як вільний творчий акт – є умова та інструмент досягнення цієї самосвідомості. У процесі імпровізації якраз і виявляється найвищий зміст Всесвіту, який на рівні людського організму реалізується в гармонійному духовно-ментально-психоемоційному стані, пов'язаному з відчуттями потоку, польоту, щастя, компетентності, повноти, багатобарвності життя.

Імпровізація є ефективний спосіб досягнення безлічі цілей найрезультативнішим шляхом, проте лише з позиції вищого змісту Всесвіту імпровізація постає як досконалий інструмент досягнення гармонійного духовно-ментально-психофізіологічного стану людини. Адже людина може імпровізувати та бути успішною також у процесі досягнення дрібних і навіть деструктивних цілей. Людина може геніально імпровізувати на театральній сцені, відіграючи рої негативних героїв. Людина може імпровізувати, вигадуючи нові витончені способи тортур та руйнування живого.

Загалом, імпровізація виступає самим життям, реальністю як такою, яку на Сході визначали як Лілу – «божественну гру».

Педагогічна імпровізація (від латів. *improvisus* – несподіваний, раптовий) передбачає таку діяльність вчителя (суб'єкта навчання), вихователя (суб'єкта виховання), педагога (суб'єкта розвитку), що здійснюється під час педагогічного спілкування/взаємодії без попереднього осмислення, обмірковування цього процесу. Метою педагогічної імпровізації, подібно до «гри в бісер» (Г.Гессе), є знаходження нового вирішення проблем в конкретних умовах педагогічного процесу, а її сутністю є швидке і гнучке реагування на педагогічні/життєві завдання/проблеми, що виникають [5; 7; 8; 14; 15].

Вітчизняні педагоги – А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинський та ін – були видатними імпровізаторами. Один із основних девізів А.С. Макаренко – «негайний аналіз та негайна дія» – є заклик до педагогічної імпровізації, а обґрунтований ним «метод вибуху» – різновидом педагогічної імпровізації.

Педагогічній *імпровізації властиві такі ознаки:*

- збіг процесів задуму та його виконання або їх мінімальний розрив;
- їхня миттєвість;
- громадський характер;
- єдність інтуїтивного та логічного з початковою опорою на інсайт.

Педагогічна імпровізація як складний процес *реалізується у чотири етапи.*

1 Етап – осяяння (інсайт); на цьому етапі відбувається несподіване інтуїтивне виявлення ідеї, оригінального ходу, парадоксальної думки тощо; часто осяяння виникає у нестандартної ситуації чи на тлі емоційного підйому.

2 Етап – інтуїтивно-логічне осмислення ідеї та вибір шляху її реалізації.

3 Етап пов'язаний з громадською реалізацією ідеї з інтуїтивно-логічної корекцією.

4 Етап – миттєвий інтуїтивно-логічний аналіз результату імпровізації. Приймається рішення щодо продовження імпровізації чи перебудова діяльності.

Вирізняються такі критерії педагогічної імпровізації.

1. Об'єктивні критерії:

- раптовість (несподіванка перешкоди, швидкість дії у відповідь на несподівану ситуацію або раптово змінену ситуацію, новизна цієї дії, її незвичність і розбіжність з

очікуваними діями);

- Миттєвість (негайність дії);
- новизна (ступінь оригінальності);
- публічність (наявність глядачів, співучасників імпровізації);
- педагогічна значущість (сприяння вихованню, розвитку особистості).

2. Критерії здійснення імпровізації суб'єктом педагогічної дії:

- демонстрація роботи думки;
- духовне та емоційне піднесення;
- відчуття задоволеності.

3. Критерії імпровізації у її сприйнятті глядачами:

- здивування (реакція на несподіване);
- залученість;
- активність;
- емоційна чуйність;
- концентрація уваги;
- стрибок інтересу;
- підвищення тону та настрою;
- глибина співпереживання.

4. Критерії психоемоційного стану: піднесені брови, сяйво очей, мимовільні жести, репліки, сміх тощо.

Найважливішими аспектами та складовими частинами творчої домінанти у педагогічній імпровізації виступають увага, уява та натхнення.

Уява – це психічний процес, що полягає у створенні нових образів, ідей, думок на основі наявних уявлень, знань, досвіду. Стимулом до уяви є завдання, що стоять перед людиною, її потреби, почуття, світогляд, необхідність передбачати актуальні події. Уява характеризується ступенем новизни створюваних образів, вона може бути відтворюючою і творчою. У процесі творчої уяви створюються образи, що відрізняються новизною та оригінальністю, найчастіше це образи предметів, які не існують в даний час. У творчій уяві беруть участь знання людини, її переживання, досвід, вольові та інтелектуальні зусилля, неусвідомлені установки, інтуїція. Специфіка педагогічної уваги полягає в тому, що вона повинна одночасно розподілятися на різні об'єкти (учнів, зміст уроку та ін.) і концентруватися на вирішенні конкретних педагогічних завдань.

Завдяки розподіленості уваги вчитель може «впіймати» момент зміни навчально-виховної ситуації та ухвалити рішення щодо зміни плану дій, тобто імпровізувати. Велике значення для реалізації імпровізації має натхнення. Натхнення – стан найвищого підйому, коли пізнавальна та емоційна сфери людини з'єднані та спрямовані на вирішення творчої задачі. Натхнення тісно пов'язане з раптовим розумінням того, яким саме способом можна вирішити завдання чи проблему. Внутрішнім механізмом, що приводить у дію педагогічну імпровізацію є інтуїція, а основною рушійною силою виступає неузгодженість між початковим педагогічним задумом і новим, що виник безпосередньо в освітньому процесі, більш ефективним варіантом його реалізації, а також між проектом уроку (справи, заходи та ін.) та об'єктно-суб'єктними умовами його реалізації. В освітньому процесі педагогічна імпровізація може бути спрямована на організацію та уточнення навчальної комунікації, методичного прийому, змісту навчального матеріалу, цілей навчання/виховання.

Також можна говорити про *різні підходи до класифікації імпровізації*.

1. За джерелом виникнення педагогічна імпровізація може бути «природною», «неспровокованою» (виступати як засіб втілення педагогічного задуму та його оперативних коригувань), та «вимушеною», «спровокованою» (яка є засобом конкретизації педагогічного проекту уроку відповідно до творчих можливостей вчителя та конкретних обставин діяльності).

Виділяються п'ять варіантів педагогічної імпровізації на уроці залежно від її джерела:

- імпровізація, викликана опосередковано (важливу роль відіграє практичне мислення та емоційна стійкість);
- імпровізація «зсередини» (залежить від індивідуально-творчих особливостей педагога);
- імпровізація, викликана логікою викладу матеріалу (здійснюється за рахунок активної участі педагогічного мислення);
- імпровізація, заснована на самоаналізі та сприйнятті класу;
- імпровізація, що межує з педагогічним відкриттям (результат «педагогічного осяяння»).

2. За якістю змісту, ступенем новизни прийнятого рішення імпровізація може бути «стандартною», у ході якої використовуються типові, стандартні методи вирішення конкретних педагогічних ситуацій, та «творчою», в процесі здійснення якої вчителем виявляються нешаблонні способи впливу на учнів або нові поєднання вже відомих способів.

3. За структурою процесу: а) класична, б) імпровізація з домашньою заготівлею, в) змішана або перехідна імпровізація (може бути спочатку класична або спочатку з домашньою заготовкою).

При цьому можна говорити про різні форми педагогічної імпровізації, такі як:

- словесна дія (монолог чи діалог вчителя, дотепна репліка, анекдот, аналогія тощо),
- фізична дія (у чистому вигляді зустрічається дуже рідко, але це може бути жест, особливий погляд та ін.),
- словесно-фізична дія (різні розіграші, ігри, міні спектаклі тощо).

У цьому важливою є **готовність педагога** до імпровізаційної активності, яку **можна аналізувати у контексті таких компонентів:**

- професійно-педагогічний компонент: загальний зміст визначається професійною компетентністю вчителя, системністю, динамізмом, мобільністю його спеціальних знань та умінь на тлі загальної високої культури та ерудованості;
- індивідуально-особистісний компонент: опосередкована специфіка дій вчителя у тих чи інших нетипових ситуаціях педагогічного спілкування з учнями, що потребує швидкої орієнтації та оперативного прийняття педагогічно грамотних рішень;
- мотиваційно-творчий компонент: визначається творчими мотивами діяльності вчителя, його захопленістю змістом і ходом навчання, станом «робочого» творчого натхнення.

У зв'язку з цим можна назвати **етапи формування готовності педагога до імпровізаційної активності:**

*Перший етап* передбачає переважний розвиток умінь здійснювати педагогічну імпровізацію, орієнтовану на організацію навчальної комунікації, тобто умінь оперативно виявляти адекватні конкретному акту педагогічного спілкування мовні засоби викладу змісту навчального матеріалу, емоційно, інтонаційно-виразно довести зміст аудиторії, оперативно виявляти прийоми організації спонтанної комунікації.

*Другий етап* передбачає вдосконалення та розвиток умінь здійснювати педагогічну

імпровізацію, спрямовану конкретизацію методичного прийому, зокрема умінь аналізувати методичну структуру уроку, співвідносити прийом з втілюваним за його допомогою змістом навчального матеріалу, аналізувати правомірність застосування оперативно виявленого методичного прийому.

*Третій етап* пов'язаний із формуванням у вчителя умінь здійснювати імпровізацію, націлену на коригування змісту навчального матеріалу; тут акцент робиться на розвиток умінь співвідносити зміст навчального матеріалу з навчально-виховною ситуацією, що склалася на уроці [4; 2].

Можна диференціювати такі ***прийоми педагогічної імпровізації у контексті професійної підготовки майбутніх педагогів:***

- Прийоми театралізації педагогічних ситуацій – метою цих прийомів є на основі творчої імпровізації самостійно створити театралізований акт, наприклад, урок. Оцінюється режисура уроку, способи створення творчої атмосфери.

- Прийоми педагогічного перетворення – учителю необхідно зайняти позицію учня, позицію батьків при донесенні сенсу «заразити» їх новизною, творчою інтерпретацією. Оцінюється мобілізація творчих сил учителя, миттєвість реагування під час створення ситуації з урахуванням творчої імпровізації.

- Прийом імпровізаційно-педагогічного етюду – в основі покладена імпровізація, пов'язана з творчим втіленням творів, зміст яких вимагає зробити замальовку, в якій відображено основну думку, обґрунтувати її та розкрити педагогічний задум, створеного етюду. Крім цього, це твір педагогічних етюдів, що розвиває уяву, творчість. Етюдно-імпровізаційні завдання можуть бути найрізноманітніші: наприклад, твір «Моя професія» необхідно коротко скласти імпровізаційно-педагогічний етюд та уявити цілісний структурний образ вчителя. Мобілізація імпровізації складає заданих словах і тягне у себе творчу ідею.

- Прийом імпровізаційно-творчого пролонгування педагогічного сюжету – основою даного прийому завдання, поставлене перед вчителем – продовжити сюжет зображення за принципом «що далі?»

- Прийом імпровізаційного проектування живопису у педагогічний сюжет.

### **Список використаних джерел та літератури**

1. Абрамян В. Ц. Театральна педагогіка. К.: Лібра, 1996. 210 с.
2. Вознюк О.В., Маловицька Л.Ф. Орхестичне виховання як музично-театралізована діяльність: пошук універсального засобу розвитку дітей та молоді // Актуальні питання мистецької педагогіки : зб. наук. праць / гол. ред. І. М. Шоробура. – Хмельницький ФОП Стрихар А.М., 2018. – Вип. 7. – С. 18-24.
3. Донченко Е.А., Титаренко Т.М. Личность: конфликт, гармония. К, 1989. 175 с.
4. Зязюн І.А. Філософія педагогічної дії: монографія. Черкаси, 2008. 608 с.
5. Borko H., Livingston C. Cognition and Improvisation: Differences in Mathematics Instruction by Expert and Novice Teachers // American Educational Research Journal. 1989. V. 26 № 4. P. 9-14.; Dezutter, S. (2011).
6. De Freitas, S., & Oliver, M. (2006). How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated? Computers and Education Special Issue on Gaming, 46(2006), 249–264.
7. Donmoyer, R. (1983). Pedagogical improvisation. Educational Leadership, 40, 39–43.
8. Espeland. (2015, May 14). Improvisation in Teacher Education (IMTE) Project

Meeting, Stord.

9. Ferenstein, G. (2010). How social gaming is improving education. URL: [mashable.com/2010/02/07/social-gaming-education](http://mashable.com/2010/02/07/social-gaming-education)
10. Huang, W.H.-Y. and Soman, D. (2013) Gamification of Education. Research Report Series: Behavioural Economics in Action. Rotman School of Management, University of Toronto.
11. Järvinen, A. (2009). Game design for social networks: Interaction design for playful dispositions. In Stephen N. Spencer (Ed.), Proceedings of the 2009 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games (Sandbox '09) (pp. 95–102).
12. Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). Moving learning games forward: obstacles, opportunities and openness, the education arcade. Massachusetts Institute of Technology.
13. Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2).
14. Maheux, J.-F. & Lajoie, C. (2010). On improvisation in teaching and teacher education. *Complicity: An International Journal of Complexity and Education*, 8, 86–92.
15. Oded Ben-Horin (2016) Towards a professionalization of pedagogical improvisation in teacher education, *Cogent Education*, 3:1, 1248186, DOI: 10.1080/2331186X.2016.1248186
- Alterhaug, B. (2004).
16. Pivec, M., & Dziabenko, O. (2004). Game-based learning in universities and lifelong learning: “UniGame: Social Skills and Knowledge Training” game concept. Special Issue of J.UCS “Human Issues in Implementing eLearning Technology”.
17. Ulicsak, M., & Wright, M. (2010). Games in education: Serious games, FutureLab.
18. Werbach Kevin, Hunter Dan For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press, 2012. 144 p.
19. Yu-Kai Chou (2016). Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards. Octalysis Media: Fremont. CA
20. Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *IEEE computer*. IEEE Computer Society, pp. 25–32.