

Дзюбенко І.А.

викладач,

*Уманський державний
педагогічний університет
імені Павла Тичини*

ГРА ЯК ЗАСІБ НАБУТТЯ У ШКОЛІ НЕОБХІДНИХ ЖИТТЄВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ

У цій статті мова йде про вплив ігрових знань на формування життєво необхідних компетентностей школярів.

This article is about the influence of game classes on the formation of the life -needed competentions of pupils.

Оновлення освітніх систем, яке відбувається останніх двадцять років у європейських країнах і пов'язане з визнанням значимості знань як рушія суспільного добробуту і прогресу є основою реформування освіти в Україні.

Цілеспрямоване набуття молоддю знань, умінь і навичок, їхня трансформація в компетентності сприяє особистісному культурному розвитку, розвитку технологій, здатності швидко реагувати на запити часу. Європейські країни сьогодні розпочали ґрунтовну дискусію навколо того, як озброїти людину необхідними вміннями та знаннями для забезпечення її гармонійної взаємодії з інформаційним суспільством, що швидко розвивається.

Сучасна шкільна освіта в Україні спрямована на надання учневі необхідних знань, вироблення умінь і навичок, адже за період навчання він повинен засвоїти багато фактичного матеріалу. Натомість школа сьогодні недостатньо навчає школярів приймати рішення, використовувати інформаційні та комунікаційні технології, критично мислити, вирішувати конфлікти тощо.

Необхідно зазначити, що нормативна база формування сучасного змісту освіти в середній школі закладена в Законі України про загальну середню освіту [3].

На сьогодні вже розроблено Державний стандарт початкової загальної освіти [5]. У січні 2003 року подано на обговорення та затверджено у жовтні цього ж року колегією МОН проект Державного стандарту базової і повної середньої школи, в якому визначено сім навчальних галузей: мова та література, суспільствознавство, математика, природознавство, естетична культура, здоров'я та фізична культура, технології.

Постановою Кабінету Міністрів України від 16.11.2000р. №1717 було введено сітку годин і нові навчальні плани для основної і старшої школи, передбачено передумови для профільного навчання [5].

Результати опитувань учасників регіональних семінарів (Черкаси, Миколаїв, Тернопіль, Луганськ), проведених в межах проекту „Інновація і оновлення освіти для покращення добробуту та зниження рівня бідності” ПРООН (грудень 2002 р.), продемонстрували точку зору респондентів серед вчителів, шкільних адміністраторів, управлінців регіонального рівня, які вважають, що нинішній зміст освіти не зорієнтований на набуття школярами життєвих компетентностей або тільки частково виконує цю функцію (разом 76% респондентів).

Чому гальмується підвищення якості освіти?

Метою навчання є виховання в учнів бажання і вміння вчитися, тому комплекс знань, умінь і навичок є підґрунтям для набуття життєвих компетентностей.

Саме на це варто звернути увагу.

Прикладом ключових компетентностей можуть бути: здатність співпрацювати та працювати в команді, розв'язувати конфлікти, застосовувати інформаційні та комунікаційні технології, творчість і винахідливість, здатність використовувати знання й технології [6].

Сучасна педагогіка прагне перебудуватися з дидактичної, спрямованої на передачу суми знань, апелюючої до пам'яті на педагогіку динамічну, розвивальну, яка сприяє розвитку самостійного і творчого мислення, тренування підвищеної чутливості, розвитку індивідуальності. Шукаючи способи вивільнення учнів, виявлення індивідуального творчого потенціалу,

вчені й учителі-практики переконалися в ефективності застосування ігрових прийомів на окремих етапах уроків.

Опитування випускників педагогічних інститутів, училищ, коледжів, проведене Інститутом художньої освіти Російської Академії освіти, показує, що згадуючи про найрадісніші події, пов'язані зі школою, більшість називає позашкільні і позакласні заходи (походи, КВК, „вогники”), і мало хто приємні спогади пов'язує безпосередньо з навчальним процесом.

На питання „Що ви як молодий учитель плануєте робити, щоб ваші учні відчували, що потрапили до школи радості?” більшість випускників педагогічних навчальних закладів відповіли: влаштовувати вечори, походи, „вогники”. Лише троє визначили для себе: будуть прагнути робити уроки цікавими, тобто зроблять радісним життя дітей, передусім на самих уроках.

Щоб зробити уроки цікавими і необтяжливими, а одночасно і високопродуктивними, мудрі вчителі, спираючись на психологічну потребу дитини (і не лише малої) у грі, органічно включають цей метод до організації навчальної діяльності учнів.

Звичайний урок може перетворитися на найцікавіший, якщо використовувати ігрові прийоми. Успіх такого уроку не випадковість, а закономірність, що витікає із розуміння сутності ігрової діяльності та її функції у людській праці. Саме тут створюються умови для самоствердження особистості, урок наповнюється ігровим азартом. Одночасно це творча, вільна діяльність, але впорядкована певними правилами гри. Цю творчість, правила та організацію задає вчитель, і учні зацікавлено включаються до навчальної взаємодії. Явище гри – цього, поруч з працею та навчанням, провідного виду людської діяльності – здавна привертало увагу вчених – філософів, культурологів, психологів, педагогів. Згідно традиційних для вітчизняної науки матеріалістичних поглядів, гра розглядається як своєрідна репетиція трудових процесів та суспільних стосунків. На противагу К. Блеру, Ф. Ботендайку, Г. Спенсеру та іншим зарубіжним дослідникам, котрі намагалися вивести першопричину гри з фізіологічних чи фізіопсихологічних факторів, Л.С.Виготський стверджував, що гра виникає як наслідок виникнення нереалізованих негайно потреб та наявності характерної для раннього дитинства тенденції до негайної реалізації бажань.

Гра розглядається як освоєння дитиною світу тими способами, якими вона володіє на рівні свого фізичного та інтелектуального розвитку. Пізнання світу в дидактичних іграх набуває форм, зовні не схожих на звичайне

навчання: тут і фантазія, і самостійний пошук відповіді, і новий погляд на відомі вже факти і явища, поповнення і розширення зв'язків, виявлення подібності та відмінності між окремими подіями.

У вітчизняній науці психологічну теорію гри розробляли: Б.Г. Ананьєв, Д.Б. Ельконін, О.М. Леонтьєв, С.П. Рубінштейн та Г.К. Селевко. Вони вважають: найважливіше те, що не примусово, а за бажанням самих учнів під час навчальних ігор відбувається багаторазове повторення навчального матеріалу в його різноманітних поєднаннях та формах.

Окрім того, гра створює атмосферу здорового змагання, що змушує школяра не просто механічно пригадувати вивчене, а мобілізувати усі свої знання, міркувати, добирати потрібне, зіставляти, оцінювати. У ході гри, як правило, навіть учні, що відрізняються „лінощами розуму”, мимоволі активізуються, захоплюються пошуками відповіді, починають розмірковувати, та й становище відстаючого у грі мало кого влаштовує. При цьому суттєво, що для перемоги недостатньо самих лише механічних знань. Навчальна гра сприяє розвитку цілого комплексу якостей, необхідних для повноцінної освіти: розвиненої уяви, умінь бачити суттєве, спостерігати, швидше і точніше реагувати у складній ситуації.

Добре продумана дидактична гра в руках розумного організатора перетворюється на дієвий засіб навчання і виховання, вимагаючи від учасників значного розумового напруження і, водночас, даруючи їм насолоду успішної мисленнєвої діяльності.

Педагоги та психологи (В.М. Букатов і А.П. Єршова) в основі навчального процесу вбачають організацію групової роботи на уроці – гру [1].

Кредо ентузіастів, які проводять спеціальні семінари з упровадження своїх ідей в Росії та Україні, як зазначають А.П. Єршова і В.М. Букатов, полягає в тому, що „ми не вчимо, а налагоджуємо ситуації, коли їхнім учасникам хочеться довіряти один одному і своєму власному досвіду, в результаті чого реалізується ефект добровільного навчання, учіння, тренування” [2].

Щоб „влити активне тепло сонним або змученим учням”, допомогти дітям жити повним і насиченим життям, варто привнести у клас вправи з театральної та народної педагогіки, які допоможуть створити атмосферу розкутості, творчості, емоційного піднесення й одночасно введуть учителя у секрети побудови ділових взаємин з класом і учнів один з одним –

наголошують фундатори соціоігрової педагогіки (В.М. Букатов та А.П. Єршова) [1].

Тому ми пропонуємо розробку ігрової форми інтерактивного заняття з вивчення прав дітей, яка допоможе вчителю сформувати в учнів життєві компетентності.

Тема: Права дитини за конвенцією ООН.

Мета: ознайомити учнів з правами дітей, проаналізувати їхню актуальність для дітей усього світу, визначити особисту життєву позицію; виховувати учнів гуманними, милосердними, компетентними; розвивати увагу, увагу, мовлення, вміння працювати в колективі, інтерес до співпраці.

Обладнання: папір, кольорові олівці, ножиці, нитки.

Хід заняття

1. Організаційний момент.

Гра

Розповідається історія дівчинки, що зіткнулася з величезними проблемами: стала інвалідом, її залишила мама, зникли зв'язки зі школою, друзями. Вона могла скористатися правами, але не знала, що вони існують.



У ході гри викликаються герої, між ними зв'язки (нитки), усі вони уриваються (розрізаємо нитки), потім відновлюються (нитка зв'язується), при цьому з'являються вузлики, зв'язок з правами залишається незмінним.

З кожним учасником гри проводиться бесіда :

- що відчували, коли розривали зв'язки?
- Які емоції при відновленні?
- Чи відчули права свою значимість?
- Що означають вузлики?

2. Актуалізація опорних знань.

– Які права дітей ви знаєте?
(По колу говорять усі діти: 2-3 права)

3. Робота в командах.

Учитель об'єднує учнів в 4 команди

(право, держава, суспільство, дитина).

Кожна команда отримує листок, де написано 5 прав.

Завдання команд - намалювати ці права.

4. Робота лідерів команд.

Лідер першої команди демонструє малюнки, гравці з інших команд відгадують яке право зображене.

Після того, як розгадано 5 прав, лідер проводить підсумок: які права запам'яталися.

Після виступу всіх лідерів - доповнення учнів, учителя.

5. Висновки:

Кожен учень говорить які права запам'яталися. Під час гри учні декілька разів називають права:

- при актуалізації;
- коли виконують малюнок (думають як зобразити);
- вгадування;
- підсумок;
- загальні висновки.

Але ці повтори не є нав'язливими і нудними, результат – 100% учнів запам'ятовують усі права.

Під час гри учні співпрацюють у командах і між командами; отримують с позитивні емоції, натхненно уявляючи як зобразити права, відгадуючи. Працює мимовільна увага, діти багато спілкуються, вони захоплені спільною творчою справою. Саме таке заняття сприяє виробленню необхідних життєвих компетентностей.

Таким чином, ми бачимо, що гра замінює монотонність уроку активними розумовими і фізичними діями учнів, зміною мізансцен на уроці та функцій учителя та учня.

За допомогою гри життя дітей на уроці стає повноцінним і відступає від дидактичної зашореності. Відкрита режисерська дія перетворює урок у своєрідну імпровізовану виставу, де оголошуються не завчені істини, а відкриваються власні роздуми. Уміло підібрані протягом уроку екстремальні ситуації - шлях до цілісного особистого сприймання навчального матеріалу та набуття школярами життєвих компетентностей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Букатов В. М., Ершова А. П. Я иду на урок: хрестоматия игровых приёмов обучения. - М.: Первое сентября, 2000. - 227 с.
2. Гриньова М. В., Вовк К. Ю. Ділова гра як метод педагогічних комунікацій // Організація навчальної діяльності підлітків з низьким рівнем досягнень при вивченні предметів природничого циклу. – Полтава, 2001. – С. 99-110.
3. Закон України „Про загальну середню освіту” від 7 грудня 2000 року № 2120-III, розділ V, „Державний стандарт загальної середньої освіти”.
4. Занько С. Ф. и др. Игра и учение. - М., 1992.
5. Постанова Кабінету Міністрів України від 16 листопада 2000 року №1717.
6. Стратегія реформування освіти в Україні: рекомендації всесвітньої політики. - К.: „К.І.Ф.”, 2003. - 296 с.
7. Шаталов В.Ф. Игра - дело серьёзное // Шаталов В.Ф. Педагогическая проза. - М.: Педагогика, 1980. - С. 63-80.
8. Щебро А.Б., Джола А.М. Дидактичний театр // Театр у школі. - К., 1990. – С. 122-136.