

Барнінець О. В.
аспірант
Бердянського державного
педагогічного університету

МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ІГОР НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

У статті досліджується доцільність використання рольових ігор на етапі вивчення нового матеріалу, їх кількість та періодичність використання на уроках історії протягом навчального року. Розроблена методика проведення дидактичних ігор на основі їх поетапної організації.

Ключові слова: дидактична гра, рольові та тренінгові ігри, етапи організації ігрових методів.

В статье исследуется целесообразность использования ролевых игр на этапе изучения нового материала, их количество и периодичность использования на уроках истории на протяжении учебного года. Разработана методика проведения дидактических игр на основе их поэтапной организации.

Ключевые слова: дидактическая игра, ролевые и тренинговые игры, этапы организации игровых методов.

The expedience of usage of role games at the stage of study of new material, their amount, and periodicity of the usage during the history is explored in the article. The methodics of their carrying out is developed on the basis of their stage-by-stage organization.

Key words: didactic game, role and trening games, stages of organization of playing methods.

Невпинне зростання інформаційного потоку у світовому просторі передбачає підвищення рівня інтелектуалізації кожної нації, в основі якої є всебічний розвиток людини як особистості. У результаті освіта стає ключовою сферою діяльності, оскільки є вихідною у формуванні рис особи, пов'язаних із мобільністю та креативністю мислення. Трансформація загальноосвітніх вимог на конкретні навчальні предмети породжує пошук шляхів, що можуть

ефективно реалізувати намічене. Зокрема, на уроках історії відбувається впровадження інноваційних технологій, моделей, активних форм і методів навчання, що сприяє досягненню в особистості соціальної зрілості та індивідуального зростання. У переліку таких методів чільне місце посідають ігрові.

Загальноновизнаним є факт, що використання ігор на уроках історії сприяє активізації пізнавальної діяльності, інтересу та підвищенню мотивації в учнів. Численні розробки демонструють високий рівень популярності ігрових методів, однак їх аналіз свідчить про поширення у своїй більшості неімітаційних, тобто тренінгових, ігор, які передбачають застосування на етапах актуалізації та узагальнення знань. Розробки рольових ігор, як правило, носять поодинокий характер, та й не задовольняють детальним описом методики їх проведення. З огляду на це метою статті є визначення переваг та доцільності використання імітаційних ігор на етапі вивчення нового матеріалу; дослідження методики проведення дидактичних ігор на уроках історії.

Дослідженням дидактичної гри з метою виявлення її сутності займалися І. Гордієнко-Митрофанова, А. Морозов, В. Мисан, Е. Муртазіна, П. Підкасистий, С. Харченко, Д. Чернилевский. Значні напрацювання в царині методики проведення дидактичних ігор на уроках історії здійснили Г. Камаєва, М. Короткова, М. Несмелова, Л. Нечволод, Л. Поліщук, О. Пометун. Під час дослідження бралися до уваги: доцільність використання ігор на етапі вивчення нового матеріалу (Л. Борзова, Т. Іванова, О. Охредько), кількість та періодика використання рольових ігор на уроках історії протягом навчального року в межах вивчення курсу історії (І. Кучерук), поетапність процесу їх організації (К. Баханов, М. Кларін, О. Кожем'яка).

Широке різноманіття ігрових методів дозволяє використовувати їх на будь-якому етапі уроку. Надання переваг тренінговим іграм (вікторини, бліцопитування, кросворди), що проводяться на етапах актуалізації, систематизації, закріплення та уроці узагальнення, пояснюється низкою чинників: неімітаційні ігри не забирають багато часу та сили на підготовку, не вимагають вивчення додаткової літератури, залучають весь клас, є мобільними і нетривалими. Крім того, учитель на уроці після проведення подібних методів не зобов'язаний додатково витратити час на з'ясування проблемних питань, оскільки завданням даних ігор є перевірка або закріплення знань, умінь та навичок чи установка (на етапі мотивації) на їх сприйняття. Виходить, що вчитель нібито й використовує ігрові методи, отримуючи від них очікуваний результат у вигляді створення неформальної атмосфери, підвищеної мотивації,

емоційності, інтересу в учнів, але такий підхід робить ігрові методи однобокими, чорно-білими.

Не можна не погодитися з думкою О. Охредько про те, що тренінгові ігри суттєво урізноманітнюють методику викладання історії та підвищують рівень пізнавального інтересу школярів, дають можливість формувати різні історичні компетентності, їх можна використовувати під час проведення уроків будь-яких типів та на різних рівнях пізнавальної діяльності учнів: репродуктивному, реконструктивному, творчому [6, с. 43]. Однак хотілося б відійти від сталого твердження, яке знаходимо, наприклад, у вищезгаданого О. Охредька про те, що «найефективнішими ігрові завдання виявляються на повторювально-узагальнювальних уроках...» [6, с. 43]. Дидактична гра, на відміну від звичайної гри, за цільовою ознакою є двоплановою діяльністю, в якій реалізується не лише ігрова, а й педагогічна цілі. Причому перевага надається останній. Досягнення зазначеного реалізується за рахунок розширення меж використання ігрової методики на уроках історії, зокрема, виходячи на етап вивчення нового матеріалу. Безумовно, цей процес є набагато складнішим та копітким, з іншого боку – цікавим, містким та результативним.

Вивченням ігрових методів на етапі засвоєння нового матеріалу займалася Л. Борзова. Вона акцентувала увагу на самому етапі вивчення нового матеріалу як найважливішої ланки процесу навчання, оскільки на ній відбувається сприйняття та осмислення матеріалу, що вивчається. Крім того, дослідниця аргументовано доводить, що процес вивчення нового з постановкою перед учнями певних навчальних цілей співпадає з органічно закладеним у грі пізнавальним завданням [1, с. 30]. Таке гармонійне поєднання має високу потенційну можливість у навчальному процесі, для реалізації якої, перш за все, вчителю, а потім і учням необхідно залучити нестандартний погляд, креативність, неабияку фантазію. Дидактичні ігри, несучи нову інформацію, змушують учнів її аналізувати, узагальнювати, робити висновки тощо. Процесуальність (за термінологією О. Леонтьєва) у дидактичній грі невід'ємно пов'язана з надутилітарною результативністю (Н. Жуковська), яка, крім визначення специфічних результатів, дозволяє предикатувати її (процесуальність) як продуктивну [3, с. 60]. Отже, при використанні ігрових методів на етапі вивчення нового матеріалу ми теж отримуємо результат у вигляді захоплювального дійства, що активізує психічні процеси його учасників, але до цього додамо потужний розвивальний компонент, що дозволяє вдосконалити учнівське мислення, призводить до міркування, осмислення та самооцінки. Лише дія, під час якої щось відбувається, має конкретний результат, здатна призвести до рефлексії, може бути основою для формування компетентної людини.

Аналіз методичної літератури (К. Баханов, Т. Іванова, Г. Камаєва, М. Короткова, М. Несмелова, Л. Нечволод, Л. Поліщук, О. Пометун, О. Яровець) доводить доцільність використання на етапі вивчення нового матеріалу імітаційних (рольових) ігор обох підвидів: ділової та ретроспективної. Це пояснюється метою рольової гри: визначити ставлення

дитини до конкретної життєвої ситуації [2, с. 13], причому своє ставлення до подій, що розігруються, можуть демонструвати як учні-актори (у випадку ділової гри, театралізованої гри та проблемно-рольової гри дискусійного характеру, а якщо заданий сценарій – репродуктивно відтворювати ставлення персонажа, що імітується), так і «глядачі», які мають вилучити із сюжету необхідну інформацію з метою узагальнення.

Л. Борзова в своєму дослідженні «Ігри на уроках історії», аналізуючи дидактичні ігри на етапі вивчення нового матеріалу, крім рольових, пропонує проводити ігри типу «Три речення», «Усний діафільм», «Із уст в уста», «Знайди помилку», «Реставрація» тощо. Погоджуємося, що за методикою проведення ці ігри пасують етапу вивчення нового матеріалу, але за цільовим призначенням вони спрямовані на закріплення, перевірку міцності засвоєння знань. Нової інформації самі собою ці ігри не несуть. Тому вважаємо, що саме в імітаційних іграх закладений компонент цілеспрямованого навчання, який і дозволяє використовувати їх на етапі вивчення нового матеріалу.

Незважаючи на перевагу в імітаційних іграх дидактичного аспекту, слід пам'ятати, що за характером діяльності учасників вони є творчим проектом. Надмірне захоплення навчальним компонентом може перетворити цей вид гри на діяльність, метою якої стане сама діяльність. Л. Борзова влучно зауважує: «Діяльність у грі – не мета, а засіб. А ось цікавість – мета» [1, с. 13]. Ці ігри не повинні сприйматися дітьми як процес навмисного навчання, оскільки це зруйнувало б саму сутність гри. Отже, рольова гра не повинна бути набридливою, перенасиченою. При надмірному її використанні вона швидко стане неефективною, оскільки вимагає від учасників активізації всіх пізнавальних процесів (пам'яті, уваги, мислення, уявлення тощо), емоційного ставлення до змісту, що може призвести до перенапруження та втрати цікавості до самої гри. Тому І. Кучерук радить практикуючим учителям не планувати велику кількість рольових ігор протягом навчального року [5, с. 94], враховуючи необхідний час на підготовку: від 1,5 тижня (І. Кучерук) до 1,5 місяця (Л. Борзова) (залежно від складності матеріалу). Закріплення за імітаційними іграми важливих тем у навчальній програмі стане орієнтиром для їх обрання як оптимального методу.

Використання на уроках історії ігрових методів є доцільним за умови їх послідовного чергування: імітаційних з неімітаційними. Результативність дидактичних ігор на уроках історії залежить, по-перше, від систематичного та сукупного їх використання, по-друге, від цілеспрямованості планування ігор у поєднанні з іншими дидактичними методами і прийомами навчальної діяльності.

За методикою проведення дидактичні ігри логічно розподілити на чотири етапи, які визначають її послідовність: підготовчий, введення до гри, власне ігровий, підсумковий.

Підготовчий етап є вихідним в організації ігрових методів. М. Кларін називає його орієнтацією, О. Кожем'яка – що *передують постановці мети заняття*. Л. Борзова підготовчий етап поділяє на попередню підготовку учнів до гри (щодо рольових ігор з визначенням цілей та вибором дидактичного навантаження) та підготовку безпосередньо перед грою (створення емоційного

ігровою настрою) [1, с. 17].

На цьому етапі відбувається ряд послідовних дій.

1. Учитель обирає тему гри, її вид, враховуючи програму, тематичне навантаження, наявність методичної літератури, готовність класу до проведення ігрових методів тощо.

2. Відбувається розподіл ролей (у імітаційних іграх), класу на групи чи учасників гри (у неімітаційних), враховуючи ігрові інтереси. Інколи постає проблема вибору учасників. Для цього вчитель має обрати алгоритм дій: або заздалегідь їх визначити, або керуватись успішністю виконання поставленого напередодні завдання, або, як пропонує Л. Борзова, обирати їх за алфавітним покажчиком [1, с. 19].

3. Учителем з учнями обговорюється сам замисел гри, її стратегія, складається план, сценарій, проводиться інструктаж учасників. Педагогом пояснюється ігрове завдання, проводяться індивідуальні консультації стосовно підготовки до гри. Цей етап стосується, перш за все, рольових ігор, оскільки, наприклад, з'ясування ролі Мартіна Лютера потребує розуміння спонукальних мотивів його поведінки, а для цього необхідно уявляти, що собою являла Німеччина у п.п. XVI ст.; яку політику проводила католицька церква, індивідуальні особливості самого Лютера тощо. Отже, для учасників імітаційних ігор, що готуються заздалегідь, необхідно створити обстановку зацікавленості, подиву, бажання розв'язати дослідницьке чи творче завдання. Створення необхідної мотивації – обов'язкова умова в організації гри, невиконання якої призводить до того, що завдання виявляється незрозумілим для учня.

4. Спільне підготування необхідних атрибутів та декорацій (для імітаційних ігор) чи карток із завданнями (для неімітаційних). Зауважимо, що наявність костюмів та декорацій є обов'язковою, оскільки допомагає створити ефект достовірності відтворюваного. Однак це не означає буквальну костюмовану виставу, а передбачає наявність окремих елементів зображуваного персонажу.

Наступний етап *введення до гри, вступний, або постановка проблеми і початку її розв'язання*, визначається усіма дослідниками. І. Гордієнко-Митрофанова називає цей етап стимуляцією активності, де відбувається активізація резервних можливостей особистості учня.

Сутність цього етапу полягає в усвідомленні учнями змісту завдання й активізації їхньої пізнавальної діяльності на самому уроці, тому передбачаються ряд дій.

1. Учитель стисло та конкретно викладає сценарій гри, пояснює всьому класові її завдання і можливості, роль окремих учасників, визначає ігрові цілі, дає загальну спрямованість гри.

2. В імітаційних іграх з метою активізації пізнавального інтересу в учнів учитель може ставити проблемні питання, проводити мозковий штурм та дискусію, спонукати учнів до висунення різноманітних припущень та гіпотез, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки тощо. Проблема перед учасниками може ставитися заздалегідь (як в діловій грі з теми «Італійське Відродження», в якій команди, що представляють мешканців міст звідки

родом італійські митці, мають довести, що творчість їхнього «земляка» являв собою довершення епохи Ренесансу), або безпосередньо перед початком гри (як у театралізованій виставі з теми «Утвердження Ярослава в Києві» необхідно зробити припущення, чому більшість українців вважають Ярослава Мудрого вартим отримати звання Великого українця). Аналіз запропонованих відповідей відбувається на заключному підсумковому етапі.

Третій – *ігровий етап* – передбачає залучення всіх учнів класу до ігрової діяльності. Цей етап характеризується підвищеним емоційним станом з боку гравців, що сприяє «проживанню» ситуації в її ігровому втіленні. Цей етап включає ряд особливостей.

1. Розгортання ігрового сюжету передбачає наявність та дотримання ігрових правил, оскільки світ гри створюється в її процесі, а не до початку, і в цьому беруть участь усі гравці, незалежно від узяті на себе ролі. Саме тому «неігрова поведінка», тобто відступ від правил в ігровому світі, карається досить суворо, аж до зняття з гри.

2. Задачею вчителя на цьому етапі є координація ігрової діяльності, здійснення безпосереднього керівництва дій учасників, регулювання ходу заняття. Найбільшу увагу педагог має звертати не на акторів, а на весь клас. Вчитель має бути готовим втрутитися в будь-який момент в ігрове поле, відчуваючи спад активності, підсилити цікавість до гри (шляхом схвалювання окремих учасників, заохочення глядачів).

3. Завершення ігрового етапу в неімітаційних іграх має відбуватися з обережністю, коли вчитель вчасно припиняє гру, заздалегідь попереджуючи про це її учасників.

Заключний етап – *підбиття підсумків*. М. Короткова називає його *оціночним*. Цей етап включає в себе два аспекти: визначення дидактичного та власне ігрового результатів. Тому він може поділятися на дві фази:

1. Формування компетентностей (у імітаційних іграх).

2. Аналіз ігрової діяльності, що передбачає рефлексію навчальної діяльності (у вигляді питання «Що нового ви дізналися з гри?») та оцінку власне гри (питаннями «Які зауваження виникли в процесі гри?», «Що треба зробити для усунення недоліків?», «Як ви оцінюєте акторську майстерність учасників?»).

Л. Борзова виділяє окремо етап аналізу гри. Хоча сутність зводиться до одного: усвідомлення учнями своїх успіхів і недоліків, об'єктивного оцінювання себе і своїх товаришів у грі. Тому за умов катастрофічної нестачі часу цей етап має бути проведений обов'язково з метою виявлення ефективності ігрової діяльності, розвитку методичної майстерності вчителя.

Використання ігрових методів на етапі вивчення нового матеріалу під час уроків історії є доцільним як з погляду активізації розумових можливостей учнів, так і з боку отримання результативних показників у вигляді сформованого комплексу знань, умінь та навичок. Важливою умовою досягнення зазначеного можливе при чіткій поетапній організації ігрових методів як визначального алгоритму дій.

Подальші дослідження можуть бути пов'язані з обґрунтуванням сутності рольових та тренінгових ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Борзова Л. П. Игры на уроках истории / Л. П. Борзова. – М. : Владос-пресс, 2001. – 325 с.
2. Вишковський І. В. Використання рольових ігор у викладанні громадянської освіти / І. В. Вишковський // Історія та правознавство. – № 16–18 (152–154). – червень. – 2008. – С. 12–24.
3. Гордієнко-Митрофанова І. В. Теоретичні та методичні основи побудови ігрової маніпуляції педагогічної технології ІТООД МАРО : [монографія] / І. В. Гордієнко-Митрофанова. – Х. : Майдан, 2006. – 324 с.
4. Короткова М. В. Методика проведення ігор и дискусий на уроках истории / М. В. Короткова. – М. : Владос-пресс, 2001. – 256 с.
5. Кучерук И. В. Учебные игры на уроках истории / И. В. Кучерук // Преподавание истории в школе. – № 4. – 1989. – С. 91–99.
6. Охредько О. Гра – це діяльність. Дидактична гра на уроках історії стародавнього світу / Олег Охредько // Історія в школах України. – № 2. – 2005. – С. 39–43.