

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-10-74-53>

УДК 373.3.011.3-051

Мачинська Н.І., Опрыск М.А.

Львівський національний університет імені Івана Франка

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Анотація. У статті розглянуто проблему розвитку ігрових технологій навчання в початковій школі. У науковій роботі показано основні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. Доведено, що використання ігор сприяє пізнавальному розвитку учнів початкової школи. У дослідженні охарактеризовано основну класифікацію ігрових технологій, які використовують вчителі початкової школи. Ігрові технології навчання – це особливий метод навчання, який передбачає засвоєння навчального матеріалу та змісту освіти, формує взаємодію педагога і учня за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль, тобто досягти певного результату. Основне завдання вчителів та науковців знайти сучасний підхід до освітнього процесу, створювати та впроваджувати нові методи та технології навчання. У процесі дослідження представлено різні наукові підходи до сутності поняття «гра», що є особливим педагогічним творінням, проявом колективної та індивідуальної діяльності, вираженням ставлення людини до події, процесів та явищ.

Ключові слова: гра, ігрові технології, класифікація ігор, урок, освітній процес.

Machunskа Nataliia, Oprysk Marta

Lviv Ivan Franko National University

THEORETICAL ASPECTS OF THE USE OF GAME TECHNOLOGIES IN PRIMARY SCHOOL LESSONS

Summary. The article deals with the problem of development of game technologies of teaching in elementary school. The scientific work shows the basic aspects of the use of game technologies in primary school lessons. It is proved that the use of games contributes to the cognitive development of elementary school students. The study describes the basic classification of game technology used by elementary school teachers. Game learning technology is a special method of learning that involves learning the material and content of education, forms the interaction of teacher and student through play, and helps to find and obtain the desired goal, ie to achieve a certain result. The main task of teachers and scholars is to find a modern approach to the educational process, to create and implement new teaching methods and technologies. In the process of research different scientific approaches to the essence of the concept of "game" are presented, which is a special pedagogical creation, a manifestation of collective and individual activity, an expression of a person's attitude to events, processes and phenomena. The use of games in the educational process of the school is justified from a psychological point of view, because accepting certain playing roles, playing appropriate relationships during the game, the child creates himself as a subject of specific activities. Game learning technology is an organization of the learning process during which learning is carried out in the process of involving students in the game. Systematic use of games increases learning efficiency. The success of using games depends on the atmosphere of the necessary language communication that the teacher creates in the classroom. It is important that students become accustomed to such communication, become involved and become involved with the teacher in the process. Introducing innovative technologies into the educational process is an important step for better learning, improvement of skills. Use of game technologies studying at school will give the opportunity to acquire knowledge not forcibly, but to interest students in them study.

Keywords: game, game technologies, game classification, lesson, educational process.

Постановка проблеми. Розвиток суспільства та освіти в ХХІ столітті ставить перед вчителем питання, як зацікавити сучасних дітей до навчання. Нова українська школа зосереджує увагу на використанні всіх можливих технологій, методів та ресурсів для активізації пізнавальної діяльності школярів. До таких засобів навчання та виховання належать ігрові технології. Використання ігрових технологій в освітньому процесі школи до недавнього часу було досить обмеженим. Сьогодні використання ігор у школі є необхідною складовою, адже сучасні діти відрізняються підвищеною збудливістю, емоційністю, досить швидкою стомлюваністю, нестійкістю уваги, ситуативністю поведінки, а гра може стабілізувати дану ситуацію.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивченню проблеми впровадження ігрових технологій навчання у початковій школі у сво-

їх роботах звертали увагу як зарубіжні (Я. Коменський, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, Г. Спенсер, Ф. Шиллер), так і вітчизняні (І. Іванов, Л. Коваль, А. Макаренко, Г. Сковорода, В. Терський, К. Ушинський, Г. Щедровицький) педагоги. Висока оцінка навчально-педагогічним іграм як одному з методів активного навчання і підготовки майбутніх випускників дається в працях А. Вербицького, Л. Вишнякової, Р. Жукова, Д. Ельконіна, Ю. Кравченка, В. Комарова, В. Платова, В. Рибальського та інших сучасних учених, дослідників і педагогів-практиків.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. На сучасному етапі розвитку освіти в Україні важливе місце займає впровадження та розвиток концепції Нової української школи, яка передбачає всебічний розвиток учнів у контексті формування у них десяти важливих компетентностей. Навчання у школі відбуваєть-

ся за допомогою використання різних технологій. Психологи зазначають, що школа відводить дуже мало місця грі, відразу нав'язуючи дитині підхід до будь-якої діяльності методами дорослої людини. У школах використовують такі програми, виконання яких виділяє мало часу для гри, відпочинку учнів. Оскільки перехід від гри до серйозних занять занадто різкий, то діти не встигають переключитись з одного виду діяльності на інший та відпочити. Тому гра повинна стати важливим компонентом діяльності учнів початкової школи.

Мета статті – проаналізувати теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасні освітні стандарти школи вимагають виховання всебічно розвинутої особистості, яка володіє ключовими компетентностями, такими як: спілкування державною мовою; спілкування іноземними мовами; математична грамотність; компетентності в природничих науках і технологіях; інформаційно-цифрова компетентність; уміння вчитися впродовж життя; соціальні і громадські компетентності; підприємливість; загальнокультурна грамотність; екологічна грамотність і здорове життя. У зв'язку з цим вчителі початкових класів усе більше цікавлять питання, як вибрати з багатого арсеналу методів і прийомів навчання ті, які спонукали б активно засвоювати знання та уміння.

Перехід від дошкільного дитинства, де домінує гра, до шкільного життя, де визначальну роль відіграє навчання, має бути педагогічно продуманим. Визначення розвитку дітей свідчить, що у грі ефективніше, ніж в інших видах діяльності, розвиваються психічні процеси, тому опора на гру – це найважливіший шлях включення молодших школярів у навчальну діяльність [6, с. 14].

Гра – це одна з найцікавіших видів людської діяльності, провідна діяльність дітей та метод виховання [9, с. 448].

Гра як соціальне явище, що виникло в процесі історичного розвитку людства з трудових дій, відображає реальну дійсність, удосконалюється з розвитком відносин «людина-суспільство». Гра є активною, свідомою, цілеспрямованою діяльністю, яка втілює потребу дитини в активності.

Виникнення гри зумовлене розвитком суспільства і пов'язаною зі зміною становища дитини в системі суспільних відносин. Цю концепцію походження гри не можна визнати вичерпною, оскільки згідно з нею спонукає до гри лише прагнення брати участь у праці дорослих. А це означає, що, долучившись досить рано до такої діяльності, дитина вичерпає свою потребу в грі реальною участю у житті дорослих і не буде гратися [9, с. 305].

Одним з основоположників теорії гри був німецький філософ, психолог, автор відомих праць «Ігри тварин» та «Ігри людей» Карл Грос (1861-1946). На основі порівнянь особливостей ігрової діяльності дітей та інстинктивної діяльності дитинчат тварин він доводив, що гра має біологічну природу, є одним зі способів підготовки до майбутньої серйозної діяльності, головним змістом життя дитини. Однак К. Грос переоцінював інстинктивну природу гри, ототожнював гру дитини і тварини [10].

Сучасні психолого-педагогічні дослідження гри характеризуються зближенням поглядів на неї як на провідну діяльність дітей дошкільного віку, аналізом її виховних можливостей і засобів їх актуалізації. На цих проблемах зосереджувався Л. Виготський і вчені, які репрезентують його школу (О. Запорожець, Д. Ельконін, О. Усова та ін.). Вони переконували, що виховний потенціал гри може бути реалізованим тільки за умови спрямування її дорослими. Цю точку зору розвинуто в працях французького психолога А. Валлона, її підтримували також представники педагогічної науки: Р. Пфютце, І. Хоппе, Л. Шройтер (Німеччина), Д. Ковач, О. Ваг, П. Баконі (Угорщина), Л. Белінова (Чехія), Е. Петрова, С. Аврамова (Болгарія) та ін. [9, с. 308].

Використання ігрових технологій впливає на розвиток психологічної гнучкості, розкритості, комунікабельності, емоційно-вольового впливу. Дитина має в грі право на помилку. Вона є засобом розвитку дитячої уяви, розвиває пізнавальні здібності, емоційний бік особистості, збагачує словниковий запас. Саме в грі проявляється і розвиваються різні сторони дитячої особистості, задовольняється безліч інтелектуальних та емоційних потреб [3, с. 14].

У початкових класах гра дає змогу легко повернути увагу й тривалий час підтримувати інтерес учнів до важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу всіх не завжди вдається [5, с. 30].

Застосування ігор в освітньому процесі школи виправдано з психологічної точки, адже приймаючи певні ігрові ролі, розігруючи відповідні відношення під час гри, дитина творить саму себе як суб'єкта конкретної діяльності.

Технологія ігрового навчання – це така організація навчального процесу, під час якої навчання здійснюється у процесі включення учнів в гру [8, с. 41].

Навчальні ігри мають за мету, окрім засвоєння навчального матеріалу, формування вмінь і навичок, й надання учневі можливості самовизначитися, розвитку творчих здібностей, сприяють емоційному сприйманню змісту навчання тощо [8, с. 41].

Ігри надзвичайно різноманітні за змістом, характером, організацією, тому точна їхня класифікація спричиняє багато труднощів, значною мірою вона є досить умовною [7, с. 5].

Ігрові технології навчання виконують важливу роль у забезпеченні самореалізації учня тому, що:

- це добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь якого віку;
- це ефективний засіб активізації. У грі простіше долати труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;
- це мотивація за своєю природою. Щодо пізнавальної діяльності вона вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості;
- це передача знань, вмінь, навичок на рівні «учень-учневі»;
- вона багатofункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом;
- вона переважно колективна, групова форма роботи, в основу якої покладено змагання. Суперником може бути учень сам собі (переконавання себе, поліпшення свого результату) або інший учень;
- вона має кінцевий дидактичний результат.
- вона має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат [1, с. 26].

Одна з перших класифікацій ігор належить К. Гросу, який поділяв ігри на дві групи:

1) експериментальні («ігри звичайних функцій»); до них належать сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи для формування волі. На думку Гросу, у своїй основі ці ігри мають інстинкти, що забезпечують функціонування організму як цілісного утворення і визначають зміст ігор;

2) спеціальні («ігри спеціальних функцій»); до цієї групи належать ігри, під час яких розвиваються необхідні для використання в різних сферах життя (суспільного, сімейного) часткові здібності, їх поділяють за інстинктами, які в дітей проявляються і вдосконалюються [9, с. 310].

Сучасна американська дослідниця Кафін Гарвей поділила ігри на:

– ігри з рухами і взаємодією (відображають надлишок енергії та емоційний настрій дітей);

– ігри з предметами (починаються з маніпуляції, далі – практика і тренування до повного вдосконалення);

– мовні ігри (створення дітьми римованих творів, які не мають точного смислового змісту, пісенок, лічилок, приказок, жартів тощо);

– ігри із соціальним матеріалом («драматичні» або «тематичні»). Організують їх діти самостійно, розвивають за власним задумом. Як правило, ці ігри мають персонажів двох типів: стереотипних (мама, лікар та ін.) і тих, що змінюються;

– ігри за правилами, заданими дорослими [2, с. 58].

Сучасні педагоги найчастіше послуговуються такою класифікацією ігор (за Кудикіною Н.В.):

1. Творчі ігри. До них належать режисерські, сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні), будівельно-конструкційні, ігри на теми літературних творів (драматизації, інсценування).

2. Ігри за правилами. Цю групу утворюють рухливі (великої, середньої, малої рухливості: сюжетні, ігри з предметами: з переважанням основного руху: бігу, стрибків тощо; ігри-естафети) та дидактичні ігри (словесні, з іграшками, настільно-друковані) [2, с. 59].

Не залежно від назви, класифікації чи виду гри, вчителі в школі використовують різні ігрові технології відповідно до вікових та розумових особливостей учнів.

Варто зазначити, що гра – це така діяльність, яку можна використовувати на будь-якому етапі уроку.

Педагоги вважають, що місце гри на уроці залежить від низки факторів, а саме: підготовки учнів, що навчаються, конкретних цілей та умов уроку. Наприклад, якщо гра використовується в якості тренувальних вправи при первинному закріпленні матеріалу, то їй можна відвести 15-20 хвилин уроку. Надалі та ж гра може проводитися протягом 3-5 хвилин і служити своєрідним повторенням вже пройденого матеріалу, а також розрядкою на уроці [13, с. 41].

При використанні ігрових технологій навчання завдання вчителя полягає, перш за все, у тому, щоб організувати пізнавальну діяльність учнів, у процесі якої розвивалися б їх здібності.

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, нею необхідно управляти, забезпечивши виконання таких вимог:

1. Готовність учнів до участі у грі (кожен учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).

2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.

3. Чітка постановка завдань гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.

4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно вправляти, спрямовувати, оцінювати.

6. Не можна допустити приниження гідності дитини.

7. Доцільно розсадити учнів (зазвичай непомітно для них) так, щоб за кожною партою сиділи один сильніший, а другий – слабший. У такому разі ігри між сусідами по парті відбуваються ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів слід так, щоб рівень їх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів.

8. Гра на уроці не повинна відбуватися стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Учні мають засвоїти правила гри, крім того зміст гри, її форми повинні бути доступними для учнів [11, с. 8].

Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання. Успіх використання ігор залежить від атмосфери необхідного мовного спілкування, яку вчитель створює в класі. Важливо, щоб учні звикли до такого спілкування, захопилися і стали разом з учителем учасниками цього процесу.

Під час організації дидактичних ігор необхідно продумувати наступні питання методики:

– Мета гри. Які вміння та навички в галузі англійської мови школярі засвоять у процесі гри? Якому моменту гри треба приділити особливу увагу? Які інші виховні цілі переслідуються під час проведення гри?

– Кількість гравців.

– Які матеріали та посібники знадобляться для гри?

– Як із найменшою витратою часу ознайомити дітей із правилами гри?

– На який час має бути розрахована гра? Чи буде вона цікавою, захопливою? Чи забажають учні повернутися до неї ще раз?

– Як організувати спостереження за дітьми, щоб з'ясувати, чи всі включилися до гри?

– Які зміни можна внести до гри, щоб підвищити інтерес та активність дітей?

– Які висновки слід повідомити учням на завершення, після гри (кращі моменти гри, недоліки у грі, результати засвоєння лінгвістичних знань тощо) [4].

Проте існують і обмеження для проведення дидактичних ігор:

1. Не варто організовувати навчальну гру, якщо учні недостатньо знають тему.

2. Недоцільно впроваджувати гру на заліках та іспитах, якщо вони не використовувались в процесі навчання.

3. Не слід застосовувати ігри з тих предметів і програмних тем, де вони не можуть дати позитивного результату.

Під час організації дидактичних ігор необхідно додержуватися наступних положень:

1. Правила гри мають бути простими, чітко сформульованими, а зміст запропонованого лінгвістичного матеріалу – доступним для розуміння школярів.

2. Гра повинна давати підстави для розумової діяльності.

3. Дидактичний матеріал, який використовується під час гри, повинен бути зручним у використанні.

4. Кожний учень повинен бути активним учасником гри. Тривале очікування своєї черги для включення до гри знижує інтерес до неї.

5. Якщо на уроці проводиться декілька ігор, то легкі та важкі за навчальним змістом повинні чергуватися [3, с. 13].

Висновки. Отже, гра – це один із особливих засобів, який вчитель щодня використовує на уроках у початковій школі. Також варто пам'ятати, про те, що гра допомагає вчителю у навчанні дітей, а учнів спонукає до швидкого запам'ятовування матеріалу. Вчитель, який використовує ігри на уроках англійської мови, має дотримуватись вище згаданих вимог. А гру робити цікавою, та залучати до роботи усіх дітей. Щоб гра була проведена методично правильно і дала позитивний результат, необхідно педагогу знати усі етапи формування гри. Також вчитель має розрізняти ігри за рівнем складності і лише тоді демонструвати та проводити перед дітьми. Крім того, вчителі повинні контролювати дії учнів, а не лише чекати результату, адже часто в грі діти засвоюють матеріал, який повинні були вже добре знати.

Список літератури:

1. Буяк Р.Р. Навчаємо граючи. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 25. С. 26–28.
2. Вишковський І.С. Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. *Психолог*. 2004. № 21–22. 114 с.
3. Гриценко С.В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 34. С. 12–19.
4. Козуб І.С. Дидактичні ігри як засіб активізації діяльності учнів на уроках англійської мови у початкових класах. 2011. URL: <http://chervonopoch.klasna.com/ru/article/didaktichni-igri-yak-zasib-aktivizatsiyi-diyalnost.html>
5. Копачинська Т. Ігри з молодшими школярами. *Початкова освіта*. 2018. № 12. С. 23–39.
6. Любченко О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. *Початкова освіта*. 2015. № 8. С. 14–17.
7. Мила О.П. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови. Вінниця, 2013. 49 с.
8. Мицик О.М. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи. *Англійська мова та література*. 2013. № 22. С. 40–49.
9. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка : Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : «Академвидав», 2006. 456 с.
10. Сірош Г.І. Навчальна гра як засіб розвитку дитячих інтересів. URL: <https://zosh5.org.ua/sites/default/files/gra.pdf>
11. Шевельова В.В. Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 4. С. 6–9.
12. Шевченко К.С. Ігрова діяльність як одна з форм організації навчання інформатики в сучасному освітньому просторі. URL: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-igrova-diyalnist-na-urokah-informatiki-84180.html>
13. Шуставаль С. Гра на уроці англійської мови як засіб підвищення пізнавальної активності школярів. *Початкова школа*. 2004. № 7. С. 40–42.

References:

1. Buiak, R.R. (2016). Navchajemo hrajuchi [We learn by playing]. *Primary education and upbringing*, no. 25, pp. 26–28.
2. Vyshkovskiy, I.S. (2014). Hra yak metod aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti [Play as a method of activating cognitive activity]. Kyiv : Psychologist.
3. Hrytsenko, S.V. (2016). Vykorystannia ihrovoi diialnosti u navchalnomu protsesi [Use of game activity in the educational process]. *Primary education and upbringing*, no. 34, pp. 12–19.
4. Kozub, I.S. (2011). *Dydaktychni ihry yak zasib aktyvizatsii diialnosti uchniv na urokakh anhliiskoi movy u pochatkovykh klasakh* [Didactic games as a means of activating the activity of students in English lessons in primary school]. Retrieved from: <http://chervonopoch.klasna.com/ru/article/didaktichni-igri-yak-zasib-aktivizatsiyi-diyalnost.html> (in Ukrainian)
5. Kopachynska, T. (2018). Ihry z molodshymy shkoliaramy [Games with younger students]. *Primary education*, no 12, pp. 23–39.
6. Liubchenko, O. (2015). Dydaktychni ihry v navchalno-vykhovnomu protsesi [Didactic games in the educational process]. *Primary education*, no. 8, pp. 14–17.
7. Myla, O.P. (2013). *Dydaktychni ihry yak zasib rozvytku piznavalnoi aktyvnosti uchniv na urokakh anhliiskoi movy* [Didactic games as a means of developing cognitive activity of students in English lessons]. Vynytisia, 49 p.
8. Mytsyk, O.M. (2013). Hra yak metod navchannia inshomovnoho spilkuvannia uchniv pochatkovoi shkoly [Play as a method of teaching foreign language communication to elementary school students]. *English language and literature*, no. 22, pp. 40–49.
9. Ponomanska, T.I. (2006). *Doshkilna pedahohika : Navchalnyi posibnyk dlia studentiv vyshchyykh navchalnykh zakladiv* [Pre-school Pedagogy : A Textbook for Higher Education Students]. Kyiv : Academic Publishers, 456 p.
10. Sirosh, H.I. Navchalna hra yak zasib rozvytku dytiachykh interesiv [Educational play as a means of developing children's interests]. Retrieved from: <https://zosh5.org.ua/sites/default/files/gra.pdf>
11. Shevelova, V.V. (2016). *Metodyka orhanizatsii ihrovoi diialnosti v pochatkovi shkoli* [Methods of organization of game activity in elementary school]. *Primary education and upbringing*, no. 4, pp. 6–9.
12. Shevchenko, K.S. *Ihrova diialnist yak odna z form orhanizatsii navchannia informatyky v suchasnomu osvithnomu prostori* [Game activity as one form of organization of teaching computer science in the modern educational space]. Retrieved from: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-igrova-diyalnist-na-urokah-informatiki-84180.html>
13. Shustaval, S. (2004). Hra na urotsi anhliiskoi movy yak zasib pidvyshchennia piznavalnoi aktyvnosti shkoliariv [Playing a lesson in English as a means of enhancing cognitive activity of students]. *Elementary School*, no. 7, pp. 40–42.