

ГРА І ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ПРЕДМЕТ ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Актуальність проблеми реалізації ігрових педагогічних технологій зумовлюється концептуальними положеннями та державними вимогами реформування освіти в Україні, спрямованими на становлення особистості учня, розвиток його здібностей і обдарувань.

Проблеми використання різних науково-методичних підходів, у т. ч. ігрових, для забезпечення активізації процесу навчання математики молодших школярів частково висвітлені в працях М.Богдановича, П.Ерднієва, В.Коваленко, Л.Коваль, Я.Король, І.Матюшко, М.Моро, С.Скворцової, Т.Фадєєвої та ін. Однак, слід зазначити, що в дослідженнях цих авторів представлені переважно загальні аспекти методики використання навчальних ігор в освітньому процесі початкової школи. Крім цього, не зважаючи на вагомість досліджень вище названих науковців, актуальними є передусім питання присвячені процесу формування готовності майбутніх учителів початкових класів до використання навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

Аналіз літератури свідчить, що більшість науковців ігрові технології відносять до професійно-орієнтованих педагогічних технологій. Зокрема під ігровою технологією Л. Байкова розуміє «визначену послідовність операцій, дій, спрямованих на досягнення навчально-виховних цілей» [1, с. 13]. Важливим при виявленні сутності навчально-ігрових технологій вважаємо безпосереднє розмежування понять «гра» та «ігрові технології». Ці поняття дуже близькі, але водночас й суттєво відрізняються. Щоб з'ясувати етимологію поняття «ігрова технологія», слід звернути увагу на її перший складник – гру. Гра є складним соціокультурним феноменом, якому присвячено велика кількість філософсько-культурологічних, психологічних і педагогічних досліджень. Нині наукою накопичено величезний потенціал знань про це унікальне явище дійсності. Найбільш загальне визначення гри віднаходимо у Великому енциклопедичному словнику: «Гра – вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі» [3].

У «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» поняття «гра» трактується як дія за значенням грати; заняття дітей, підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою [2].

У педагогічній науці «гра» трактується як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою [6].

Згідно класифікації педагогічних технологій за типом організації та управління пізнавальною діяльністю дослідниками чітко виокремлено ігрові технології. Ігрові технології визначаються як «ігрова форма взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету [4, с. 74]».

У сучасній школі ігрова діяльність використовується як:

- самостійна технологія з метою засвоєння понять, теми або розділу навчального предмета;
- елемент системної педагогічної технології;
- окремий урок або його структурна частина;
- технологія позакласної виховної роботи [7, с. 86].

Ігрова діяльність належить до символіко-моделювального типу діяльності, в якому операційно-технічний аспект є мінімальним і уможливорює орієнтацію дитини в навколишньому світі. «Предметом ігрової діяльності виступають не матеріальні речі, а доросла людина як носій суспільних функцій, який вступає у взаємодію з довкіллям і виходить при цьому з певних правил [5, с. 136]».

В іграх відбувається відтворення й засвоєння суспільного досвіду, оволодіння суспільними функціями, тому «дитині доводиться внутрішньо програвати не тільки свої дії, а й наслідки їх [5, с.136]». Використання різних видів ігор створює сприятливі умови для реалізації актуальних потреб молодших школярів, адаптації першокласників до нового соціального середовища. Поступово відбувається формування внутрішнього плану дій, уміння їх передбачати. За допомогою виконання ігрових ролей дитина засвоює норми поведінки в різних сферах життєдіяльності – спілкуванні, навчальній і трудовій діяльності тощо.

Застосування ігрових педагогічних технологій потребує спеціальних психолого-педагогічних знань з боку педагога щодо специфіки гри як діяльності. Цей вид діяльності спрямований на формування особистості дитини, її соціалізацію, розвиток пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення набутих знань, умінь і навичок.

Список використаних джерел

1. Байкова Л. А. Технология игровой деятельности : учеб. пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина. – Рязань, РГПУ, 1994. – 120 с.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови / За ред. В. Т. Бусела. – К., Ірпінь : ВТФ «Перун», 2005. – 1728 с.
3. Гра // Великий енциклопедичний словник [Електронне видання]. – Режим доступу : <http://www.vedu.ru/bigencdic/23093/>
4. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
5. Коментар до Базового компонента дошкільної освіти в Україні: Наук.-метод. посіб. / Наук. ред. О.Л.Кононко. – К.: Ред. журн. «Дошкільне виховання», 2003. – 243 с.
6. Кларин М. В. Игра в учебном процессе / М. В. Кларин // Педагогика. – 2005. – № 6. – С. 57–61.
7. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей/ Под общ. ред. В.С.Кукушкина. – М.: ИКЦ «МарТ», 2006. – 336 с.



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>