

УДК 373.3.091.33-028.22:004.946.5
ORCID ID: 0000-0001-5987-1116

МАРКО Марина Михайлівна,
кандидат педагогічних наук,
начальник відділу взаємодії з органами місцевого самоврядування,
моніторингу та позапланового контролю закладів освіти
управління Державної служби якості освіти
у Закарпатській області
Україна, м. Ужгород

НАВЧАЛЬНО-ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

***Анотація.** У статті теоретично обґрунтовано педагогічні можливості застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності вчителя початкових класів. Розкрито ефективність навчально-ігрових технологій для формування ключових компетентностей молодших школярів.*

***Ключові слова:** учитель початкових класів, гра, навчально-ігрові технології, формування ключових компетентностей, педагогічні можливості застосування навчально-ігрових технологій.*

***Abstract.** The article theoretically substantiates the pedagogical possibilities of using educational and game technologies in professional activities of primary school teachers. The effectiveness of educational and game technologies for the formation of mathematical competence of younger schoolchildren has been revealed.*

***Keywords:** Primary school teacher, game, educational and game technologies, formation of key competencies, pedagogical possibilities of using educational and game technologies.*

Вступ. У сучасних умовах реалізація концепції Нової української школи вимагає постійного вдосконалення дидактичних і методичних матеріалів, пошуку нетрадиційних форм і методів організації освітнього процесу в початкових класах. Відтак актуалізується проблема організації освітнього процесу, за якої головна увага приділяється активній, різнобічній, продуктивній, максимально самостійній навчально-пізнавальній діяльності учнів. Для реалізації зазначених завдань ефективним є використання навчально-ігрових технологій. Використання навчально-ігрових технологій сприяє оволодінню різними способами дій, які дозволяють надати новій якості організації та здійсненню освітнього процесу в початковій школі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема використання інноваційних, у тому числі навчально-ігрових, технологій навчання знайшла відображення у наукових працях багатьох вітчизняних і зарубіжних учених. Так, відомі педагоги-дослідники А. Алексюк, І. Дичківська, О. Дубасенюк, Л. Карташова, В. Ковальчук, А. Кузьмінський, О. Пометун, І. Прокопенко, Н. Теличко, Г. Товканець, О. Фізеші, М. Чепіль та інші ґрунтовно розглядали питання розроблення, вдосконалення й упровадження нових педагогічних технологій у освітній процес. Психолого-педагогічні аспекти використання ігор в освітньому процесі вивчали С. Ігнатенко, В. Жлудько, Н. Кудикіна, В. Паламарчук, Н. Плахотнюк, О. Савченко, Г. Топчій та ін.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати педагогічні можливості застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі та розкрити їх ефективність для формування компетентностей молодших школярів.

Методи дослідження: аналіз, порівняння, узагальнення та систематизація наукових джерел з метою теоретичного обґрунтування змісту досліджуваної проблеми.

Виклад основного матеріалу дослідження. Загально визнано, що головною метою педагогічної теорії є знання закономірностей, принципів, правил, прийомів, способів організації процесу навчання, виховання і розвитку, натомість метою педагогічної технології, у тому числі навчально-ігрової, є реалізація педагогічної теорії на практиці й отримання в освітньому процесі наперед запланованих результатів. З огляду на це, навчально-ігрова технологія виступає своєрідною активною проміжною ланкою між педагогічною теорією і практикою.

Безпосередньою метою навчально-ігрової технології є спонтанно-спрямований розвиток особистості, зокрема її ціннісних орієнтацій. Визнано, що найбільш релевантними цінностями особистості, які відображаються в навчально-ігровій технології, є цінності вільного спілкування, взаємної довіри і допомоги, актуальної корисності знань та їх інтелектуального змісту, активного процесу ігрової діяльності й захоплюючого перебігу гри [1].

Щодо навчання предметів у початковій школі, то навчально-ігрова технологія представляє певну послідовність дій та операцій вчителя, який виконує відбір інформаційного, навчально-пізнавального матеріалу, здійснює проектування, підготовку й організацію гри, забезпечує включення всіх учнів у колективну ігрову взаємодію, безпосередньо проводить дидактичну гру, контролює її перебіг, аналізує кінцеві результати та підбиває підсумки проведеної гри. Тому використання навчально-ігрових технологій у початковій школі є доволі складним процесом одночасного застосування психологічних, педагогічних, методичних знань з метою активізації і підвищення ефективності освітнього процесу, забезпечення успішності й особистісного розвитку молодших школярів. Крім цього, навчально-ігрові технології тісно пов'язані з іншими дидактичними та виховними засобами педагогічної діяльності.

Навчально-ігрова технологія принципово відрізняється від традиційних методів навчання і виховання. За даними дослідників, відсоток засвоєння учнями початкових класів інформації під час навчальної гри становить близько

90 %, натомість усний виклад теоретичного матеріалу дає вп'ятеро нижчий результат – близько 18 %. Також використання навчально-ігрових технологій дозволяє на 30–50 % скоротити час на засвоєння молодшими школярами навчального матеріалу, при цьому значно зростає міцність і глибина засвоєння ними нової інформації [4]. Це особливо важливо в умовах навчального перевантаження учнів початкових класів у сучасній школі.

У процесі дослідження були виявлені й інші педагогічні можливості застосування навчально-ігрових технологій у початковій школі, однак основною можливістю вважаємо моделювання системи соціальних відносин в особливих ігрових формах і ситуаціях, їх «дослідження» молодшими школярами та первинна орієнтація в цих відносинах. У свій час І. Кант відкинув догматичний спосіб пізнання, вважаючи, що замість нього потрібно взяти за основу метод критичного філософствування. Він розвинув ідею формування самодіяльної особистості, обґрунтувавши корисність оволодіння не лише готовими знаннями, а й «методом самотужки міркувати та робити висновки» [2], тобто самостійно і системно досліджувати явища навколишньої дійсності. Своїм слухачам він пояснював, що найкращим методом викладання світових істин є метод вивідувань і розпитувань.

Інший представник німецької класичної філософії Й. Г. Фіхте підкреслював, що студент повинен за допомогою викладача «сам стати своїм власним вчителем» [6, с. 57]. Отже, можливості навчально-ігрової технології в моделюванні та вивченні різних явищ і процесів обмежені лише змістом навчальної програми та віком молодших школярів, адже за допомогою дидактичної гри можуть відтворюватися найрізноманітніші за складністю об'єкти і процеси в будь-яких галузях знань.

Навчально-ігрова технологія дозволяє у процесі ігрової взаємодії організувати поетапне відпрацювання нових способів орієнтування молодшого школяра в життєвих ситуаціях, які вимагають, наприклад, певних математичних дій або розрахунків. Це особлива якість методичної оболонки навчально-ігрової технології, адже саме завдяки цій можливості учні – безпосередні учасники гри – опосередковано включаються в соціальну практику, аналізують різноманітну, часто суперечливу інформацію, шукають найоптимальніший шлях розв'язання поставленої проблеми. Дослідженням підтверджено, що така соціальна практика у вигляді навчальної гри – один з найкращих способів орієнтування молодших школярів у складних для них життєвих і навчальних ситуаціях.

Навчально-ігрова технологія стимулює формування реальних партнерських і дружніх відносин між учнями, забезпечує можливість позитивного особистісного розвитку школяра в учнівському колективі. Відчуття внутрішньої свободи та підтримки, можливість прийти, в разі необхідності, на допомогу партнерові сприяє дружньому зближенню учасників гри, поглиблює взаєморозуміння та взаємопідтримку. Крім цього, навчально-ігрова технологія дозволяє знизити авторитарну позицію вчителя, зрівнюючи в правах усіх учасників ігрової взаємодії. Це принципово важливо для отримання різноманітного соціального досвіду, в тому числі у взаєминах дітей із дорослими.

Наявність певних ігрових обмежень розвиває здатність молодших школярів до довільної регуляції діяльності на основі підпорядкування поведінки системі правил, що регламентують виконання ролей. Отримуваний в ігровій взаємодії досвід свідомого підпорядкування правилам і нормативам закріплюється багаторазовим повторенням, формуючи у молодших школярів такі позитивні якості особистості, як ретельність, дисциплінованість, повага до усталених, прийнятих суспільством норм співжиття та співпраці тощо.

Гра підвищує інтерес учнів до уроків в цілому та до тих навчальних проблем, які моделюються та розв'язуються за їх допомогою. Ця особливість гри дозволяє зняти «навчальну втому», яка з'являється у більшості молодших школярів у процесі вивчення тої чи іншої освітньої галузі. Шкільна практика свідчить, що це стосується, насамперед, вивчення точних наук. Так, наприклад, незважаючи на актуальність навчальних тем з математики, вчителів потрібно докладати чимало додаткових зусиль, щоб утримувати увагу класу, стимулювати інтерес до усвідомлення сутності математичних категорій, правил, положень та ін. Навчально-ігрова технологія володіє широким спектром спеціальних методичних прийомів, які спрямовані на створення позитивної ігрової атмосфери, підтримку уваги учнів, стимулювання їхнього інтересу до математики, що в кінцевому рахунку призводить до глибшого й міцнішого розуміння ними математичних постулатів. Отже, гра дозволяє змінити пасивну позицію на активну, стимулює зростання пізнавального інтересу, що дає можливість молодшим школярам отримувати та засвоювати більшу кількість навчальної інформації з математики.

Під час ігрової взаємодії відбувається гармонізація відносин між учасниками гри і педагогом, адже ігрова взаємодія передбачає неформальне спілкування та дозволяє розкривати всім її учасникам особистісні якості, позитивні риси свого характеру. З іншого боку, навчально-ігрові технології гуманізують міжособистісні відносини, призводячи до створення нових індивідуальних, групових і колективних форм творчої освітньої діяльності. Успішно проведена гра, а тим більше система ігор та ігрових завдань у вигляді навчально-ігрових технологій, підвищує самооцінку молодших школярів, у них з'являється можливість від слів перейти до конкретної справи, перевіривши набуті знання на практиці, реалізувати сформовані вміння в нових ігрових ситуаціях, продемонструвавши свої здібності, наполегливість, креативність та інші риси характеру.

Головний педагогічний сенс гри полягає в тому, що кожен її учасник зберігає моральну позицію взаємодопомоги й після її завершення. Під час гри кожен учасник стає одночасно вчителем та учнем, при цьому виникає синергетизм педагогічного впливу, під яким розуміють «результат комбінованої дії, її складників та взаємодій, за яких підсумковий ефект перевершує дію, що здійснюється кожним учасником окремо» [3, с. 4]. Це повною мірою стосується педагогічних можливостей, які відкриває навчально-ігрова технологія.

Таким чином, навчально-ігрова технологія відрізняється від інших традиційних методів навчання тим, що дозволяє учневі бути особисто причетним до функціонування системи активного й цікавого освітнього процесу, дає можливість «прожити» деякий час у «реальних» умовах, побути «всередині» цієї сис-

теми. Водночас навчально-ігрова технологія не підміняє і не повинна підміняти традиційних методів навчання молодших школярів, а раціонально їх доповнювати, розширюючи й урізноманітнюючи педагогічну діяльність учителя початкових класів.

Використання навчально-ігрових технологій дозволяє оптимізувати соціальну ситуацію розвитку учнів молодшого шкільного віку. На думку О. Солошенко, оптимізація соціальної ситуації розвитку пов'язана, насамперед, з оптимізацією спілкування дитини як в сфері соціальних відносин, тобто відносин дитини з вихователем (вчителем), так і в сфері міжособистісних відносин зі своїми однолітками. Оптимізація спілкування передбачає розширення комунікативного кола, гармонізацію відносин дитини зі значущими для нього дорослими людьми та однолітками, збагачення змісту спілкування відповідно до вікових, психологічних особливостей дитини [5]. Саме в грі молодший школяр готовий самостійно освоювати навколишній світ, його норми та вимоги, тут не допоможуть лише прямі повчання, заклики, спонуки, традиційна передача вчителем навчально-пізнавальної інформації. Це освоєння проходить природним, а не штучним шляхом, бо гра, активна участь у навчально-ігровій діяльності є «життєвою» потребою молодшого школяра. У молодшому шкільному віці гра – це природний стан, тому дитині простіше та легше засвоювати елементарні поняття й істини саме в ігровій формі. Добровільність участі в організованих педагогом ігрових процесах приваблює дитину, вона стає активною, вчиться з подвійним інтересом. У цьому випадку навчання здійснюється природним шляхом, адже вільна діяльність у процесі гри сприяє безпосередньому сприйняттю навчально-пізнавальної інформації, а звідси – її глибокому усвідомленню і міцному запам'ятовуванню.

Проведене дослідження дозволило виявити можливості, які відкриваються перед педагогами, що організовують та проводять різноманітні дидактичні ігри, насамперед, це накопичення нового педагогічного досвіду. Систематичне використання різних видів дидактичних ігор розширює набір методичних прийомів, які можуть бути використані в іншому освітньому контексті. Підготовка та проведення гри сприяє глибокому розумінню педагогом своїх професійних можливостей і, як наслідок, впливає на якісну зміну методики навчання, підвищення ефективності освітнього процесу. Під час використання навчально-ігрових технологій відбувається більш глибока й різнобічна діагностика особистісних якостей і навчальних досягнень учнів, а звідси – можливість реальної реалізації принципу врахування їхніх індивідуальних особливостей, перехід від декларування цього педагогічного постулату до його втілення у повсякденну шкільну практику.

Практичний досвід свідчить, що без системного, цілеспрямованого використання навчально-ігрових технологій у сучасних умовах неможливо досягнути високих результатів формування ключових компетентностей молодших школярів. Тому навчально-ігрова технологія розглядається автором як самостійна *педагогічна цінність*, що створює оптимальні умови для прояву знань, умінь, здібностей та інтересів усіх учнів з метою їх максимального розвитку. Крім

цього, змінюючи конкретне змістове наповнення дидактичних ігор, учителі можуть змінювати їх складність, задаючи тим самим зону найближчого розвитку для різних категорій учнів – з високим, достатнім, середнім та низьким рівнем навчальних досягнень.

З використанням гри процес навчання в початковій школі стає більш цікавим, динамічним, захоплюючим, творчим. Для молодшого шкільного віку характерні яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в навчально-ігрову діяльність. Практика свідчить, що діти особливо люблять самостійно організовуватися в групові ситуаційно-рольові ігри, в яких використовуються казкові образи, іграшки, навчальне приладдя та інші атрибути. «Світ гри робить позитивною й емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси та функції молодших школярів» [7, с. 58].

Іншою позитивною характеристикою гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином засвоюваний молодшими школярами навчальний матеріал проходить крізь своєрідну ігрову практику, вносить різноманітність і викликає інтерес до навчання. Крім того, гра є колективним методом навчання, під час якої формуються навички спільного прийняття правильних рішень, уміння критикувати й, водночас, вислуховувати критичні зауваження, а також створюється певний емоційний настрій, який полегшує сприйняття молодшими школярами навчального матеріалу різного рівня складності.

Навчально-ігрові технології сприятимуть формуванню ключових компетентностей молодших школярів лише при дотриманні певних умов: високого рівня методичної підготовки вчителя; врахування вчителем цілей, завдань, змісту та результату уроку, а також індивідуальних можливостей і потреб учнів, їх обдарувань; організаційного, методичного та матеріально-технічного забезпечення гри; педагогічної взаємодії вчителя й учнів на принципах рівноправного партнерства.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Використання навчально-ігрових технологій в початкових класах дозволяє спрямувати освітній процес на розвиток ключових компетентностей і наскрізних умінь особистості, формувати здібності до самоосвіти. Навчально-ігрові технології сприяють активізації та підвищенню ефективності навчання у початкових класах. Педагогічні можливості навчально-ігрових технологій (підтримання інтересу до навчального предмета, створення у класі сприятливої емоційної атмосфери підвищеної захопленості, зростання пізнавальної активності учнів, підвищення самооцінки, прояв творчих здібностей і вольових зусиль, формування навичок самостійної роботи, створення творчої атмосфери при колективному пошуку та прийнятті рішень, покращення взаємовідносин в учнівському колективі на засадах колективізму тощо), підвищують ефективність освітнього процесу незалежно від змісту й особливостей освітніх галузей. Для молодшого шкільного віку навчально-ігрові технології стають своєрідною сензитивною формою освоєння навколишньої дійсності.

Перспективою подальших досліджень є аналіз і розробка таких навчально-ігрових технологій, які б сприяли активній, різнобічній, продуктивній, максимально самостійній навчально-пізнавальній діяльності учнів.

Література та джерельна база

1. Єсіна Н. О. Формування творчих умінь майбутнього вчителя і інтелектуально-ігровій діяльності: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.04 / Харківський національний педагогічний ун-т ім. Г.С. Сковороди. Х., 2009. 20 с.
2. Кант І. Критика чистого розуму / пер. з нім. та примітки І. Бурковського. К.: Юніверс, 2000. 504 с.
3. Костюченко Л. В. Формування готовності до майбутньої професійної діяльності вчителів початкових класів у комплексі «училище – університет»: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький держ. пед. ун-т ім. Григорія Сковороди». Переяслав-Хмельницький, 2013. 19 с.
4. Криворучко Ю. М. Формування готовності майбутнього вчителя до розвитку художньо-творчих здібностей молодших школярів: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Чернігівський нац. пед. ун-т ім. Т. Г. Шевченка. Чернігів, 2010. 21 с.
5. Солошенко О. Е. Наукові підходи до характеристики соціальної ситуації розвитку дитини у дошкільному віці // Вісник Харківського нац. пед. ун-ту імені Г. С. Сковороди. Психологія. 2013. Вип. 45(2). С. 198–203.
6. Fichte J. G. Grundlage der gesammten Wissenschaftslehre: als Handschrift für seine Zuhörer /J. G. Fichte URL: <https://archive.org/details/grundlagedergesa00fich> (дата звернення: 27.10.2023 р.).
7. Шумейко Т. Ігрові технології навчання на уроках української мови в першому класі // Імідж сучасного педагога. 2014. № 1. С. 58–59.

References

1. Yesina N. O.(2009). Formation of creative skills of the future teacher and intellectual and game activity: autoref. thesis Ph.D. ped. Sciences: 13.00.04/ Kharkiv National Pedagogical University named after H. S. Frying pans Kh.
2. Kant I. (2000) Critique of pure reason / trans. with him and notes by I. Burkovskiy. K.: Universe,. 504 p.
3. Kostyuchenko L. V. (2013). Formation of readiness for future professional activities of primary school teachers in the «school-university» complex: autoref. thesis ... candidate ped. of Sciences: 13.00.04 / State Higher Secondary School «Pereyaslav-Khmelnyskyi State ped. University named after Grigory Skovoroda». Pereyaslav-Khmelnyskyi, 19 p.
4. Kryvoruchko Yu. M. (2010).Formation of the readiness of the future teacher for the development of artistic and creative abilities of younger schoolchildren: autoref. thesis ... candidate ped. Sciences: 13.00.04 / Chernihiv National University ped. University named after T. G. Shevchenko. Chernihiv,. 21 p.

5. Soloshenko O. E. (2013). Scientific approaches to the characterization of the social situation of child development in preschool age // Kharkiv National Herald. ped. H.S. Skovoroda University. Psychology. Issue 45(2). P. 198-203.

6. Fichte J. G. Basis of the entire scientific theory: as a manuscript for his listeners /J.G. Fichte.<https://archive.org/details/grundlagedergesa00fich> (dated animal: October, 27, 2023).

7. Shumeiko T. (2014). Game learning technologies in Ukrainian language lessons in the first grade// Image of a modern teacher.. No.1. P. 58-59.

Стаття надійшла до редакції 15.10.2023 р.

Стаття прийнята до друку 09.11.2023 р.