

УДК 37.011.33:37.015.31:796.1/.3

**Молнар Т. І.****кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри теорії та методики початкової освіти,  
Мукачівський державний університет****Устай О. Ю.****здобувач вищої освіти  
спеціальності 013 «Початкова освіта» ОС «Магістр»,  
Мукачівський державний університет**

### **ЗМІСТОВА ХАРАКТЕРИСТИКА НАВЧАЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ, ЇХ ТИПОЛОГІЯ**

*У статті актуалізується проблема використання навчально-ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи. На основі аналізу наукової літератури уточнено сутність основних понять дослідження, описано типологію ігор.*

**Ключові слова:** педагогічна технологія, гра, ігрова діяльність, педагогічна гра, дидактична гра, ігрова технологія, навчально-ігрова технологія.

*The article actualizes the problem of using educational and game technologies in the educational process of primary school. Based on the analysis of the scientific literature, the essence of the basic concepts of the research is specified, the typology of games is described.*

**Key words:** pedagogical technology, game, game activity, pedagogical game, didactic game, game technology, educational-game technology.

Сучасна система освіти все активніше звертається до інноваційних форм і методів психолого-педагогічної взаємодії суб'єктів освітнього процесу, спонукає до використання навчально-ігрових технологій. Використання навчально-ігрових технологій на уроках у початковій школі робить процес навчання цікавим, створює у дітей бадьорий настрій, полегшує засвоєння виучуваного матеріалу. Навчально-ігрові технології є тим засобом, який дає змогу якнайповніше врахувати вікові особливості молодших школярів, розвивати ініціативу й самодіяльність, створювати творчу атмосферу, реалізувати амбіції гравців, усебічно допомогти їм готуватися до дорослого

життя. Створення цікавих, емоційно забарвлених ігрових ситуацій допомагає підтримувати інтерес учнів, заохочує їх до участі в запропонованій діяльності.

Ефективність застосування ігрових технологій в освітньому процесі переконливо доведено в роботах Ш. Амонашвілі, Н. Бібік, М. Вашуленка, С. Короткова, Н. Кудикіної, М. Микитинської, Р. Осадчук, Н. Підгорної, О. Савченко та ін. У зарубіжній педагогіці цій проблемі присвячено праці К. Гроса, М. Лацаруса, М. Монтесорі, Ф. Фребеля, С. Холла та ін. Так, науковці визначають сутність гри як форми спілкування (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н. Філатова), форми діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін), умову розумового розвитку (П. Каптерев, Є. Покровський, С. Рубінштейн, І. Сікорський, А. Смирнов). Висока оцінка навчально-педагогічним іграм як одному з методів активного навчання у підготовці майбутніх фахівців дається у працях А. Вербицького, Л. Вишнякової, Р. Жукова, Ю. Кравченка, В. Комарова, В. Платова, В. Рибальського та інших дослідників і педагогів-практиків.

Мета статті – на основі аналізу науково-педагогічної літератури з'ясувати сутність навчально-ігрових технологій та окреслити їх типологію.

Дефініція «навчально-ігрові технології» знаходиться на перетині таких понять, як «педагогічні технології» та «ігрова діяльність», тому вважаємо за необхідне здійснити аналіз низки базових категорій: «педагогічна технологія», «гра», «ігрова діяльність», «педагогічна гра», «дидактична гра», «ігрова технологія», «навчально-ігрова технологія».

Поняття «педагогічна технологія» є відносно новим, проте існує ряд його визначень. Для частини фахівців – це сукупність психолого-педагогічних установок, що визначають спеціальний набір форм, методів, способів, прийомів навчання, виховних засобів, тобто організаційно-методичний інструментарій педагогічного процесу. В цілому технологія є варіативною програмою спланованого впливу на організацію та перебіг навчально-виховної діяльності у відповідності з обґрунтованим алгоритмом досягнення конкретних прогностичних результатів.

У «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» знаходимо наступне визначення технології – «сукупність знань, відомостей про послідовність окремих виробничих операцій при виробництві чого-небудь» [1, с.1456].

Щоб з'ясувати етимологію поняття «ігрова технологія», слід звернути увагу на її перший складник – *гру*.

Найбільш загальне визначення гри знаходимо в «Енциклопедії освіти»: «Гра – вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а

в самому процесі» [3, с. 578]. У «Глумачному словнику сучасної української мови» за редакцією В. Калашника поняття «гра» трактується як дія за значенням грати; заняття дітей, підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою [6, с. 350].

У психолого-педагогічній літературі поняття «гра» тлумачиться по-різному: як розвага, непродуктивна діяльність; як засіб навчання та виховання; як форма організації суспільно корисної діяльності; як засіб комунікації тощо. Загальноприйнятим є визначення гри як форми діяльності в умовних ситуаціях, яка спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури.

Гра обов'язково здійснюється у формі *ігрової діяльності*. В Українському педагогічному енциклопедичному словнику за редакцією С. Гончаренка «ігрова діяльність» пояснюється як різновид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, відносинами та рідною мовою як засобом спілкування між людьми [2]. Тобто це динамічна система взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання, засвоєння культурно-історичного досвіду та формування дитячої особистості.

Щодо *педагогічної гри*, то П. Копосов під цим феноменом розуміє імітацію реальної діяльності вчителя в тих чи інших штучно відтворених педагогічних ситуаціях [4].

Особливе місце в нашому дослідженні відведено проблемі використання гри в навчальних цілях, характеристиці *дидактичних ігор*. Основна відмінність дидактичної гри від гри взагалі полягає в тому, що вона володіє чітко поставленою навчальною метою та передбачає досягнення відповідного педагогічного результату.

На думку О. Ткачук, дидактична гра – метод навчання, що дає змогу формувати в учнів уміння й навички або систему уявлень і понять шляхом вправління в процесі ігрової діяльності. Вона включає конкретну вправу (дидактична основа) та ігрові дії, ігровий момент або ігрову ситуацію і складається з таких компонентів: дидактична задача, ігрова дія чи ігровий елемент, правила гри, хід гри, підсумок або закінчення гри [5].

До переваг використання дидактичної гри відносимо: безпосередній вплив на формування в учнів навчальної мотивації; стимулювання ініціативи та творчого мислення; включення у навчальну діяльність практично всіх молодших школярів; набуття ними досвіду співробітництва; встановлення міжпредметних зв'язків; забезпечення пізнавальної насиченості освітнього процесу; створення «неформального середовища» для учіння та сприятливих

передумов для формування різноманітних стратегій розв'язання завдань; прояв учнями вольових зусиль при розв'язанні поставлених завдань; «структурування» знань, які можуть застосовуватися в різноманітних галузях; об'єднання розрізнених уявлень у складну та збалансовану картину світу тощо.

Що стосується *ігрової технології*, то О. Зірка трактує її як визначену послідовність операцій, дій, спрямованих на досягнення навчально-виховних цілей. О. Сорокіна стверджує, що ігрові технології – це велика група методів і прийомів у формі різних педагогічних ігор.

Проаналізувавши численні визначення та виходячи зі змісту загальної дефініції «ігрові технології», під *навчально-ігровими технологіями* розуміється сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі різних дидактичних ігор з чітко поставленою метою, відповідними завданнями й очікуваним результатом, що характеризуються активною навчально-пізнавальною та виховною спрямованістю. Метою застосування навчально-ігрових технологій є розвиток стійкого пізнавального інтересу до навчального предмету через різноманітні ігрові форми навчання.

Зазначимо, що на сьогодні немає єдиного підходу щодо класифікації ігор та навчально-ігрових технологій. Зокрема, А. Сорокіна виділяє такі види ігор: ігри-мандрівки; ігри-доручення; ігри-припущення; ігри-загадки; ігри-бесіди.

*Ігри-мандрівки* мають подібність із казкою, її розвитком, дивом. Мета такої гри – підсилити враження, звернути увагу дітей на те, що знаходиться поряд, але не помічається ними. Ігри-мандрівки загострюють увагу, спостережливість, осмислення ігрових завдань, полегшують переборення труднощів і досягнення успіху.

*Ігри-доручення* мають такі ж структурні елементи, як і ігри-мандрівки. В їх основу покладено дії з предметами та іграшками, а ігрові дії ґрунтуються на пропозиції щось зробити.

*Ігри-припущення*. Дидактичний зміст таких ігор полягає в тому, що перед дітьми ставиться завдання і складається ситуація, що вимагає обміркування наступної дії. Ігрове завдання закладено в самій назві «Що було б?» або «Що б я зробив?». Їх педагогічна цінність в тому, що діти починають думати, вчать слухати один одного.

*Ігри-загадки*. Відгадування загадок розвиває здібності до аналізу, синтезу, формує вміння міркувати, робити висновки.

*Ігри-бесіди*. В них учитель часто говорить не від себе, а від близького дітям персонажу і цим самим не лише зберігає ігрове спілкування, а й підсилює радість від нього. Цінність гри-бесіди полягає в тому, що вона вимагає

активізації емоційно-розумових процесів: єдність слова, дії, думки й уявлення учасників.

За характером педагогічного процесу ігри поділяють на навчальні (тренінгові, контролюючі, узагальнюючі); пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні тощо. За характером ігрової методики – на предметні; сюжетні; рольові; ділові; імітаційні; драматизації тощо. За кількістю учасників ігри поділяються на колективні, групові та індивідуальні.

Таким чином, навчально-ігрові технології відрізняється від інших, традиційних, методів навчання тим, що дозволяють учневі бути особисто причетним до функціонування системи активного й цікавого освітнього процесу, дають можливість «прожити» деякий час у «реальних» умовах, побути «всередині» цієї системи. Водночас, навчально-ігрові технології не витісняють і не повинні витіснити традиційні методи навчання молодших школярів, а раціонально їх доповнювати, розширюючи й урізноманітнюючи педагогічний арсенал учителя початкових класів. Розглянувши різні класифікації ігор, ми прийшли до висновку, що деякі види ігор у різних авторів повторюються, хоча кожен із них класифікує ігри за різними ознаками. Вважаємо, що доцільно здійснювати класифікацію ігор за навчальними предметами та за виучуваними темами.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови: [250 000 сл. та словосполучень з дод. та допов.] / уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. – Київ, Ірпінь: Перун, 2009. – 1736 с.
2. Гончаренко С.У. Український педагогічний енциклопедичний словник. – Видання друге, доповнене / С.У. Гончаренко. – Рівне: Волинські обереги, 2011. – 552 с.
3. Енциклопедія освіти / академ. пед. наук України; головний ред. В.Г. Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
4. Копосов П. Місце навчальної гри у методичній системі сучасної дидактики / П. Копосов // Рідна школа. – 2010. – №11. – С. 65-66.
5. Ткачук О. Ще раз про інтеракцію / О. Ткачук // Відкритий урок. – 2009. – № 12. – С. 22-25.
6. Тлумачний словник сучасної української мови: загальноживана лексика / за заг. ред. В. Калашника. – Х.: ФОП Співак, 2009. – 960 с.



# МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: [www.msu.edu.ua](http://www.msu.edu.ua)

E-mail: [info@msu.edu.ua](mailto:info@msu.edu.ua), [pr@mail.msu.edu.ua](mailto: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/>