ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ

Ільїна О. О.
кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри педагогіки, психології, початкової освіти та освітнього менеджменту,
Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради
м. Харків, Україна

Линник І. В.
студентка Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради
м. Харків, Україна

Сучасна тенденція гейміфікації в різних галузях діяльності людини заснована на використання ігрового мислення та ігрових методик. Прийоми ігрових технологій сьогодні знаходять своє застосування, особливо в роботі Нової української школи. в статті проаналізовано поняття «гра» та «ігрові технології», а також особливості підготовки майбутніх учителів початкової школи до застосування ігрових технологій в освітньому процесі.

Ключові слова: *гра, ігрові технології, педагогічна діяльність, підготовка.*

The modern trend of gamification in various fields of human activity is based on the use of game thinking and game methods. Techniques of game technologies find their application today, especially in the work of the New Ukrainian School. The article analyzes the concepts of «game» and «game technologies», as well as the specifics of training future primary school teachers to use game technologies in the educational process.

Keywords: *game, game technologies, pedagogical activity, training.*

У сучасному суспільстві зростає потреба в соціально та професійно активній та відповідальній особистості вчителя, готової до творчого пошуку, до інноваційних перетворень. Множинність завдань, що виникають, зумовлює вимоги до підготовки фахівців, які володіють когнітивною активністю, творчим підходом, відповідальністю та іншими професійно значущими якостями, що дають можливість успішної адаптації в професійному середовищі. Вчитель повинен перебувати у постійному пошуку нестандартизованих педагогічних прийомів та рішень. Реальне втілення у шкільну повсякденність ідеї креативної освіти значною мірою визначається технологічною компетентністю сучасних випускників педагогічних закладів освіти.

 10.58962/2708-4809.WSNOS.2023.41

Важливою складовою сучасного етапу розвитку освіти в Україні є впровадження та розвиток концепції «Нова українська школа». Ця концепція визначає загальний розвиток учнів через формування у дітей основних десяти ключових компетентностей. у зв'язку з цим вчителі початкових класів дедалі більше занепокоєні тим, як вибрати з безліч методів і прийомів навчання ті, що сприяють активному засвоєнню знань і навичок. Нова українська школа орієнтована на використання всіх можливих технологій, методів та ресурсів для активізації пізнавальної діяльності учнів. До таких засобів навчання належать і ігрові технології [5].

Актуальність цієї проблеми викликана цілим рядом факторів. По-перше, інтенсифікація освітнього процесу ставить завдання пошуку засобів підтримки в учнів інтересу до предметів, що вивчаються, та активізації їх діяльності протягом усього заняття. Ефективним засобом вирішення цього завдання є використання ігрових технологій. По-друге, перевагою використання на заняттях ігрових форм навчання є те, що ігрова діяльність як засіб навчання має вмотивованість на навчання, відсутність примусу, індивідуалізованість, навчання та виховання у колективі та через колектив, розвиток психічних функцій та здібностей, навчання із захопленням.

У науково-педагогічних працях простежується інтерес до використання ігрових технологій у професійній підготовці майбутнього вчителя. Питання психолого-педагогічної підготовки майбутніх вчителів до використання гри частково висвітлюються у працях таких дослідників, як: Н. Бібік, Л. Ващенко, І. Зимняя, О. Локшина, О. Овчарук, Т. Олійник, О. Пехота, О. Пометун, О. Савченко, В. Свистун, П. Щербань, Ж. Яворська, В. Ягупов та ін.

Гра як психолого-педагогічний засіб розвитку особистості дитини, реалізації її потенціалів досліджувалася в роботі Н. Бібік, Г. Костюк, В. Сухомлинський, О. Савченко.

У дослідженні творчої ігрової діяльності як комплексного інструменту, що може сприяти самоаналізу, самооцінці та саморозвитку, можна виокремити напрацювання таких дослідників, як А. Вербицького, Л. Вишнякової, Л. Коваль, В. Комарова, В. Платова, В. Рибальського та інших сучасних вчених.

Аналіз психолого-педагогічних досліджень, вивчення практичної діяльності шкіл показали, що вчителі недостатньо готові до вибору, адаптації, а тим більше до проєктування та грамотного застосування на своїх уроках різних ігрових технологій. Ефективне впровадження в освітній процес школи ігрових технологій пов'язуємо з цілеспрямованою підготовкою випускників у педагогічних закладах освіти, з розвитком їхньої ігрової компетентності.

Вивчаючи педагогічні, психологічні, філософські, методичні, предметні освітні компоненти, здобувачі освіти отримують дуже різноманітні, але слабо пов'язані та недостатньо систематизовані відомості про сутність ігрової діяльності, про роль гри в розвитку дитини, про особливості гри на уроках та позанавчальній діяльності, про окремі ігрові технології та техніки гри. Розрізнена, фрагментарна, нерідко суперечлива інформація про різні аспекти та потенційні можливості гри, відсутність власного практичного ігрового досвіду не дозволяють говорити про ефективну підготовку студентів до використання ігрових технологій [6].

Поняття «гра» та «ігрові технології» дуже близькі, але водночас дуже різні. Для того, щоб зрозуміти зміст поняття «ігрові технології», необхідно зосередитися на його складових елементах: «гра» та «технологія».

Гра — це одна з найцікавіших видів людської діяльності, провідна діяльність дітей та метод виховання [1, с. 448]. Термін «гра» означає певну діяльність, що відбувається за певними правилами і технікою, та базується на певних умовах і розкриває свій процесуальний зміст [1, с. 706]. Дослідник С. Гончаренко характеризує гру як форму вільного самовияву людини, що передбачає реальну відкритість світові можливого та розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів [3, с. 73].

Аналізуючи поняття «технологія», якщо перекладати його дослівно, то складові його такі: «техно» — техніка, мистецтво, вміння; «логос» — вчення, поняття. Поняття «ігрові технології навчання» включає в себе дуже велику групу методів і прийомів організації освітнього процесу у вигляді різноманітних навчальних ігор. Вони характеризуються наступними особливостями: чітко визначеними цілями навчання та відповідними освітніми результатами, чітко окресленими та визначеними навчально-пізнавальними орієнтирами. Концепція «ігрових технологій» в педагогіці включає велику групу методів та прийомів організації педагогічного процесу у вигляді різних ігор. Отже, можна зробити висновок, що поняття «ігрові технології» це поєднання гри та навчання [2].

У сучасній школі існує нагальна потреба розширити методологічний потенціал загалом та в активних формах навчання, зокрема. Такі активні форми навчання включають ігрові технології. Ігрові технології сприяють розвитку когнітивної діяльності на уроках, їх можна використовувати на всіх уроках у початковій школі. Реалізація ігрових методик та ситуацій на уроках відбувається у такому напрямі: дидактична мета встановлена для учнів у вигляді ігрового завдання; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал використовується як його інструмент, елемент конкуренції вводиться в навчальну діяльність, що перетворює

дидактичне завдання на гру; успішне виконання дидактичного завдання пов'язане з результатом гри [6].

Враховуючи основні завдання професійної підготовки майбутнього вчителя, можна акцентувати увагу на підготовку до використання ігрових технологій як процес формування системи психологічних, педагогічних, методологічних, а також міждисциплінарних знань; розробку загальних та спеціальних навичок, компетентностей, методів діяльності; формування їх ціннісно-семантичного ставлення до різних ігор; накопичення та збагачення суб'єктивного особистого досвіду використання ігрових технологій.

Отже, аналіз психолого-педагогічної літератури дозволяє зробити висновок, що хоча розробка проблем ігрового навчання має дуже давню історію і є однією з найактуальніших сфер міждисциплінарних, відчувається явний брак наукових розробок, що розкривають потенціал використання ігрових технологій у процесі психолого-педагогічної підготовки майбутніх учителів початкової школи. Питання якісної підготовки майбутніх учителів до використання ігрових технологій у професійній діяльності не було предметом спеціального дослідження.

Список використаних джерел

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови. Київ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
2. Волкова Н. П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі : навч.-мет. посіб. Дніпро : Університет ім. А. Нобеля, 2018.
3. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. 376 с.
4. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2004. 352с.
5. Концепція «Нова українська школа» : прийнята 27 жовтня 2016. URL: http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/ua-sch-016/konczepcziya.html (дата звернення: 18.09.2023).
6. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка : навч. посіб. для студ. внз. Київ : Академвидав, 2006. 456 с.