

## **ІГРОВІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

*У статті автор розкриває питання використання ігрових педагогічних технологій у початковій школі. Висвітлено особливості ігрової діяльності молодших школярів, розглянуто класифікацію та структурні компоненти ігрової діяльності.*

*Постановка проблеми у загальному вигляді.* 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. Постійно зростаючі вимоги до змісту й організації навчання та виховання потребують упровадження ефективних педагогічних підходів.

Наукові розробки Є.Барбіної, І.Беха, І.Зязюна, Н.Ничкало, А.Сущенка, Н.Щуркової та інших учених спрямовані на становлення особистісно орієнтованої шкільної системи, що враховує потреби всіх суб'єктів педагогічного процесу. Сучасні педагоги (І.Бех, С.Гончаренко, О.Пехота, В.Рибалка, І.Якіманська та ін.) розглядають особистісний підхід як найважливіший принцип організації навчально-виховного процесу, що передбачає врахування своєрідності індивідуальності особистості у вихованні дитини.

У період переходу від дошкільного до шкільного етапу дитинства доцільно використати адекватні індивідуальним і віковим особливостям педагогічні технології. Отже, важливою умовою розвитку свідомої, всебічно розвиненої, творчої особистості вважаємо цілеспрямований систематичний вплив на особистість дитини з урахуванням її індивідуальних і вікових особливостей. Особливістю дітей на межі дошкільного дитинства і початкової школи є зміна виду провідної діяльності. Гра як провідна діяльність дитини шестирічного віку за суттєвими психологічними ознаками

не тільки відповідає віковим можливостям самореалізації інтересів, поглядів, знань, стосунків з оточенням першокласника. Ігрова діяльність активізує творчі механізми активності дитини і тому виступає найважливішим засобом переходу адаптивної активності до продуктивної. Результати психологічних досліджень зміни видів діяльності людини протягом життя (А.Валлон, Л.Виготський, М.Доналдсон, Д.Ельконін, Г.Костюк, С.Максименко та ін.) свідчать, що навчальна діяльність повинна одержати мотиваційну естафету від ігрової. Ігрова діяльність пов'язана з конкретною практичною діяльністю, а тому несе в собі опосередковані мотиви в системі реальних відносин.

*Метою означеної статті є доведення доцільності реалізації ігрових педагогічних технологій в початковій школі.*

Нами було поставлено наступні *дослідницькі завдання*:

1. Проаналізувати сучасні дослідження порушеної проблеми.
2. Визначити місце та роль ігрових технологій у навчально-виховному процесі початкової школи.
3. Розглянути класифікацію ігор та структурні компоненти ігрової діяльності.

*Аналіз досліджень порушеної проблеми.* Доцільність реалізації ігрових педагогічних технологій зумовлена практичною потребою оптимізації розвитку та формування особистості молодшого школяра. Відповідно до цього предметом вивчення психологів є організація навчально-виховного процесу з шестирічними учнями (І.Бех, А.Венгер, В.Давидов, О.Запорожець, Я.Коломін-ський, О.Кононко, С.Ладивір, С.Максименко, В.Мухіна, Є.Панько Т.Піроженко та ін.), педагогів – добір змісту та методів організації навчально-виховного процесу в початковій школі (Т.Байбара, Н.Бібік, М.Богданович, М.Вашуленко, К.Гуз, І.Гудзик, В.Ільченко, Н.Коваль, Л.Кочина, Н.Листопад, Л.Любарська, В.Мартиненко, Л.Масол, О.Прищеп, О.Савченко, В.Тименко та ін.).

У низці праць наголошується на необхідності розробки таких форм і способів навчання, які б сприяли вияву внутрішнього потенціалу учня. Такий

підхід ґрунтується на теоретичному опрацюванні сутності ігрової діяльності учня як провідної (Л.Виготський, Д.Ельконін, Р.Жуковська, О.Запорожець, Н.Кудикіна, В.Менджерицька, С.Русова, О.Усова та ін.), її використанні з метою розвитку всіх важливих ознак навчально-пізнавальної діяльності школяра.

Проблему ігрової діяльності молодшого школяра з точки зору її розвивального впливу на особистість дитини дошкільного та молодшого шкільного віку представлено в багатьох дослідженнях: концепції культурно-історичного походження психіки (Л.Виготський, О.Запорожець); культурологічній теорії гри (Й.Гейзинга); психологічній теорії діяльності (Л.Виготський, О.Леонтьєв, С.Рубінштейн та ін.); теорії навчально-пізнавальної діяльності (Н.Бібік, Г.Костюк, В.Сухомлинський, О.Савченко та ін.); психологічній теорії ігрової діяльності (Л.Виготський, Д.Ельконін, О.Леонтьєв); теорії соціальної детермінованості ігрової діяльності (П.Блонський, Л.Венгер, Л.Виготський, Д.Ельконін, О.Запорожець та ін.); соціологічній теорії ролей (Е.Берн); теорії керівництва ігровою діяльністю дітей (Н.Анікеєва, Л.Артемова, Л.Благонідежина, Л.Виготський, Д.Ельконін, Р.Жуковська, О.Запорожець, Я.Коменський, В.Котирло, Н.Кудикіна, Г.Люблінська, В.Менджерицька, Н.Менчинська, В.Мухіна, С.Русова, Л.Стрелкова, В.Сухомлинський, А.Усова, К.Ушинський та ін.); теорії зміни провідних видів діяльності (Л.Божович, Л.Виготський, Б.Ельконін, О.Запорожець, В.Шадриков); теорії системного підходу до явищ педагогічної дійсності (Г.Щедровицький); педагогіці гри школярів, що будується на засадах теорії гуманістичної педагогіки та психології (Ш.Амонашвілі, Г.Балл, С.Русова, В.Сухомлинський та ін.); теорії особистісно зорієнтованого виховання (І.Бех, О.Кононко та ін.).

*Виклад основного матеріалу дослідження.* 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 [3, 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 [6, с. 86].

Місце і роль ігрової технології в навчально-виховному процесі, поєднання елементів гри і навчання визначаються залежно від розуміння педагогом функцій і класифікації педагогічних ігор.

В Українському педагогічному словнику „ігрова діяльність” з'ясовується як „різновид активної діяльності дітей, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, відносинами та рідною мовою як засобом спілкування між людьми [1, с. 139]”.

Ігрова діяльність – культурно й історично сформована пізнавальна діяльність дитини, спрямована на формування базових засад дитячої особистості, її соціалізацію, пізнання дитиною світу, розвиток навчально-пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення набутих знань, умінь і навичок.

У сучасних дослідженнях гра розглядається як обов'язковий конструкт дитинства та вагома складова соціально-педагогічної системи, що цілеспрямовано використовується суспільством для підготовки дітей до „дорослого” життя. Так, у Базовому компоненті дошкільної освіти в Україні у сфері життєдіяльності дитини „Культура” розкрито зміст і показники компетентності дитини у субсфері „Світ гри”, що вказує на доцільність використання ігрової діяльності у формуванні особистості дитини. Субсфера „Світ гри” складається з таких змістових ліній:

1. Гра як форма пізнання світу (результат освітньо-виховної роботи – зацікавлене ставлення дитини до гри, розуміння її відмінностей від інших

видів роботи, задоволення в ній своїх пізнавальних, соціальних, моральних, естетичних потреб, надання грі переваги як провідній діяльності).

2. Розвиток гри та особистості (результат освітньо-виховної роботи – творче відображення реальних та казкових ситуацій, уміння розгортати гру на будь-якій стадії її розвитку, знання різних видів ігор, вправлення в умінні спостерігати, розмірковувати, спілкуватися, виявлення самостійності у виборі гри, іграшки, змістовні самостійні та групові ігри, дотримання рольових способів поведінки, норм спілкування): сюжет як показник змістовності гри, правила рольової поведінки в грі, взаємозв'язок знань та ігрових можливостей, іграшка як засіб формування світосприймання, іграшка як складова предметно-ігрового середовища та передумова розвитку гри [4, с. 217–218].

У працях А.Богущ, Л.Варяниці, Н.Гавриш, С.Курінної, І.Печенко висловлюється думка, що формування особистості дитини відбувається в багатоплановому спілкуванні з дорослими та однолітками, яке можна прослідкувати „на прикладі дитячих ігор, що моделюють доросле життя. Світ дорослої культури ніби накладається на дитяче світосприйняття, у якому провідна роль належить емоційно-чуттєвому фактору [2, с. 97]”.

За допомогою ігрової діяльності формуються основні новоутворення, які сприяють успішній адаптації до нових (шкільних) умов життєдіяльності. „Адаптація соціальна – соціальне пристосування, процес або результат процесу, який передбачає гармонійне з точки зору індивідуальних прагнень людини задоволення її потреб, створення умов для її здорового, щасливого життя в суспільстві,” – визначає С.Гончаренко в Українському педагогічному словнику [1, с. 15]. Колективні ігри сприяють усвідомленню норм суспільної поведінки, які потім переносяться за межі гри. Отже, засоби ігрової діяльності, які природно наділені функціями саморозвитку, самонавчання та самовиховання, дають змогу дитині творчо засвоювати пізнавальний і соціальний досвід людства [5].

Теоретичні підходи до аналізу ігрової діяльності Л.Виготського, Д.Ельконіна, О.Леонтьєва, С.Рубінштейна спрямували увагу дослідників до створення багатокомпонентної структурної моделі ігрової діяльності. Так, Н.Кудикіна запропонувала модель структури ігрової діяльності, що представляє собою системно упорядковану сукупність взаємопов'язаних і взаємозалежних компонентів: мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольно-оцінний і результативний.

Мотиваційно-цільовий компонент передбачає інтерес до подій у навколишньому середовищі, емоційну зацікавленість діяльністю дорослого, бажання наслідувати. Процесуально-операційний компонент уключає задіяння розумових процесів, предметно-практичних ігрових дій з урахуванням матеріальних умов гри, міжособистісну комунікацію. Змістовий компонент є відображенням впливів навколишнього середовища, інформації з літературних та інших джерел. Контрольно-оцінний компонент передбачає встановлення відповідності між уявною роллю та своїм умінням відтворити власне уявлення, задоволення або незадоволення від перевтілення, бажання внести корективи в подальші ігри. Результативний компонент формує чуттєво-практичний досвід особистості, уточнює уявлення та збагачує знаннями, досвідом колективної взаємодії, передбачає набуття навичок розв'язування конфліктів, умінь перетворювати матеріальне середовище тощо [5].

Усі компоненти ігрової діяльності знаходяться у взаємозв'язку та взаємозалежності. Їх внутрішнє наповнення зумовлює різновиди ігор. Результатом гри є отримані від її процесу почуття й особистісні зміни – розвиток уяви, мовлення, пам'яті, самосвідомості, моральних якостей тощо. Для структурного аналізу ігрової діяльності учнів молодшого шкільного віку важливим є врахування предметних умов її здійснення. Об'єктивно предметними умовами визначається спосіб досягнення мети ігрової діяльності, її операційний аспект.

У педагогічних дослідженнях нами знайдено спроби систематизувати всі або певні різновиди ігор, використовуючи для цього різні критерії. На основі аналізу наповнення мотиваційно-цільового, процесуально-операційного, змістового, контрольного-оцінного та результативного компонентів ігрової діяльності сучасні дослідники С.Новосьолова, Н.Кудикіна, пропонують таку класифікацію ігор: творчі та ігри за правилами. До творчих ігор увійшли конструктивно-будівельні, сюжетно-рольові, ігри-драматизації, ігри з елементами праці, ігри-фантазування, театралізовані ігри (театр виконавців, настільний театр, тіньовий театр, театр маріонеток, театр „рукавички”, вертеп, театр пальчикових ляльок). Групу ігор з правилами утворили дидактичні, пізнавальні, рухливі ігри, ігри з елементами спорту, інтелектуальні, комп’ютерні ігри, народні ігри (рухливі, традиційні ігри малих форм, хороводні), ігри-розваги.

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 [4, 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 [4, с. 136]”. 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.

*Висновки.* Аналіз теоретичних підходів до сутності ігрової діяльності надає змогу визначити її не лише як провідну діяльність першокласника, самостійний та самоцінний вид діяльності, а й як форму організації навчально-виховного процесу, засіб формування особистості молодшого школяра.

Застосування ігрових педагогічних технологій потребує спеціальних психолого-педагогічних знань з боку педагога щодо специфіки гри як діяльності (її структурно-операційних компонентів, класифікації, особливостей організації та керівництва). Цей вид діяльності спрямований на формування особистості дитини, її соціалізацію, розвиток пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення набутих знань, умінь і навичок. Використання різних видів ігор створює сприятливі умови для реалізації актуальних потреб молодших школярів, адаптації першокласників до нового соціального середовища.

## **ЛІТЕРАТУРА**

1. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. – К.: Либідь, 1997. – 376 с.
2. Діти і соціум: особливості соціалізації дітей дошкільного та молодшого шкільного віку: Монографія / А.М. Богущ, Л.О. Варяниця, Н.В. Гавриш, та ін.; Наук. ред. А.М. Богущ; За заг. ред. Н.В. Гавриш. – Луганськ: Альма-матер, 2006. – 368 с.
3. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
4. Коментар до Базового компонента дошкільної освіти в Україні: Наук.-метод. посіб. / Наук. ред. О.Л.Кононко. – К.: Ред. журн. „Дошкільне виховання”, 2003. – 243 с.
5. Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: Монографія. – К.: КМПУ, 2003. – 272 с.
6. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей / Под общ. ред. В.С.Кукушкина. – М.: ИКЦ „МарТ”, 2006. – 336 с.
7. Сокурєнко О.О. Від дитячої гри – до дорослого світу (Формування світорозуміння особистості): Навч.-метод. посіб. – Миколаїв: ОППО, 2006. – 136 с.

**O.O.SOKYRENKO**

### **PEDAGOGICAL GAME TECHNOLOGIES AT PRIMARY SCHOOL**

The author covers the question of pedagogical game technologies at primary school in the article. Peculiarities of junior pupils playing activity have been widely covered. The classification and structure components of playing activity have been viewed.