

УДК 371.32: 373.543

Прончук Ольга, ст. магістратури історико-філологічного факультету; науковий керівник – ст. викладач А. І. Левдер (Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка С. Дем'янчука», М. Рівне)

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ У ВІТЧИЗНЯНІЙ ДИДАКТИЦІ: ІСТОРІОГРАФІЧНИЙ АСПЕКТ

***Анотація.** У статті узагальнено і систематизовано наукові, науково-методичні та навчально-методичні публікації, присвячені проблемі використання навчальної гри у сучасній вітчизняній історичній дидактиці. Проаналізовано зміст та напрями досліджень з використання навчальної гри у методичній практиці XXI ст.*

***Ключові слова:** шкільна історія, інноваційні технології навчання, дидактична гра, рольові ігри, критичне мислення.*

***Аннотация.** В статье обобщены и систематизированы научные, научно-методические и учебно-методические публикации, посвященные проблеме использования учебной игры в современной отечественной исторической дидактике. Проанализированы содержание и направления исследований по использованию учебной игры в методической практике XXI века.*

***Ключевые слова:** школьная история, инновационные технологии обучения, дидактическая игра ролевые игры, критическое мышление.*

***Annotation.** The article summarizes and systematizes scientific, methodological and teaching publications devoted to the problem of the use of educational games in the modern national historical didactics. The content and direction of researches on the use of educational games in the national scientific thought of the XXI century is analyzed.*

***Keywords:** school history, innovative technologies of training, didactic game, role playing, critical thinking.*

Як модель організації навчально-виховного процесу інноваційне навчання з'явилося в ХХ ст. і характеризується такими ознаками: навчальний процес – це цілісна взаємодія двох рівноправних учасників – учня та вчителя; стиль спілкування – демократичний; у пізнавальній діяльності на першому плані творчі, реконструктивні завдання, позиція вчителя зорієнтована на особистість учня.

Сьогодні практично кожен вчитель у своїй діяльності застосовує інноваційні форми навчання. Однією зі складових інноваційного навчання є гра. Значущість ігрової діяльності в навчально-виховному процесі

обумовлена тим, що сама по собі навчальна діяльність спрямована, в традиційному її розумінні, на засвоєння колективом вимог базової шкільної програми, яка не поєднується достатньою мірою з творчою діяльністю. Про багатомірні можливості гри відомо давно. В методиці гра розглядається як прийом або метод навчальної діяльності. На неї звертають особливу увагу тому, що вона допомагає оволодіти досвідом правильної поведінки, впоратися зі страхом, безпорадністю, невпевненістю в собі та невмінням відстояти власну позицію, неспроможністю контролювати свої почуття та вчинки.

Джерельну базу статті склали наукові, науково-методичні, навчально-методичні публікації та статті. Предметом більш детального аналізу стали праці вітчизняних дидактів Я. Камбалової, О. Кожем'яки, М. Короткової, О. Охредько, О. Помегун, Л. Борзової, К. Баханова та ін.

Метою нашої статті є дослідження змісту та напряму використання навчальної гри у вітчизняній науковій думці ХХІ ст. Завдання наукового дослідження передбачає здійснення характеристики наукових, науково-методичних, навчально-методичних публікації та статей.

Дослідження проблеми використання навчальної гри на уроках історії тісно пов'язане із вивченням історіографічної бази. За останні роки кількість публікацій з вищезгаданої проблеми помітно зростає. Роботи з використання інноваційних технологій навчання історії можна поділити на три групи: 1) фундаментальні праці відомих вітчизняних дидактів; 2) публікації у педагогічній періодиці; 3) навчально-методична література.

Серед багатьох праць сучасних дослідників на особливу увагу заслуговує робота К. Баханова «Сучасна шкільна історична освіта: інноваційні аспекти». Монографія присвячена одній із найактуальніших проблем методики навчання історії – оновленню шкільної історичної освіти. У ній розглядаються нові підходи до визначення мети, завдань та організації навчання історії в загальноосвітній школі; оновлення нормативної бази; модернізація шкільних підручників; аналізується практика викладання історії в інноваційних педагогічних системах і за різними технологіями й моделями навчання; визначається ступінь поширеності нововведень у широкій практиці навчання історії в школі. Автор розглядає модель навчання у грі. «Гра є дуже давнім явищем людської культури, і тому не дивно, що вона здавна використовувалася у дидактиці» [1, с. 298–305]. Вченим розглянуто використання гри у навчальному процесі, статус гри у навчанні, класифікації навчальних ігор видатних дидактів та досліджено етапи реалізації ігрових моделей навчання. Автор наводить зразки гри, які можна використовувати на уроках. На думку К. Баханова, якості людини, притаманні їй як неповторному індивіду, в значній мірі завуальовані попередніми відносинами і не затребувані колишнім суспільством як першочергові і головні, виходять нині на перший план людської життєдіяльності і стають головними та вирішальними. «Тепер завдання саморозвитку себе як індивіда, своїх якостей і властивостей стає

для людини не допоміжною метою, а головним напрямком її життєвих зусиль» [1, с. 220].

С. Терно в своїй роботі «Критичне мислення – сучасний вимір суспільствознавчої освіти» розглянув проблему розвитку критичного мислення в широкому контексті: у різних аспектах та ракурсах. Він дослідив найактуальніші проблеми сучасної суспільствознавчої освіти та запропонував способи їх розв'язання. Автор розробив методику розвитку критичного мислення школярів, основна риса якої – впровадження проблемних задач у навчально-виховний процес. Запропонована ним система роботи сприяє активізації пізнавальної діяльності школярів та розвитку в них критичного мислення. [2, с. 43].

Зазначену проблему у своїй роботі «Технології розвитку критичного мислення учнів» розкрили А. Кроуфорд, В. Саул, С. Метьюз та Д. Макінстер. Їхній посібник містить велику кількість методів і прийомів для активного навчання і розвитку критичного мислення. Безумовною перевагою цього посібника є наявність значної кількості пояснювальних текстів, додатків, які мають необхідну для вчителя інформацію. А. Кроуфорд, В.Саул, С. Метьюз та Д. Макінстер відзначають, що критичне мислення дозволяє нам усвідомлювати власні думки і причини виникнення тієї чи іншої точки зору. До найважливіших ознак цього виду мислення автори відносять: 1) обмірковування того, яким чином ми приходимо до наших власних рішень або вирішуємо завдання, проблеми; 2) свідому спрямованість на певну мету; 3) опору на логіку, надійну і достовірну інформацію, яка збирається з багатьох джерел [3, с. 13–14].

Другу групу досліджень зазначеної проблеми склала серія статей, де описана ігрова діяльність. Так, О. Охредько у статті «Гра – це діяльність» розкрив суть ігрової діяльності, запропонував структуру гри, навів приклади ігор, які можна використовувати на уроках історії стародавнього світу та узагальнив досвід щодо використання гри на уроках історії. Не можна не погодитися з думкою О. Охредько про те, що тренінгові ігри суттєво урізноманітнюють методику викладання історії та підвищують рівень пізнавального інтересу школярів, дають можливість формувати різні історичні компетентності, їх можна використовувати під час проведення уроків будь-яких типів та на різних рівнях пізнавальної діяльності учнів: репродуктивному, реконструктивному, творчому [4, с. 43]. Однак важливо відійти від сталого твердження, яке знаходимо, наприклад, у вище згаданого О. Охредька про те, що «найефективнішими ігрові завдання виявляються на повторювально-узагальнювальних уроках...» [4, с. 43].

Стаття О. Кожем'яки «Навчатися і творити граючи. Розвиток творчих здібностей на уроці історії засобами гри» присвячена психологічним аспектам розвитку творчої особистості засобом ігрової діяльності. «Спеціалізація навчального закладу стимулює оптимізацію навчально-

виховного процесу, хоча принципи науковості в організації навчально-виховного процесу вважають досить важливими. Учень повинен бути ознайомлений з передовими ідеями та актуальними проблемами науки, а вчитель – організувати цей процес таким чином, щоб запобігти перевантаженню. Не варто забувати про сумну медичну статистику, яка свідчить, що кількість цілком здорових дітей шкільного віку менша, ніж хворих, а число хвороб перевищує списки нездорових учнів» [5, с. 22].

О. Барнінець у статті «Методика організації та проведення ігор на уроках історії» [6, с. 2] дослідив доцільність використання рольових ігор на етапі вивчення нового матеріалу, їх кількість та періодичність використання на уроках історії протягом навчального року. Автор розробив методику проведення дидактичних ігор на основі їх поетапної організації. В іншій своїй статті «Класифікація ігрових методів навчання історії з погляду компетентнісного підходу» О. Барнінець провів аналіз існуючих класифікацій ігрових методів на уроках історії та запропонував свою класифікацію, в якій за визначальний елемент виду гри взяв наявність/відсутність імітації. Автор визначив потенційну можливість дидактичних ігор у формуванні конкретних історичних компетенцій [7, с. 20].

Цікавою є також стаття Л. П. Борзова «Ігри при вивченні нового матеріалу на уроках історії». Автор обґрунтував, що в основному, ігри використовуються для повторення й узагальнення вивченого матеріалу. По-перше, зазвичай, дидактичні ігри припускають не вивчення, а насамперед повторення матеріалу. По-друге, для проведення вікторин потрібно накопичення матеріалу з цілого розділу. По-третє, дидактичні ігри дозволяють систематизувати матеріал, за якоюсь ознакою. У четвертих, під час гри можна оцінити роботу великої кількості людей. Досліджень такого типу ігор безліч, тому нескладно знайти готові розробки ігор для повторювально-узагальнюючих уроків [8, с. 47].

Слід відзначити також навчально-методичний посібник О. Кожем'яки «Інтелектуальні ігри на уроках історії», де розкрито значення гри, наведені зразки прийомів навчально-ігрової діяльності, розроблені пам'ятки-інструкції для ігрової діяльності [9, с. 40–43]. Праця О. Кожем'яки цікава ще й тим, що в ній, окрім теоретичного обґрунтування ігрової діяльності, наведено чимало порад практичного характеру, зразків конспектів уроків, описів ігрових прийомів тощо.

Вагоме значення для покращення навчального процесу відіграє науково-методичний посібник Л. П. Борзової «Ігри на уроці історії». В цій книзі викладено теоретичні підходи до ігрової діяльності в навчанні, подано коротку класифікацію ігрової діяльності, здійснено методичний аналіз навчальної гри на різних етапах уроку, розроблено структуру організації гри, представлено варіанти навчальних ігор на закріплення, повторення і узагальнення матеріалу.

Л. П. Борзова досліджувала ігрові методи на етапі засвоєння нового матеріалу. Вона акцентувала увагу на самому етапі вивчення нового матеріалу як найважливішої ланки процесу навчання, оскільки на ній відбувається сприйняття та осмислення матеріалу, що вивчається. Крім того, дослідниця аргументовано довела, що процес вивчення нового з постановкою перед учнями певних навчальних цілей співпадає з органічно закладеним у грі пізнавальним завданням. Підготовчий етап вона поділила на попередню підготовку учнів до гри (щодо рольових ігор з визначенням цілей та вибором дидактичного навантаження) та підготовку безпосередньо перед грою (створення емоційного ігрового настрою) [10, с. 17]. Л. Борзова влучно зауважує: «Діяльність у грі – не мета, а засіб. А ось цікавість – мета» [10, с. 13].

Особливий інтерес викликає робота провідного науковця в сфері сучасної шкільної історії доктора педагогічних наук О. Пометун. Важко знайти галузь шкільної історії, яку б вона не досліджувала. Її фундаментальною працею можна вважати «Методику навчання історії в школі», опубліковану в співавторстві з Г. Фрейманом. В цій роботі є чимало розділів, які присвячені характеристичі ігрової діяльності на уроках історії. Найбільше це стосується розділу, де описані інтерактивні методи і прийоми навчання. О. Пометун та Г. Фрейман відносять навчальну діяльність до інтерактивної сфери. З огляду на це, на їхню думку, «дидактична гра – це цікава для суб'єкта навчальна діяльність в умовних ситуаціях». [11, с. 253]. О. Пометун здійснила класифікацію дидактичних ігор на уроках історії крізь призму інтерактивного навчання. Виокремлюючи серед інших моделюючі ігри, вона поділила їх на імітаційні ігри та симуляції (судове та громадське слухання) й розігрування ситуації за ролями (рольова гра, програвання сценки, драматизація).

Інтерактивним технологіям навчання та практиці їх шкільного використання присвячені дві роботи О. Пометун і Л. Пироженко – «Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід», «Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання». У першій роботі, розкриті теоретичні засади інтерактивних технологій навчання та наведена стисла характеристика кооперативного навчання, фронтальної технології, технології навчання у грі, дискусії. Значно ширше коло питань розглянуто в роботі «Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання». Автори аналізують три основні моделі навчання: пасивну, активну, інтерактивну. Розкриваючи переваги інтерактивного навчання над іншими моделями, вони подають характеристику базових технологій: кооперативного навчання, колективно-групового навчання, ситуативного моделювання та опрацювання дискусійних питань [12, с. 74].

О. П. Мокрогуз в посібнику «Інноваційні технології на уроці історії» репрезентує навчальну гру як одну із форм інноваційного навчання. Автор розкриває суть поняття «активізація навчального процесу», характеризує принципи активного навчання та основні його різновиди: групова робота,

рольові ігри, дискусії, дебати тощо. Окремі параграфи дослідження автора присвячені конкретним навчальним технологіям: навчання у співробітництві, розвивальне навчання. Важливим, як на наш погляд, є той факт, що О. Мокрогуз диференціює навчальні технології за віковими характеристиками та розглядає їх використання з точки зору розвитку критичного мислення у сфері сприйняття інформації [13].

У посібнику О. В. Барнінець «Використання ігор на уроках історії у 7–8 класах» розглядаються психолого-педагогічні засади використання ігор на уроці та методи їх організації і проведення на уроках історії. Також у виданні пропонуються приклади використання ігор на різних етапах уроку. Автор зазначає, що: «Питання про використання дидактичних ігор на уроках історії є досить актуальним. Ігри на уроках – це міцний стимул у навчанні, різнобічна і сильна мотивація; перевірений засіб активізації пізнавальної діяльності, що оптимізує процеси сприйняття, мислення, пам'яті, уяви тощо; сприяє розв'язанню освітніх, розвивальних та виховних задач; виконує розважальну, комунікативну, самореалізуючу, діагностичну функції. Але на практиці виникають ситуації уникнення використання ігрової методики на уроках історії» [6, с. 23].

Заслуговує на увагу також книга М. В. Короткова «Методика проведення ігор та дискусій на уроках історії», в якій автор описує два провідних інтерактивних метода-навчання за допомогою ігрової діяльності учнів і дискусії. Вчений представляє різні сценарії ігор та дискусій. Ці нововведення автора можна використовувати в нетрадиційних уроках, які сприяють поліпшенню знань учнів. М. В. Коротков запропонував свою класифікацію ігор: ділові ігри (що розподіляються на обговорення, дослідження), ділові з елементами ретроспективності, ретроспективні (діляться на рольові (а ті – на театралізовані вистави, театралізовані ігри, проблемно-дискусійні ігри) та не рольові (до них відносяться конкурсні ігри, маршрутні ігри) і тренінгові (розподіляються на настільні, на основі заданого алгоритму та сюжетні) [14, с. 43].

Узагальнюючи результати історіографічного огляду зазначеної проблеми, можна зробити висновок, що представники вітчизняної історичної дидактики не залишилися осторонь дослідження проблеми використання навчальної гри на уроках історії. Сьогоднішній це питання стало предметом детального дослідження. При цьому, вивчення та застосування навчальної гри розглядається вченими з різних точок зору. Серед досліджуваних питань проблеми найчастіше дослідники розглядали гру як метод та прийом навчальної діяльності, виділили її ознаки, розробили способи організації ігрової діяльності, обґрунтували поняття «гра», звертали увагу на характеристику ігор. Найбільше уваги сучасні українські дослідники приділили саме класифікації навчальної гри. Науковцями було зроблено чимало спроб класифікувати таке явище як гра. Велика кількість різноманітних

класифікації виникла тому, що ігри з однаковими правилами, інформаційною базою можна використовувати з різною метою.

1. Баханов К. Сучасна шкільна історична освіта: інноваційні аспекти : Монографія / К. Баханов // Донецьк : ТОВ «Юго-Восток, Лтд», 2005. – 384 с. **2.** Терно С. Критичне мислення – сучасний вимір суспільствознавчої освіти / С. О. Терно // Запоріжжя : Просвіта, 2009. – 268 с. **3.** Кроуфорд А. Технології розвитку критичного мислення учнів / А. Кроуфорд, В. Саул, С. Метьюз, Д. Макінстер // К. : Вид – во «Плеяди», 2006. – 220 с. **4.** Охредько О. Гра – це діяльність. Дидактична гра на уроках історії стародавнього світу / О. Охредько // Історія в школах України. – № 2. – 2005. – С. 39–43. **5.** Кожем'яка О. Л. Навчатися і творити граючись. Розвиток творчих здібностей учнів на уроці історії засобами гри. / О. Л. Кожем'яка // Історія України. Всесвітня історія. – № 15. – 2004. – С. 21–24. **6.** Барнінець О. В. Використання ігор на уроках історії у 7–8 класах. Х. : Основа, 2011. – 141 с. **7.** Барнінець О. В. Класифікація ігрових методів навчання історії з погляду компетентнісного підходу / О. Барнінець // Проблеми підготовки сучасного вчителя № 3, 2011. – С. 20. **8.** Борзова Л. П. Дидактические игры при изучении нового материала / Л. П. Борзова // Преподавание истории в школе. – № 3, 2000. – С. 46–50. **9.** Кожем'яка О. Л. Гра при вивченні історії у 6–8 класах / О. Л. Кожем'яка // Історія в школах України. – 2002. – № 1. – С. 40–43. **10.** Борзова Л. П. Ігри на уроках історії / Л. П. Борзова // М. : Владос-пресс, 2001. – 325 с. **11.** Пометун О. Методика навчання історії в школі / О. Пометун, Г. Фрейман. – К. : Генеза, 2005. – 328 с. **12.** Інтерактивні технології навчання : теорія, практика, досвід : навч.-метод. посіб. / уклад. : О. Пометун, Л. Пироженко. – К. : А. П. Н., 2002. – 136 с. **13.** Мокрогуз О. П. Інноваційні технології на уроках історії. – Х. : Вид. група «Основа» : «Тріада +», 2007. – 111 с. **15.** Короткова М. В. Методика проведення ігор і дискусій на уроках історії / М. В. Короткова // – М. : Владос-пресс, 2001. – 256 с.