

УДК 378.22:796.1/3

ОКСАНА КОРНОСЕНКО*(Полтава)***АНАЛІТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ
ГРИ У СИСТЕМІ ОСВІТИ**

Здійснено системний аналіз наукових досліджень педагогічного феномену гри на різних етапах розвитку науки. Виявлено роль ігор у формуванні гармонійно розвиненої особистості школярів та професійному становленні студентів, зокрема майбутніх фахівців фізичної культури. Конкретизовано зміст поняття «ігрова методика» у професійній діяльності фахівців фізичної культури.

Ключові слова: гра, ігрова методика, майбутні фахівці фізичної культури.

Гра, поруч із працею та навчанням, є провідним видом людської діяльності, вона здавна привертала до себе увагу вчених – філософів, культурологів, психологів, педагогів. Тому мета нашого дослідження – здійснити системний аналіз наукових праць, що дають уявлення про стан дослідженості педагогічного феномену гри на різних етапах розвитку науки; виявити значення рухливих ігор у професійній підготовці фахівців фізичної культури; конкретизувати зміст поняття «ігрова методика» у професійній діяльності вчителів фізичного виховання.

Уявлення про сучасний етап дослідження ігрової проблематики дають праці М. Алейнікова, Ю. Друзя, О. Ноздрьової, Н. Савчука, В. Скуратівського, В. Ткаченка, Л. Тополі, В. Устименко, А. Хоменко, Л. Якубовської та ін. Досить системне вивчення гри у сфері соціальних наук, психології та педагогіки провели такі вчені, як Є. Бебленд, Д. Ельконін, С. Шмаров. У цілому в галузі педагогіки і психології проблема гри є вивченою достатньо ґрунтовно. У соціальній філософії зусиллями М. Бойченка, В. Болгаріної, К. Ісупова, К. Клауса створено низку фундаментальних праць, які забезпечують міцну методологічну основу для соціально-філософського осмислення поняття гри та її значення у вивченні суспільно-історичного процесу, систематичного аналізу питань

про зміну методологічних функцій цього феномену в дослідженні процесів розвитку суспільства та розробки інтегрованого підходу до трактування гри як однієї з необхідних умов становлення розробок ігрових технологій на рівні сучасних соціально-філософських та соціологічних досліджень. Є. Фінк визначає гру як феномен людського існування поряд із працею, пануванням, любов'ю та смертю [8, с. 124].

Із західних авторів, що займалися дослідженнями у сфері психології гри, можна виділити І. Берна, Я. Морена, Ж. Піаже. Проблеми психології гри досліджували вітчизняні вчені Б. Ананьєв, М. Басов, П. Блонський, Л. Виготський, Д. Ельконін, А. Леонтьєв, С. Рубінштейн та ін.

У західній науці, особливо поширеною є рольова теорія ігор, яка відображує новий рівень соціологічних та психологічних досягнень. Біля витоків значною мірою ігрової за своєю суттю теорії соціальних ролей знаходиться творчість Р. Лінтона, Дж. Міда, Я. Морена. Не минула гру й історична наука. Найбільш відомий твір із цієї проблематики – “ *homo Ludens*” [9]. Саме з розглядом питань гри пов'язує Й. Хейзинга свій оригінальний погляд на історію людства. Він, подібно до Х. Ортеги, аналізує гру як елемент культури і вважає, що головний зміст історичного процесу становить розвиток культури, в основі якої перебуває гра, що є вищим виявом людської сутності [9, с. 97].

Значний унесок у вивчення теорії гри здійснив російський учений М. Кондаков. У своєму логічному словнику він висвітлює власне бачення цієї теорії – розглядає її вивчення за допомогою математичних моделей різних видів стратегічних ігор [4].

Педагогіка має власні підходи до проблеми гри й ігрової поведінки. Вона пов'язує гру з процесом виховання, формування, навчання і розвитку особистості й намагається з'ясувати, яке значення може мати гра для процесу становлення індивідуума. На педагогічне значення дитячих ігор вказували І. Кант, Я. Коменський, Дж. Локк, Платон, Ж.-Ж. Руссо. Останній, ще у XVIII ст. писав, що для того, щоб пізнати і зрозуміти дитину, необхідно спостерігати за її грою. У своєму творі «Еміль» він визнав, що дитинство є певним ігровим періодом у розвитку дитини і що діти – граючі створіння, а не просто маленькі дорослі [7, с. 274].

Яскравим прикладом ігрової позиції вчителя є діяльність А. Макаренка, який писав: «Є один важливий метод – гра ... Треба зазначити, що між грою і роботою немає такої великої різниці, як дехто думає ... В кожній гарній грі є насамперед фізичне зусилля та зусилля думки ... Дехто гадає, що праця відрізняється від гри тим, що в праці є відповідальність, а в грі її немає. Це неправильно: у грі є така ж велика відповідальність, як і в праці – звичайно, у грі гарній, правильній ...» [6, с. 112].

Отже, враховуючи значення ігор у формуванні особистості, вчені багатьох країн розглядали сутність гри, її походження і значення як необхідний компонент загально-го виховання і розвитку особистості.

З поступом культури і науки гра набуває нових форм, але не втрачає своєї значущості. Саме період кінця 60-80-х рр. XX століття пов'язаний із вивченням дидактичних і розвивальних функцій гри, її впливу на активізацію пізнавальної діяльності особистості, процесу навчання школярів у цілому. Проводиться систематизація дидактичних ігор, розробляються і використовуються різні підходи до їх класифікації. Цьому сприяли дослідження А. Вербицького, О. Ковальчук, І. Кулш, О. Ноздрьової, Н. Савчук, Л. Тополі, О. Шафранської та ін.

Сучасні напрями дослідження проблеми пов'язані з розширенням сфери використання ігрових форм навчання й удосконалення методу імітаційного моделювання. Зумовлене це тим, що відносно одноманітна форма уроку вже не задовольняє педагогічну практику. Пошук шляхів удосконалення системи середньої освіти, інноваційних технологій, засобів та методів навчання, найбільш адекватних сучасним педагогічним підходам, посилив інтерес науковців до нових форм занять, зокрема – ігрових. У зв'язку з цим з'явилася низка публікацій науково-методичного характеру, зокрема таких авторів, як П. Андруховець, Т. Бакуліна, В. Букатов, Н. Гаєва, Г. Лаврентьєва, В. Рижук, Т. Рудакова, С. Степанова, С. Тимошенко, М. Удовенко, В. Федоренко, О. Шафранська та ін.

Розвиткові методик використання ігор у процесі навчання учнів (як нетрадиційної форми, так і засобу активізації пізнавальної навчальної діяльності школярів) сприяли дисертаційні дослідження М. Алейнікова, І. Волобуєвої, Г. Воробей, Л. Макарова, О. Ноздрьової, Л. Тополі, В. Федоренко та ін.

Майже в усіх названих дослідженнях підкреслюється, що в удосконаленні діяльності загальноосвітньої і вищої школи важливе значення має докорінне покращення підготовки майбутніх учителів до роботи в умовах демократизації та гуманізації освіти. Формування педагога нового типу, мислячого, ініціативного, творчого, самокритичного може дати позитивні наслідки, якщо студентам уже в роки навчання у вищій школі буде створено умови, наближені до їх майбутньої професійної діяльності. Одним із перспективних шляхів удосконалення підготовки майбутніх учителів є освоєння і застосування форм і методів активного навчання, серед яких провідне місце посідають ігри.

Професійна орієнтація майбутніх педагогів засобами гри стала об'єктом досліджень багатьох учених та методистів. Цьому присвячені навчально-методичні публікації В. Букатова, Н. Волкової, А. Капської, Г. Кацап, М. Крюкова, О. Ковальчук, Г. Лаврент'євої, А. Мирошніченко, С. Степанової, С. Тимошенко, М. Удовенко та дисертаційні роботи В. Бенери, М. Воровки, Ю. Друзя, І. Куліш, Л. Литвина, О. Приходько, Н. Сулаєвої, В. Ткаченка, О. Торічного, О. Хоменка, О. Штепи, П. Щербаня та ін. Автори розглядають гру, по-перше, як активний метод навчання, що ставить за мету зробити кожного студента безпосереднім учасником навчально-виховного процесу; по-друге, як імітацію середовища майбутньої професійно-педагогічної діяльності; по-третє, як засіб формування у студентів професійних умінь та здібностей до розв'язання практичних завдань і психолого-педагогічних ситуацій.

На необхідність зміни традиційного репродуктивного принципу підготовки спеціалістів індивідуально-творчим сьогодні вказують багато науковців. Зокрема, А. Вербицький уважає орієнтацію на активне навчання одним із найважливіших компонентів диверсифікації освіти. Таке навчання значно активізує процес набуття соціально та особистісно необхідних інтелектуальних і технологічних знань, сприяє творчому професійному становленню [1, с. 44].

П. Щербань розробив ефективну методику створення і проведення навчально-педагогічних ігор, яка дає змогу застосовувати їх не лише у вищих педагогічних навчальних закладах, а й у школах, на семінарах учителів та класних керівників, а також в інститутах післядипломної педагогічної освіти. Навчально-педагогічні ігри розглядаються ним як групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, які відтворюють реальні обставини чи психолого-педагогічну ситуацію на заняттях у школі та в особистих взаємовідносинах [10]. Т. Волкова та А. Капська розглядають рольову гру як форму навчання, що розвиває у студентів не тільки аналітичні здібності, а й виробляє вміння застосовувати в комплексі набуті знання з питань виконавчо-мовленнєвої діяльності [2, с. 72].

Отже, педагогічна гра – це імітація реальної діяльності вчителя у певних, штучно відтворених педагогічних ситуаціях, її мета – формування у студентів умінь вже під час навчання поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю.

Так, рольову гру П. Щербань розглядає як імітаційну форму активного навчання, яка при розв'язанні психолого-педагогічних завдань і ситуацій є надзвичайно ефективною. Головна її мета – розвиток аналітичних здібностей студентів, прищеплення умінь приймати рішення у різних психолого-педагогічних ситуаціях [10, с. 28]. Навчально-рольова гра у науковців має найрізноманітніші назви: навчально-ситуативна, ситуативно-імітаційна, ділова та рольова. Єдиного визначення поняття "рольова гра" не існує. Одні автори визначають її як активний метод навчання, інші – як методичний прийом. Але імітаційної, активної сутності гри це не змінює.

Поняття рольова і ділова гра також глибоко досліджені та описані у працях О. Вербицького, М. Воровки, Ю. Друзя, Х. Камински, М. Крюкова, Н. Ложнікової, В. Такаченка, А. Хоменка, О. Штепи, П. Щербаня, Л. Якубовської та ін.

Аналізуючи позиції цих авторів, можна зробити висновок, що гра, залежно від навчальної мети, може бути формою, методом або засобом професійної підготовки майбутніх учителів. Здебільшого ці поняття використовуються синонімічно і визначають гру як імітацію реальної практичної професійної діяльності. Відмінним тут, на наш погляд, є те, що рольова гра як імітаційна форма активного навчання простіша, ніж ділова, потребує менших затрат часу на її підготовку. Ділова ж гра – це, в певному розумінні, імітація професійної діяльності, що пов'язана з управлінням навчально-виховним процесом. Ділові ігри є ефективним засобом створення протиріч та проблемних ситуацій на заняттях у вищій школі. Вони є засобом не лише імітації професійної діяльності, але й формування умінь майбутнього керівника.

На думку О. Ковальчук, дидактична гра, на відміну від ділової, не є імітацією професійної діяльності. Дидактичну гру вчена характеризує як практичну, творчу, командну вправу, спрямовану на пошук та формування оптимальних рішень поставлених проблем [3, с. 91].

Отже, дидактична гра – це метод імітації (наслідування, відображення) прийняття управлінських рішень у різноманітних ситуаціях шляхом гри (програвання, розігрування) за правилами, які надані організаторами або виробляються самими учасниками. У дидактичних іграх діяльність спеціально планується і пристосовується до навчальних цілей.

Грунтовне та детальне дослідження дидактичної гри у роботі зі студентами університету провела І. Куліш. Авторка довела, що використання дидактичної гри у поєднанні з іншими методами навчання є одним із ефективних шляхів активізації навчальної діяльності студентів, оскільки дозволяє: підвищити інтерес студентів до навчання, впливати на рівень сформованості пізнавального інтересу та рівень мовної компетентності суб'єктів навчання; позитивно спрямовувати на діяльність особистості, формувати особистісні та ділові стосунки; підвищити загальний рівень групової згуртованості [5, с. 13].

Отже, аналіз навчально-методичної та наукової літератури дозволив розглядати гру як форму, метод, засіб навчання й виховання дітей та підлітків, що імітує і моделює дійсність, організовує, розвиває, розширює пізнавальні можливості; як одну з найважливіших сфер життєдіяльності людини, що разом із працею, навчанням, мистецтвом, спортом забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного, гармонійного розвитку особистості.

На межі XIX і XX століть у педагогічній літературі значно поширився термін «рухливі ігри». Сьогодні рухлива гра є одним із традиційних і визнаних методів у фізичному вихованні учнівської та студентської молоді. Рухливі ігри з постійним складом гравців і з регламентованими правилами перетворилися на спортивні ігри.

Велике значення рухливих ігор полягає в їх соціальних функціях. Саме рухливі ігри вперше вносять у життя дитини суворі вимоги до поведінки власне в тій діяльності, яка їй подобається. Цими вимогами є правила гри, яких за будь-яких умов треба дотримуватися. Гра є прототипом складного дорослого життя, де потрібно підкорятися правилам, виконувати вимоги, вміти вигравати і програвати.

Аналіз наукових та навчально-методичних джерел виявив, що зусиллями науковців та методистів Л. Аксьонової, Н. Андрощук, О. Кругляка, І. Олійник, О. Питомець, Н. Хоменко було створено низку навчально-методичних посібників для студентів факультетів фізичного виховання та вчителів шкіл, що допомагають у вивченні теоретико-методичних засад застосування рухливих ігор, естафет та забав, пропонують приклади рухливих ігор, спрямовані на розвиток рухових якостей, загартування для різних вікових груп. Проте, незважаючи на певний рівень системної сформованості рухливих ігор, процес їхнього розвитку не припинився, а невпинно продовжується. Свідченням цього є постійне поповнення скарбниці народних рухливих ігор, забав і розваг новими елементами. У зв'язку з цим вивчення національних традицій і впровадження адекватних рухливих ігор та забав у сучасну практику навчально-виховного

процесу сприятиме не тільки національно-культурному відродженню, а й розвитку національної системи фізичного виховання, що відповідає світовим і європейським стандартам.

Нами виявлено, що, зважаючи на великий потенціал та значення ігор у формуванні здорової дитини, вченими було проведено ряд досліджень щодо їх застосування в роботі з дітьми: молодшого шкільного віку (А. Вольчинський, Г. Воробей, С. Марченко, С. Мудрик); з вадами розумового та психічного розвитку (О. Лесько, В. Трач, Д. Шептицький); у навчально-тренувальному процесі (Л. Букова, І. Звізда, В. Коров'яков); у корекційно-виховній роботі (В. Грицюк, Т. Євтухова, О. Шлапаченко). Неодноразово ця проблема досліджувалася і зарубіжними авторами. А. Лошер, П. Лавега, Т. Мет'юс, С. Олесо Климент, У. Стумп, Х. Фаст Месит розглядають гру як засіб емоційного розвантаження, загальної фізичної підготовки та з окремих видів спорту.

Отже, аналіз комплексу наукових досліджень підтверджує важливість застосування ігрових методик у формуванні особистості. Але більшість наукових праць присвячені методичним аспектам впливу ігрового методу на дітей дошкільного, молодшого та середнього шкільного віку, теорія і практика проведення рухливих ігор зі старшокласниками і студентами досліджена недостатньо. Проблемам підготовки фахівців фізичної культури до використання ігрових методик також приділяється недостатньо уваги. Поняття «ігрова методика» вживається здебільшого інтуїтивно, не існує однозначної його дефініції, зокрема у роботі фахівців фізичної культури.

Узагальнюючи визначення більшістю авторів поняття «ігрова методика», ми розуміємо це поняття як упорядковану сукупність методів впливу на організм учня, які передбачають створення умовного сюжету, ролей та значною мірою випадкової зміни ситуацій, активізують діяльність, сприяють розвитку рухових якостей та формують особистість у відповідності до індивідуальних можливостей її розвитку.

Одна з головних професійних функцій фахівця фізичної культури полягає в збереженні та зміцненні здоров'я школярів, розвитку рухових умінь, морально-вольових якостей тощо, тому серед розмаїття ігрових методик вирізняються рухливі ігри. Саме рухливі ігри при вмілому їх використанні одночасно забезпечують фізичне, розумове, моральне, естетичне та трудове виховання і є цінним методом у роботі з дітьми різного віку, тому майбутній учитель фізичної культури, інструктор, тренер з усіх видів спорту має оволодіти повним арсеналом рухливих ігор та забав і вміло використовувати їх у роботі з дітьми різного віку.

Навчально-педагогічні, дидактичні ігри в системі підготовки фахівців фізичної культури ми розглядаємо як активний метод навчання і надаємо їм важливого значення. Упровадження ігрового методу навчання в практику підготовки фахівців фізичної культури забезпечить активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів, формування комунікативних, гностичних умінь, підвищення рівня професійної мотивації, викличе інтерес до навчання і майбутньої педагогічної професії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. *Вербицкий А. А.* Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / *А. А. Вербицкий*. – М. : Вышш.шк., 1991. – 207 с.
2. *Капська А. Й.* Гра як активний метод навчання студентів майстерності слова / *А. Й. Капська* // Рідна школа. – 1991. – № 10. – С. 71-73.
3. *Ковальчук О.* Дидактичні ігри як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів у процесі вивчення педагогіки / *О. Ковальчук* // Вісник Львівського університету. – 2004. – Вип. 18. – С. 89-97.
4. *Теория игр: Логический словарь-справочник* / [под ред. Н. И. Кондакова]. – К., 1976. – 176 с.
5. *Куліш І. М.* Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.09 – теорія навчання / *І. М. Куліш*. – К., 2003. – 20 с.
6. *Макаренко А. С.* Игра / *А. С. Макаренко* // Соч. : В 6 тт. – Т. 4. – М., 1957. – С. 137-139.
7. *Руссо Ж.-Ж.* Вибрані твори / *Ж.-Ж. Руссо*. – М. : Державне видавництво художньої літератури, 1961. – 750 с.

8. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк // Проблема человека в западной философии / [под общ. ред. Ю. Н. Попова]. – М., 1998. – 387 с.
9. Хейзинга Й. Homo Ludens / Йоган Хейзинга. – К. : Основы, 1994. – 282 с.
10. Щербань П. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: [навч. посіб.] / П. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.

ОКСАНА КОРНОСЕНКО

АНАЛИТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Осуществлен системный анализ научных исследований педагогического феномена игры на разных этапах развития науки. Обоснована роль игр в формировании гармонично развитой личности школьников и профессиональном становлении студентов, в частности будущих специалистов физической культуры. Конкретизировано содержание понятия «игровая методика» в профессиональной деятельности специалистов физической культуры.

Ключевые слова: *игра, игровая методика, будущие специалисты по физической культуре.*

ОКСАНА KORNOSENKO

ANALYTIC ASPECTS OF A GAME USING IN EDUCATIONAL SYSTEM

The system analysis of scientific research of pedagogical phenomenon of a game on the different science development stages is completed. The role of a harmonically developed personality of schoolchildren and professional education of students especially future physical culture specialists has been discovered. The sense of the notion “game method” in professional activity of physical culture specialists has been stated.

Keywords: *game, game method, future physical culture specialists.*

Одержано 11.01.2012, рекомендовано до друку 26.01.2012.