

2) складання плану заняття (позначення цілей, завдань, вибір методів, прийомів навчання, розробка дидактичної паузи, способів активізації уваги студентів, підтримки розуміння лекції, способів створення зворотного зв'язку, розробка форми завершення лекції),

3) відбір змісту лекції,

4) складання схеми чи самої ментальної карти,

5) перевірка складеного плану.

У процесі створення ментальної карти викладач повторює вибраний матеріал, коригує його, виділяє основні логічні зв'язки, поняття. Він може вийти за межі вже відібраного матеріалу, збагачуючи його новими цікавими явищами, поняттями, подіями, іменами.

Висновки. Таким чином, ментальні карти дозволяють проводити чіткий аналіз усіх «за» та «проти» та отримувати в результаті продумане рішення. Використання ментальних карт у процесі викладання під час пояснення нової теми дає такі переваги:

1. Складні поняття можуть бути роз'яснені та подані як частина системи. Чіткіше визначаються ключові поняття та зв'язки між ними. При цьому знижується можливість пропуску або неправильної інтерпретації важливих понять.

2. Під час закріплення вивченого матеріалу полегшується розуміння та запам'ятовування навчального матеріалу через візуалізацію ключових понять та узагальнення відношень між ними.

3. Використання ментальних карт під час тестування може допомогти викладачу оцінити якість знань через виявлення неправильно зрозумілих чи пропущених понять.

Список використаних джерел

1. Б'юзен Т. Мапа думок. Докладний посібник із вивчення і застосування найпотужнішого інструмента мислення у світі. Львів : Видавництво Старого Лева, 2021. 224 с.

2. Гордієнко Т. П., Смирнова О. Ю. Формування професійних здібностей учнів за допомогою ментальних карт. *Проблеми сучасної педагогічної освіти*. 2018. № 60-1. С. 89–92.

3. Ильязова Л. М., Якушева Г. И. Методика использования технологии составления интеллект-карт в школьном курсе химии. *Современные проблемы науки и образования*. 2015. №1-1. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=19377>.

4. Пяткова О. Б. Интеллект-карты как инструмент визуализации учебного материала на уроках естественно-математических дисциплин. *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. 2018. №4. URL: <http://e-concept.ru/2018/186039.htm>.

Гладун Віталій,

*старший викладач кафедри філософії освіти,
теорії та методики суспільствознавчих предметів
Миколаївський обласний інститут післядипломної
педагогічної освіти,
м. Миколаїв*

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ДЛЯ ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ПЕДАГОГА

Постановка проблеми. Сьогодні в сучасному освітньому процесі все більше набирає популярності неологізм «edutainment» (в перекладі з англ. мови «навчання та розвага»). Це по суті отримання знань та навичок під час ігрових вправ. Едьютейнмент розглядають як освітню технологію через поєднання ігрових прийомів, методів інтерактивного й активного навчання.

У педагогічній методичній літературі терміном «едьютейнмент» найчастіше стали називати не тільки інноваційні технології навчання, а й будь-які прийоми навчання, хоч якось пов'язані з грою і розвагою тих, хто навчається, враховуючи їхні захоплення [2, 57-60].

Багато вчителів побоюються використовувати ігрові технології, вбачаючи, що це заважає та розслабляє учнівську молодь. Але ігрові форми дозволяють учням: усвідомити, що результат залежить від них; дають можливість стати мобільними та зібраними; швидше реагувати, тренувати пам'ять і увагу; вміння толерантно конкурувати та змагатися [7].

Активність, творчість, самостійність, здатність адаптуватися до стрімких змін у світі – ці риси особистості стають найважливішими на сучасному етапі. Їх формування вимагає інноваційних підходів до процесу навчання.

В сучасній парадигмі освіти, що супроводжується пошуком нових шляхів вирішення поставлених перед педагогами завдань. Для досягнення цих цілей використовуються різні інтерактивні технології, наприклад, ігри.

Таким чином, одним з найперспективнішим завданням в сучасній освіті є готовність учнівської молоді до соціалізації в суспільстві. Завдяки практичним вмінням та навичкам через засоби активних методів та прийомів провідне місце у реалізації цього завдання посідає інтерактивна гра, тому що вона викликає в учнів пошук і зацікавленість до вивчення навчального матеріалу.

Використання ігор як засобу навчання бере свій початок ще зі Стародавньої Греції. Використання основними науками ігрових методів практикувалося в епоху Відродження і Реформації, одним із теоретиків тих часів був Я. Коменський, який написав книгу «Школа-гра».

Поняття гри, що було введено в науковий обіг у праці провідного теоретика ХХ ст. Й. Хейзинги «Номо Ludens» (1938), саме він сформував сучасний погляд на феномен гри, довівши, що «гра старіша за культуру». За його твердженням Номо Ludens (людина, яка грає) живе в кожному з нас завжди. Йоган Хейзинга вважає, що гра – це штучно сконструйована модель, яка імітує ті чи інші сторони життєдіяльності людини.

Для існування людини значимість гри настільки висока, що саме її визначення як виду, за Й. Хейзингою, це: homo sapiens – homo faber – homo ludens. Бути людиною розумною значить бути людиною діяльною і людиною, яка грає.

Й. Хейзинга охарактеризував для гри такі ознаки як: добровільна участь у грі; правила гри; обмеженість гри (часовими, просторовими, матеріальними та іншими рамками); невизначеність гри (розвиток та результати гри часто програмовані, але не визначені, оскільки залежать від змінних факторів учасників, часу, простору та іншого); емоційність гри (тільки зацікавлена людина стане учасником гри, що надає грі емоційне забарвлення) [9].

Саме розуміння гри викликає інтерес у багатьох дослідників: психологів, мовознавців, філософів, педагогів, етнографів. Низці теоретичних аспектів, зокрема й основним функціям гри, присвятили свої праці такі відомі педагоги, як Ш. Амонашвілі, Г. Ващенко, Я. Коменський, Г. Сковорода, К. Ушинський, С. Лісова, А. Макаренко, П. Підкасистий, С. Русова, В. Сухомлинський, В. Шаталов та ін. Серед психологів, які розглядали ігрову діяльність як необхідну форму життєдіяльності кожної особистості, слід виділити З. Фрейда, Д. Колодця, Д. Ельконіна, Л. Виготського, С. Рубінштейна, О. Леонтьєва, Г. Селевко, В. Семенов, Ж. Хайдаров.

Проблемою використання ігрових методик в галузі професійної освіти займалися Н. Анікеева, І. Будас, Л. Виготський, А. Капська, М. Кларін, Л. Кондрашова, В. Платов, Л. Сергієнко, О. Хоменко, Є. Хруцький, П. Щербань та ін.

Метою статті є визначення місця інтерактивних ігрових технологій у професійній підготовці педагогів, виявлення можливостей використання ігрових технологій навчання у професійній діяльності, обґрунтування особливостей ігровою діяльністю в умовах навчання.

Виклад основного матеріалу. Поняття «гра» розуміється як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння громадського досвіду, у якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою.

Через гру можна позбутися певних шаблонів і стереотипів, змінити своє ставлення до будь-якого явища, факту, проблеми, прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень. Також гра виховує культуру спілкування, формує вміння працювати в колективі та з колективом.

Основними функціями навчальної гри: а) спонукальна спрямована на розвиток інтересу учнів до матеріалу, що вивчається та формуванню мотивації до навчання; б) комунікативна, яка сприяє культурі спілкування учнів та регулюванню міжособистісних відносин; в) самореалізаційна, яка дає можливість реалізувати свій потенціал кожному учаснику гри; г) діагностична, яка проявляється у поведінці, знаннях, уміннях та навичках, характеру учня з оточуючими; д) корекційна допомагає у пошуку способів розв'язання різних життєвих ситуацій; е) розважальна для створення сприятливої атмосфери та задоволенню від гри [1].

В деяких випадках результатом проведення навчальних ігор є переосмислення власних життєвих установок, підвищення толерантності до думок та цінностей оточуючих, зміна сформованого уявлення про себе, розуміння більш ефективних механізмів навчання, підвищення самооцінки, що сприятиме підвищенню і соціальної, і професійної компетенції [4].

У більшості випадків гра в педагогіці розглядається як діяльнісний процес або певний прийом чи спосіб організації навчання, яке передбачає відтворення різних видів людської діяльності з ефективним розв'язанням завдань.

Немає єдиного твердження щодо статусу гри в дидактиці, тому гру розглядають як засіб навчання, метод навчання, форму навчання, модель і технологію навчання або як засіб активізації освітнього процесу [8, 24-25].

Застосування ігрових технологій є дієвим засобом навчання через дію, так як підготовлений теоретичний матеріал, що закріплюється в ході гри емоційними переживаннями, яскраво запам'ятовується і зберігається надовго.

В той же час, ключовим елементом досягнення ефективності реалізації ігрових технологій є застосування індивідуального підходу та урахування особистісних якостей кожного при визначенні завдань і ролей на ігровому занятті.

Але найголовніше, щодо впровадження ігрових технологій є творчість самого педагога здатного творити і діяти у сучасному освітньому процесі та використовувати в своїй діяльності різноманітні сучасні інноваційні методи навчання [6].

Але при використанні гри можуть виникати і певні труднощі. Наприклад: учні не хочуть вступати у гру або сприймають її формально; гра може затягуватися за часом; учасники та учасниці постійно відволікаються; учні та учениці не можуть налагодити взаємодії; гра закінчується дуже швидко; гра переходить у конфліктну ситуацію.

Потрібно зауважити, що ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, від будь – яких елементарних ігрових вправ до ігор на формування компетентностей, вироблення вмінь і навичок і засвоєння правил гри. Також потрібно не забувати, що обговорення самої гри є рівноправною частиною та дозволяє проаналізувати явища, яким була присвячена гра.

Можна погодитися зі словами видатного педагога В. Ф. Шаталов, який зазначає: «Придивіться: чи не дуже рано згасає наш педагогічний інтерес до ігор, які вірою і правдою завжди служили і покликані служити розвиткові кмітливості та пізнавальної цікавості дітей на всіх, без винятку, вікових рівнях. Відомо, що ті діти, з яких на уроці й слова не витягнеш, в іграх активні. Вони можуть повернути хід гри так, що деякі відмінники тільки руками розведуть. Їхні дії відзначаються глибиною мислення. Мислення сміливого, масштабного, нестандартного» [10].

Гра відрізняється від інших методів навчання тим, що вона запускає такий механізм пам'яті, як мимовільне запам'ятовування. Під час гри учасники не усвідомлено запам'ятовують те, що не збирались запам'ятовувати. У даній ситуації гра є тією діяльністю, яка створює емоційно-стимульовальну зацікавленість, та сприяє мимовільному запам'ятовуванню [3, с. 5].

Оскільки існують різні види ігор, що застосовуються у освітньому процесі (ділові, рольові, дидактичні, імітаційні тощо), і кожний із цих видів має свою технологію реалізації й зумовлюється процесом підготовки до її впровадження (ігрове проектування), то ми можемо говорити про різні ігрові технології. Водночас усі ігрові технології передбачають інтерактивну взаємодію її учасників і потребують застосування ігрового проектування як ще однієї «інтерактивної дидактичної технології підготовки фахівців» [4].

Розглянемо практичну складову, а саме використання ігрових технологій у підвищенні кваліфікації вчителів.

Не менш важливим є створення ігрової ситуації. Це той конфлікт, та проблема, яку потрібно вирішити. Якщо немає конфлікту, немає проблеми – немає і самої гри. Тому перевагою ділових чи рольових ігор є те, що за короткий час можна сконцентрувати декілька конфліктних ситуацій, які потрібно вирішувати.

Приклади ігрових вправ та технологій для різних категорій педагогів.

Ділова гра «Фінансові пріоритети» (для вчителів географії, економіки, фінансової грамотності). Опис ігри: Уявіть себе членом міської ради. Ваше завдання полягає у тому, щоб скласти приблизний бюджет на наступний рік. Виберіть ті елементи, які будуть профінансовані. Вибір повинен відображати думку стосовно пріоритетів вашого району чи міста та не перевищувати 100.

Комісії – освіти, медицини, довілля, поліція, транспорт, соціальні служби пенсійна політика.

Розбиваються на групи які приймають рішення. Головним перехідним результатом буде створення конфліктної ситуації, основа цієї ситуації є те що, кожна комісія намагається на свою діяльність витратити всі кошти. Кожна група доводить чому саме на них потрібно виділяти кошти. Вихід з даного конфлікту є такі або знайти ще кошти або домовитися на ті які вже є .

Результатом гри є розуміння сукупності всіх соціальних проблем, також того що, владі іноді важко прийняти певне рішення та визначення пріоритетів для суспільства.

Дана гра відбудеться якщо будуть дотримані такі вимоги: гра не буде присвячена абстрактним проблемам (проблемам які є в певному регіоні), буде присутній елемент інтриги (конфліктна

ситуація), змагальний елемент буде вторинним, а головним буде пріоритет колективного рішення, педагог буде лише рядовим учасником або «диригентом» в цій складній ситуації.

Вправа «Пазли». Мета: формування команди, розподіл ролей у групі, співпраця та роботи в групі, закріплення теми.

Опис вправи:

1. Зробити картки по одному комплекту на малу групу.
2. Комплект може бути з різної кількості карток все залежно від теми та часу. Перемішайте їх, щоб вони не були розміщені по порядку, і покладіть їх у конверти.
3. Кожна група отримує комплект карток.
4. Завдання просте – зібрати пазл швидше за суперників. За необхідності можна скористатися інтернет-ресурсами. Таким чином учні вчаться ефективно взаємодіяти для досягнення спільної мети.
5. Дебрифінг:

- Чи складно було працювати у команді?
- Чому?
- Можливо, краще та швидше збирати пазли одному?
- Як треба поводитися, аби впоратися з цим завданням швидше?
- Яка інформація для вас виявилась новою, цікавою, вражаючою?

Ігрова вправа «Бінго». Опис вправи: це просте опитування, варіант гри «Бінго!», у якому учасники/учасниці діляться одне з одним своїми знаннями та досвідом щодо певної теми.

Інструкції до вправи:

1. Роздати картки з запитаннями.
2. Пояснити, що кожен учасник/кожна учасниця повинен/повинна знайти партнера/партнершу і поставити йому/їй одне із запитань.
3. Після цього пари розходяться та шукають собі нових партнерів/партнерок.
4. Гравець також не може відповідати одній особі більше, ніж один раз. Кожен гравець знаходить учасника, який відповідає одній із характеристик та просить його поставити свій підпис в потрібній клітинці.
5. Мета гри – не просто відповісти на всі запитання, а отримати відповіді від різних осіб.
6. Хто першим заповнить таблицю, кричить «Бінго!». Цей учасник/ця учасниця є переможцем/переможницею.

Дебрифінг:

- ✓ Чи всі запитання були доречні?
- ✓ На які запитання було відповідати найскладніше? Чому?
- ✓ Яке запитання було найбільш суперечливим?

Ділова гра «Демократія для всіх». «Демократія для всіх» – інтерактивна карткова гра для формування та оцінювання громадянських компетентностей. Гра має на меті спонукати до дискусії про демократію і демократичні практики, передовсім у навчанні і в оцінюванні. Гру було розроблено організацією Learn to Change, Change to Learn (www.learntochange.eu). Картки визначають та описують ключові дії, які люди, які сприяють навчанню, можуть розвинути, щоб краще діяти у суспільстві, де демократія - це справжній процес, що включає всіх людей.

Опис вправи:

- Усі учасники мають стати у 2 концентричні кола (зовнішнє і внутрішнє), обличчям один до одного, утворюючи пари.
- Кожна пара отримує окрему картку.
- Протягом 2 хвилин учасники обговорюють зі своїми партнерами те, чим вони вже займаються у своїй практиці, щоб розвивати зазначену на картці цінність / ставлення / навичку / знання, наприклад, «свідомо спрямовувати свої дії на попередження дискримінації і насильства».
- Протягом 1 хвилини учасники обмінюються думками про те, що ще можна зробити на уроці, в класі, у школі та поза її межами, щоб розвинути відношення, навички або розуміння, згадані на картці.
- Через 3 хвилини концентричні кола рухаються таким чином, щоб усі учасники опинились у парі з новим партнером. У новостворених парах педагоги обговорюють нову картку протягом 3 хвилин.
- Повторюйте обговорення в нових парах, надаючи учасникам можливість спілкуватися з багатьма різними партнерами протягом доступного часу.
- Обговорення. Покликання на гру (<https://www.learntochange.eu/2017/02/21/cards-for-democracy/>).

Висновки. Таким чином, застосування ігор сприяє підвищенню ефективності навчального процесу, дає можливість не лише нейтралізувати зверхність, монотонність оповіді учителя, а й сприяє позитивним емоціям, створенню конкурентного змагання між учнями, мобілізує їх знання, навички, вміння мислити, зіставляти, порівнювати, робити висновки.

Використання ігрових технологій – важливий метод для активного та інтенсивного навчання учнів, адже має на меті створення пізнавального мотиву, посилення уваги до вивчення суспільствознавчих предметів, формування відповідальності як за себе, так і за колектив, уміння аналізувати не лише сам процес гри, а й роботу над допущеними помилками.

Ігрові методи – явище не тільки закономірне, а й необхідне, адже вважається одним із найбільш ефективних шляхів формування творчої особистості, використання ігрових методів створює умови для розвитку пізнавального інтересу дітей.

Список використаних джерел

1. Анцибор М. М. Активные формы и методы обучения. Тула, 2002. 192 с.
2. Боруцька Л. С. Едьютейнмент в освіті. *Розвиток професійної майстерності педагога в умовах нової соціокультурної реальності* : збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної конференції, Тернопіль, 15-16 квітня 2021 р. Тернопіль, 2021. С. 57-60.
3. Зимняя И. Психология обучения иностранным языкам в школе. Москва: Просвещение, 1991. 219 с.
4. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців. *Наука і освіта*. 2005. №3–4. С. 61–65.
5. Короткова Л. В. До проблеми визначення поняття «гра» і типології ігор. *Нова філологія*. 2013. № 55. С. 109–114.
6. Кузьмінський А. І. Педагогіка вищої школи : навчальний посібник. Київ : Знання, 2005. 464 с.
7. Навчання розвагою: 5 ігор за методом Edutainment. URL: <https://osvitoria.media/experience/navchannya-rozvagoyu-5-igor-za-metodom-edutainment/> (дата звернення 13.11.2021).
8. Селевко Г. Игровые технологии. *Школьные технологии*. 2006. № 4. С. 23–42.
9. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнього дня. Москва : ООО «Изд-во АСТ», 2004. 539 с.
10. Шаталов В. Ф. Педагогическая проза. Москва, 1980. 95 с.

Грицай Жанна,
учитель історії,
Охтирської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів № 1
Охтирської міської ради Сумської області,
спеціаліст вищої категорії, Старший вчитель,
м. Охтирка

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Постановка проблеми. Стратегія модернізації освіти в Україні висуває нові вимоги, що визначають головну мету сучасної школи, у тому числі формування творчої та активної особистості учня. Сьогодні учень повинен вміти самостійно здобувати знання, застосовуючи їх на практиці для вирішення різноманітних проблем, працювати з різною інформацією, аналізувати, узагальнювати, шукати шлях раціонального вирішення проблем, а ще бути творчим та креативним. Щоб досягти цього учневі потрібен учитель, котрий також буде розвиватися, удосконалюватися, добирати ті методи, прийоми й технології, котрі допоможуть учневі розкрити його творчий потенціал, дасть можливість легкими шляхами засвоїти складний матеріал. Саме тому серед усіх сучасних технологій, котрі спрямовані на те, щоб бути ефективними інструментами та перетворити процес навчання на захоплюючий пошук нових знань, творчу пізнавально-ігрову діяльність, актуальними є ігрові технології.

Ігрове навчання має глибоке історичне коріння. Ще в Давніх Афінах була застосована практика використання прийомів та зіставлення, що забезпечувалися змаганнями. У Хст. у школах серед методів навчання також набули популярності змагання школярів, зокрема в риторичі. У Західній Європі в епоху Відродження та реформації до принципів ігрового навчання закликали Т. Компанелла та Ф.Рабле. Ян Амос Коменський пропонував школи перетворити на місця ігор. Джон Лок рекомендував використовувати ігрові форми навчання.

Поняття «гра» у педагогічній літературі трактується досить по-різному. За Г.Селевком, гра – «це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою». І.Підласий трактує