

ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА НАВЧАННЯ ІСТОРІЇ

ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ У ЗЗСО

Сопіга Максим,

здобувач вищої освіти першого рівня
факультету дошкільної і початкової
освіти, історії та мистецтв
Кременецької обласної гуманітарно-
педагогічної академії
імені Тараса Шевченка
e-mail: sopigamaksim@gmail.com

Науковий керівник: **Мороз Олена,**
кандидат філософських наук, доцент
кафедри історії та методики навчання
Кременецької обласної гуманітарно-
педагогічної академії
імені Тараса Шевченка

Сучасний освітній процес потребує докорінних змін, тому актуальним є використання новітніх методів навчання, які спрямовані на активне залучення учнів у пізнавальну діяльність. Одним із таких відомих підходів є ігрові технології навчання, що дозволяють зробити навчальний процес цікавим, мотивуючим, ефективним та інтерактивним. Наголошуємо на тому, що феномен гри здавна цікавив видатних мислителів, філософів, психологів та педагогів. Це зумовлено тим, що гра є найдавнішою та найдавнішою формою навчання та виховання.

У «Енциклопедії освіти» (за редакцією В. Кременя) подано таке значення цього терміна: «Ігри – це вид творчої діяльності людини, у ході якої способи маніпулювання предметами, стосунки між людьми, норми суспільного життя та культурні надбання людства перетворюються на історичний рівень, а суспільний розвиток відтворюється у вигаданій формі» [5, с. 39].

Мета наукової статті – дослідження організаційно-методичних аспектів використання ігрових технологій на уроках історії у ЗЗСО.

Дослідженням сутності дидактичних ігор займалися такі українські науковці: І. Гордієнко-Митрофанова, В. Мисан, С. Харченко, Д. Чернилевський. Методику застосування дидактичних ігор на уроці історії вивчали О. Барнінець, К. Баханов, Л. Нечволод, Л. Поліщук, Д. Боровець, В. Гладун, Н. Ігнатенко, О. Охредько, О. Пометун. Поетапність процесу організації дидактичних ігор досліджували К. Баханов, О. Кожем'яка.

Щодо класифікації навчальних ігор, на нашу думку, є найбільш прийнятною класифікація К. Баханова, котрий поділяє ігри таким чином:

1) за методикою проведення: ігри-змагання, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації;

2) за дидактичною метою: актуалізуючі, формувальні, узагальнювальні та контрольно-корекційні [2, с. 31].

Під час організації ігор, у першу чергу, важливо визначити їхню роль у структурі уроку, обрати оптимальні методи проведення та створити сприятливе інтерактивне навчальне середовище. Враховуючи індивідуальні та вікові особливості восьмикласників, необхідно використовувати навчальні ігри, які відповідають їхнім інтелектуальним можливостям і рівню сформованості аналітичного та критичного мислення. Окрім того, потрібно дотримуватися педагогічних принципів, які забезпечують баланс між розважальним і навчальним аспектами гри. Зокрема, принципу навчальної доцільності, відповідності віковим особливостям, інтеграції розважального і навчального аспектів, активної участі, поступової ускладненості, рефлексії та підсумковості.

Використання на уроках історії у 8 класі ігрових методів є доцільним за умови їх послідовного чергування: імітаційних з неімітаційними. Результативність дидактичних ігор залежить від систематичного та сукупного їх використання, від цілеспрямованості планування ігор у поєднанні з іншими дидактичними методами та прийомами навчальної діяльності.

Педагогиня ІІІ. Чакалова у методичному посібнику виділяє такі вимоги для успішного проведення дидактичних ігор на уроці історії:

1) ігри мають відповідати навчальній програмі;

2) ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;

3) відповідність гри віковим особливостям учнів;

4) різноманітність ігор;

5) залучення до ігор учнів усього класу» [4].

Першим кроком у підготовці та проведенні навчальних ігор з історії є їх створення або вибір з уже наявних варіантів. Важливо ще на цьому етапі подбати про відповідність гри певним критеріям: вона має викликати зацікавленість у восьмикласників, мати освітню цінність, стимулювати соціальну активність, розвивати мислення, креативність та позитивно впливати на емоційно-вольову й фізичну сфери особистості підлітка. Учасники гри повинні дотримуватися загальноприйнятих моральних норм, заснованих на гуманізмі та загальнолюдських цінностях, а сам процес не повинен принижувати жодного гравця, незалежно від результату.

Підготовчий етап до проведення дидактичних ігор на уроці історії є важливою складовою ефективного використання ігрових методів у навчальному процесі. Він охоплює кілька ключових аспектів, які забезпечують успішне впровадження гри та її дидактичну результативність:

1) перш за все, учитель визначає навчальну мету гри, яка має відповідати темі уроку та загальним програмним вимогам;

2) наступним кроком є добір відповідного виду дидактичної гри. Це можуть бути рольові, ситуаційні, симуляційні, історичні реконструкції або вікторини. Вибір залежить від змісту навчального матеріалу, рівня підготовки учнів та наявного часу на уроці;

3) окрему увагу слід приділити підготовці необхідних матеріалів: карток із завданнями, історичних документів, візуальних матеріалів, таблиць, карт або мультимедійних презентацій. Якісно підготовлені ресурси сприятимуть кращому зануренню учнів у навчальну гру. Підготовчий етап забезпечує організоване та ефективне впровадження дидактичної гри, що сприяє активному залученню учнів до процесу навчання та формуванню глибших історичних знань.

Наступний етап – введення до гри, або вступний, передбачає постановку проблеми та початок її розв'язання, що визнається всіма дослідниками. Зокрема, І. Гордієнко-Митрофанова визначає цей етап як стимуляцію активності, оскільки саме тут відбувається мобілізація внутрішніх ресурсів учня, активізація його пізнавальної діяльності та включення в ігровий процес. Як зазначає науковець, на цьому етапі варто виконати такий перелік дій:

1) учитель стисло та конкретно викладає сценарій гри, пояснює всьому класові її завдання і можливості, роль окремих учасників, визначає ігрові цілі, дає загальну спрямованість гри;

2) в імітаційних іграх з метою активізації пізнавального інтересу в учнів учитель може ставити проблемні питання, проводити мозковий штурм та дискусію, спонукати учнів до висунення різноманітних припущень та гіпотез, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки тощо [3, с. 61].

Ігровий етап є центральною частиною навчальної гри на уроці історії, під час якої учні активно залучаються до процесу навчання через виконання ігрових завдань, розігрування ситуацій або вирішення історичних проблем. На цьому етапі учасники безпосередньо взаємодіють із матеріалом, застосовують отримані знання на практиці та розвивають ключові компетентності. Цей етап має особливості: «Розвиток ігрового сюжету вимагає чіткого дотримання встановлених правил, оскільки ігровий світ формується безпосередньо в процесі гри, а його створення є спільним завданням усіх учасників, незалежно від їхньої ролі. Відхилення від правил, або так звана «неігрова поведінка», розглядається як серйозне

порушення та може призвести навіть до виключення з гри. На цьому етапі головним завданням учителя є координація ігрового процесу, управління діями учасників та регулювання загального ходу гри. Особливу увагу педагог має приділяти не лише окремим активним гравцям, а й усьому класу, створюючи атмосферу залученості. Учитель має бути готовим втрутитися у гру, якщо помітить зниження інтересу, та підсилити мотивацію учнів через заохочення, підтримку або схвалення окремих дій. Завершення ігрового етапу, особливо у неімітаційних іграх, потребує обережного підходу. Учитель повинен завчасно повідомити учасників про завершення гри, щоб уникнути різкого переривання процесу та забезпечити плавний перехід до наступного етапу уроку» [1, с. 19].

Етап підбиття підсумків є завершальним у структурі навчальної гри на уроці історії. Його основна мета – закріплення отриманих знань, рефлексія учасників щодо здобутого досвіду та оцінка ефективності гри як навчального методу. Саме на цьому етапі учні усвідомлюють зв'язок між грою та навчальним матеріалом, осмислюють свою діяльність, аналізують прийняті рішення та їх наслідки. Основні завдання етапу підбиття підсумків:

- 1) учні діляться враженнями про гру, обговорюють, які моменти були для них найцікавішими та найскладнішими;
- 2) учитель разом з учнями аналізує перебіг гри, звертаючи увагу на правильність історичних рішень, логіку дій персонажів та достовірність;
- 3) учитель узагальнює ключові історичні події, процеси та причини, які були відтворені у грі;
- 4) важливо підкреслити не лише знання, а й активність, креативність, командну роботу та вміння аргументувати свою позицію. Оцінювання може здійснюватися різними методами: самостійна рефлексія учнів, взаємооцінювання, коментарі вчителя або колективне обговорення.
- 5) завершення гри має викликати інтерес до подальшого вивчення історії. Учитель може підвести учнів до нових питань, запропонувати для роздумів альтернативні історичні сценарії або мотивувати їх до пошуку додаткової інформації.

Варто наголосити, що науковиця О. Барнінець виділяє дві основні фази підсумкового етапу: формування компетентностей (у імітаційних іграх) та аналіз ігрової діяльності, що передбачає рефлексію навчальної діяльності (у вигляді питання «Що нового ви дізналися з гри?») та оцінку власне гри (питаннями «Які зауваження виникли в процесі гри?», «Що треба зробити для усунення недоліків?», «Як ви оцінюєте акторську майстерність учасників?») [1, с. 20]. Чітке дотримання цих етапів дозволяє зробити гру ефективним освітнім інструментом, що не тільки урізноманітнює навчальний процес, але й сприяє глибшому засвоєнню історичних знань.

Висновки. Аналіз організаційно-методичних аспектів використання ігрових технологій на уроках історії у ЗЗСО показав, що ефективність навчальної гри залежить від правильної підготовки, грамотного ведення та якісного підбиття підсумків. Підготовчий етап включає визначення навчальної мети, вибір відповідного виду гри, розподіл ролей та підготовку необхідних матеріалів. Вступний етап дозволяє налаштувати учнів на активну участь та сформувати відповідну мотивацію. Ігровий етап є основною частиною процесу, де відбувається засвоєння знань у динамічній, інтерактивній формі. Завершальний етап підбиття підсумків забезпечує рефлексію, аналіз історичних подій та формування цілісного уявлення про тему. Дидактичні ігри на уроках історії допомагають не лише засвоювати навчальний матеріал, але й розвивати критичне мислення, аналітичні навички, комунікацію та вміння працювати в команді. Використання рольових, ситуаційних та інших інтерактивних ігор дозволяє створювати яскраве навчальне середовище, в якому учні залучаються до активного пізнання минулого через особистісне переживання історичних подій. У подальшому плануємо дослідити використання навчальних ігор на уроках історії в контексті дистанційного навчання.

ЛІТЕРАТУРА

1. Барнінець О. Методика організації та проведення ігор на уроках історії. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. 2011. № 1. С. 14–21.
2. Баханов К. Традиції та інновації у навчанні історії в школі. Дидактичний словник-довідник. Запоріжжя: Просвіта, 2002. 108 с.
3. Гордієнко-Митрофанова І. Теоретичні та методичні основи побудови ігрової маніпуляції педагогічної технології ІТООД МАРО: монографія. Харків: Майдан, 2006. 324 с.
4. Ігрові технології на уроках історії в 5–6 класах. URL: <https://www.athens.kiev.ua/wp-content/uploa> (дата звернення: 20.03.2025).
5. Кремень В. Енциклопедія освіти. Київ: Юрінком Інтер, 2008. 139 с.