

13. Смирнов В. А. Информационная педагогика : [монография] / Т. П. Варламова, И. С. Ерёмина, Л. П. Ефимова и др. ; под общ. ред. С. С. Чернова // Теория, методика и организация педагогической работы. – Новосибирск : Изд-во «СИБПРИНТ», 2010. – Кн. 2. – 250 с.

14. Смирнов В. А. К вопросу о законах педагогики / В. А. Смирнов // Проблемы и перспективы развития педагогики : материалы междунар. заочной науч.-практ. конф., 25 мая 2011 г. – Новосибирск : ЭНСКЕ, 2011. – С. 31–38. – Электронный доступ:

<http://sibac.info/2011.05.25pedagogy.pdf>.

15. Смирнов В. А. Основні закони інформаційної педагогіки / В. А. Смирнов // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології : наук. журн. – 2011. – № 2 (12). – С. 80–91.

16. Трудовые школы // Российский образовательный портал. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа :

http://museum.edu.ru/catalog.asp?cat_ob_no=12957&ob_no=12959.

РЕЗЮМЕ

В. А. Смирнов. Анскулинг в контексте новейшей информационной педагогики.

В статье проблема анскулинга рассмотрена, исходя из понимания информации как фундаментальной основы педагогики. В контексте информационной педагогики показано, что анскулинг является одним из возможных вариантов управления информационными потоками в образовательном пространстве.

Ключевые слова: информационная педагогика, информационные потоки, культурация, социализация, научение, образовательное пространство, советская школа, анскулинг.

SUMMARY

V. Smirnov. Unshooling in the context of newest information pedagogy.

The problem of unschooling is examined on the basis of understanding of information as the fundamental basis of pedagogy. In the context of information pedagogy it is shown that unschooling is one of the possible versions of control of information traffics in the educational space.

Key words: information pedagogy, information traffics, culturation, socialization, the teaching, educational space, soviet school, unschooling.

УДК 371.311.4+373.54:94

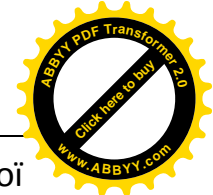
В. В. Снагощенко

Сумський державний педагогічний
університет імені А. С. Макаренка

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ У НАВЧАННІ ІСТОРІЇ: ІСТОРИКО-ПЕДАГОГІЧНИЙ АСПЕКТ

У статті розкрито сутність гри у цілому в універсальному сенсі; проаналізовано поняття дидактична гра. В історичній ретроспективі розглянуто систему використання дидактичних ігор у навчанні історії, починаючи від їх виникнення до сьогодення. Виявлено специфіку дидактичної гри на уроці історії; визначено дидактичні і методичні основи розробки і використання ігор, а також ступінь вивченості проблеми в методичній науці.

Ключові слова: гра, дидактична гра, дидактична гра в навчанні історії, педагогічна діяльність, освітні процеси.



Постановка проблеми. В умовах модернізації освіти, зміни освітньої парадигми традиційна система навчання історії не може задовольнити сучасні вимоги суспільства. Тому постійно відбувається пошук нових форм, методів, засобів навчання історії. Актуальним завданням учителя є надання учням можливостей для активного оволодіння знаннями, розвитку навичок самостійного добору й оцінки отриманої інформації. Однією з форм навчання, що може розвинути подібні навички, є дидактична гра. Гра для школяра є надзвичайно важливою, зрозумілою, актуальною, це частина його вітагенного досвіду.

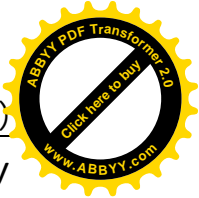
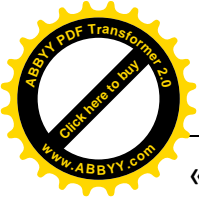
Дидактичні ігри (настільно-друковані, словесні, шаради, ребуси, головоломки, ігри-забави, сюжетно-дидактичні та ділові ігри) – це різновид пізнавальних спеціально створених дорослими чи успадкованих від попередніх поколінь ігор, що використовуються в навчальному процесі під безпосереднім керівництвом педагога. Вони можуть використовуватися з метою засвоєння, розширення, поглиблення, систематизації знань учнів, розвитку їх інтересів та здібностей. Як організаційна форма навчання (гра-заняття, гра-урок) вони розглядаються в дитячому садку, початковій та основній школі, як навчально-педагогічні, ділові ігри – у вищих навчальних закладах.

Психологи зазначають, що дидактичні ігри, ігрові вправи і прийоми дають змогу підвищити дитячу активність, працездатність, залучити пасивних учнів до активної розумової діяльності, а також допомагають учителям урізноманітнити методи роботи, знижують утому учнів, зацікавлюють дітей змістом уроку [7, 143].

Аналіз актуальних досліджень. У вітчизняній педагогіці цьому питанню присвячували свої праці К. Баханов, А. Єрмоленко, Н. Кагітіна, О. Мокрогуз, О. Пометун Г. Фрейман та ін. Сьогодні існують різні підходи до визначення дидактичного статусу навчальних ігор. Одні дослідники відносять навчальну гру до засобів навчання (Н. Анікеєва, І. Петерсон, П. Підкасистий), інші – до методів навчання (Л. Семушина, Т. Сорокіна, С. Харченко), треті вважають гру формою навчання.

Мета статті – розкрити сутність поняття дидактична гра; в історико-педагогічному аспекті розглянути систему використання дидактичних ігор у навчанні історії, починаючи від їх виникнення до сьогодення.

Виклад основного матеріалу. Гра як форма навчання історії з'явилася ще в епоху Відродження. Так, італійський гуманіст Вітторіно да Фельтре (1378–1446) заснував у Мантуї школу, яку він назвав *gioiosa*, тобто



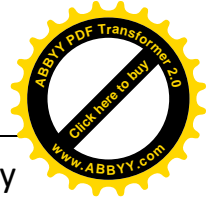
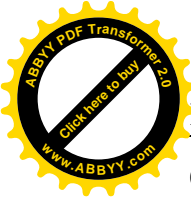
«весела», в якій широко використовувалися ігри, у тому числі з історії. У цих іграх учні зображували битви, брали фортеці, розбивали табори тощо. На закінчення ігор сам Вітторіно роздавав призи переможцям. Надаючи великого значення іграм, він говорив, що подібне безневинне супроводження часу має багато переваг. Неробство і зніженість як джерела, з яких живляться пристрасті, усунені, і розум ретельніше вдається до вчення і роздумів [4, 94].

У Російській імперії інтерес до ігор по історії виник ще у XVIII ст. Так, у 1795 р. у Москві вийшла книга під назвою «Історична гра для дітей або новий і найлегший спосіб у вигляді забави навчати дітей історії». У кінці XVIII ст. використання драматизації і драматичних ігор було головною особливістю викладання Ф. Є. Ангальта (1732–1794). Проте такий підхід до побудови навчально-виховного процесу був винятком і, як указує Д. Никифоров, «свідчив про велику педагогічну майстерність» [6, 82].

У 30-х роках XIX ст. з'явилися методичні роботи з історії доктора філософії А. Язвинського. Він пропонував настільну гру для роботи з хронологією. Це була своєрідна система вивчення хронології, в якій найважливіші факти по століттях записувалися на різного кольору квадратних аркушах, розділених на 100 невеликих клітинок, кожна з яких означала рік, а цілий аркуш утворював століття. Клітинки мали клапани, що дозволяли відкрити або закрити цифру. Зазначена методика була сприйнята з великим ентузіазмом, у нашій же країні інтерес до неї невдовзі зник, проте у країнах Західної Європи цей прийом досить швидко став поширеним, а нині зберігся у вигляді історичного лото [9, 17].

Директор Петербурзького німецького училища Готліб фон Шуберт запропонував узагальнювально-рифмічний метод. Сутність його полягала в тому, що факти історії римували і, виспівуючи, заучували. Опитування, якому приділялася особлива увага, допомагали проводити помічники учителя, що називалися аудиторами [4, 18].

Наприкінці XIX – на початку XX ст. спостерігався інтерес вітчизняних педагогів до історичних ігор-драматизацій. А. Гартвіг розробив й обґрунтував «драматизацію» як метод. Учням пропонувалося читати історичний матеріал по ролях. Прийоми були різні: інсценіувалися історичної події на основі художньої і науково-популярної літератури, драматизація почутого на уроці для закріплення матеріалу, гра в подорож тощо. Метод драматизації відповідав дитячій натурі, вимагав активності й уяви, але часто призводив до перекручування історії, її модернізації. Подібні та інші різноманітні дослідження, практичні заняття проводилися



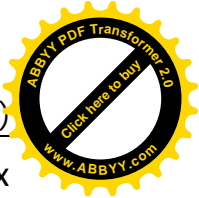
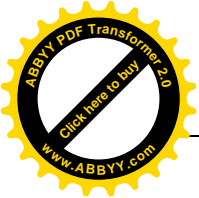
студентами-старшокурсниками під час вивчення історії у Глухівському педагогічному інституті на матеріалах інститутського педагогічного музею, який було створено у 1910 р. [3, 429].

У цьому ж напрямку працювали: І. Воскобойников, який приділяв значну увагу почуттям дітей, уважав важливим, щоб ті відчували себе первісними людьми, єгиптянами, греками...; А. Бакушинський, який висловлював ідею про моделі-реконструкції («Суд по російській правді»), та ін. Перед революцією гру застосовували викладачі, що працювали з використанням ілюстративно-трудоного методу (М. Горохов, П. Лихарева, О. Полетаєв, О. Форш та ін.).

Після 1917 року вівся пошук нових шляхів розвитку навчально-виховного процесу. У педагогічному середовищі було популярне гасло: «Нова школа – новий спосіб викладання». У зв'язку з цим деякі педагоги взяли на озброєння ілюстративно-трудогий метод. Його послідовники відкидали керівну роль учителя, підручники і навіть історію як предмет. У цей період окремі педагоги вважали гру важливим методом навчання історії, хоча відносили її до етапу початкової школи. Але навіть для початкової школи ігровий метод у викладанні історії проіснував зовсім недовго, згодом він був названий методом прожектерства і зник зі шкільної практики.

Проаналізувавши історію розвитку ігрової діяльності в навчанні, слід відзначити соціальний характер цього явища. Чим демократичнішим було суспільство, тим більше можливостей для введення гри у процес навчання. Радянський «взірець» дидактичної гри можна пояснити відсутністю реальних передумов й умов для її існування: можливість прояву внутрішньої свободи її учасників, довірливості, неформальних відносин педагога та учнів. Справжню гру, яка самою своєю суттю є вільною і непередбачуваною діяльністю, і зараз досить складно уявити під час шкільного уроку, а за радянських часів в обстановці пануючої авторитарності для неї зовсім не залишалося місця. Могли існувати лише її варіанти, найбільш передбачувані і такі, що піддаються регламенту.

Ситуація дещо змінилася перед Великою Вітчизняною війною. У другій половині 30-х років з'явилися історико-краєзнавчі ігри з героїчним змістом, до організації яких залучалися відомі історики. Сутність цих ігор полягала у моделюванні складних життєвих ситуацій. Найбільш відомі ігри тієї пори в «полярних робінзонів», «папанінців». У такий спосіб актуалізувалося питання ігор.

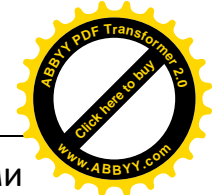


У цей час з'являються статті в педагогічній літературі та пресі, в яких учені і педагоги-практики, зокрема Б. Греков, М. Кузін, А. Шестаков та інші, виступали за створення історичних ігор. Вони обґрунтовували, про необхідність ігор, які б сприяли закріпленню отриманих знань у цікавій формі, і вказували на можливість їх використання в навчанні історії.

У середині 40-х – на початку 50-х років ХХ ст. проявилася певна увага до використання історичних ігор у позакласній роботі: Н. Андрієвська (інсценування), В. Бернадський, В. Карцов (лото) та ін.

У 60-ті роки лібералізація громадського життя СРСР проявилася і в посиленню інтересу до ігор. З'явилося багато публікацій й окремих праць про ігри з історії. Усі описані ігри можна поділити на дві групи. До першої – входять ігри з правилами, серед яких: головоломки (ребуси, кросворди, криптограми, загадки, завдання) і настільні ігри на зразок історичного лото (поле, фішки, ігровий кубик з точками). Другу, меншу, групу ігор утворюють рольові ігри [1]. Ці види ігор використовувалися в основному на позакласних заходах (вікторини, олімпіади) або під час роботи історичних гуртків. Ігри на уроках у принципі не виключалися, але вони існували не як дидактичний метод або засіб, а лише виконували функцію посилення інтересу до уроку історії. Незважаючи на помітне пожвавлення в педагогічному середовищі, інтерес до нових форм, пошук нових шляхів у викладанні обмежувався переважно позакласною роботою. Шкільний урок залишався незмінним. Методику проведення уроку в той час досить красномовно охарактеризував М. Дайрі (1966 р.): «Упродовж тривалого часу в школі панувало, та і зараз переважає методична одноманітність уроків тощо [2, 77]. Самою своєю суттю одноманітна методика проведення уроку репрезентує відступ від наукової організації процесу навчання. Класи різні за рівнем знань, розвитку пізнавальних здібностей, інтересів, працездатності, сформованості світогляду тощо, й однакова методика для різних класів представляє таку ж безглуздість, як, наприклад, спроба одягнути всіх учнів у костюми одного розміру» [2, 84].

У 70-х – на початку 80-х років ХХ ст. інтерес до гри зменшився. Зникають публікації й окремі праці, за винятком статті Г. Грозберга і перевидання книги «Сто ігор з історії» Г. Кулагіної. Ця книга у 80-і роки і дотепер є однією з найбільших праць з історичних ігор. Загалом вона об'єднує досвід використання історичних ігор, за винятком, можливо, тільки рольових і комплексних ігор. Ігри у книзі розділені на три групи: для учнів 5-го класу, для учнів 6-го класу, третя група ігор охоплює учнів 7–10-х класів.

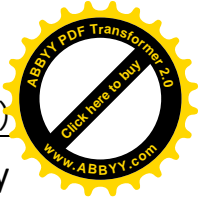


Використання дидактичних ігор обґрунтовано психолого-педагогічними особливостями школярів. Уперше стосовно ігор з історії застосовується термін дидактична гра: «Наша увага буде зосереджена на дидактичних іграх, створених на історичному матеріалі, іграх, які допоможуть учителеві не лише організувати дозвілля учнів, але й вирішувати завдання розумового розвитку і комуністичного виховання» [8, 5]. Запропоновані ігри часто було важко здійснити в межах одного уроку, оскільки вони вимагали певної підготовки учнів. За всіх незаперечних достоїнств цієї книги її автор майже не адресує зазначені ігри для застосування на уроці, хоча ця можливість не виключається: «Ми передбачали, що ігри ... використовуватимуться в позакласній роботі, але життя показало, що ігровий момент цілком можливий і в самому процесі навчання» [5, 14].

Якісно новий етап інтересу до гри з'являється наприкінці 80-х – 90-х роках. У цей час ігри були вже чітко зорієнтовані на урок. Поступово дедалі більша кількість педагогів розуміє, що гра у процесі навчання – це одна з форм, засобів і методів, яка містить великі освітні виховні та розвивальні можливості. Публікуються нові дослідження, з'являється спеціальна література, присвячена іграм з історії.

Необхідно відзначити, що в методичній літературі приділялася увага в основному використанню ігор на повторення й узагальнення історичного матеріалу. Це ігри на зразок: вікторини, КВК, олімпіади, «Що? Де? Коли»? (А. Борисов, І. Лебедева, Ю. Суворов, Т. Чубукова); кросворди, чайнворди, головоломки (М. Гузик, А. Драхлер, Г. Кулагіна); рольові ігри (Т. Іванова, І. Кучерук). Ігри епізодично включаються в методичні посібники з курсів історії О. Бахтіної (1988), Н. Ворожейкіної (1980), Г. Донського (1986) та ін. Ці ігри допомагали вчителю розвивати інтерес до історії, стимулювати навчальну діяльність, мобілізувати увагу учнів, активізувати пізнавальну діяльність у процесі повторення, узагальнення, закріплення історичного матеріалу.

Проте зазначені ігри майже не охоплювали етап вивчення нового матеріалу – найважливішого елементу навчального процесу. Для того щоб розгадати історичний кросворд або головоломку, брати участь у вікторині, КВК, олімпіаді з історії, треба вже мати певний «багаж» знань. Ще більшої попередньої підготовки і глибокого оволодіння історичним матеріалом вимагали від учасників рольові ігри (урок-суд над історичними діячами, урок-мітинг, уроки-інсценування тощо). Але завданням засвоєння нової історичної інформації вищезазначені ігри не сприяли.

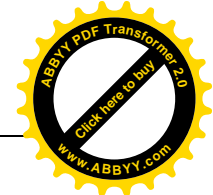
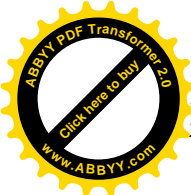


У 90-ті роки проблема використання дидактичних ігор у навчальному процесі дістала новий розвиток. Дотепер гра в офіційній педагогіці майже не розглядалася серед форм, методів, прийомів і засобів навчання на уроці історії (в усякому разі в посібниках з методики викладання історії; гра виділялася лише в позакласній роботі – гуртках і факультативах). Нині в навчальних посібниках з методики викладання історії гра вже згадується, хоча і серед нетрадиційних прийомів і нетрадиційних форм навчання [8, 253].

Висновки. Отже, теоретичний і практичний потенціал уведення дидактичних ігор у навчання історії дозволяє окреслити широкі перспективи для дослідників завдяки тому, що: нині значно зріс інтерес до гри як в учителів-практиків, так і в педагогів-дослідників; зміни в суспільстві, які сталися за останнє десятиліття, підготували об'єктивні передумови для використання гри не лише під час проведення факультативів та історичних гуртків, але й на уроках у школі; гра тільки починає з'являтися в підручниках з педагогіки і методики навчання як форма, метод і засіб навчання і розглядається серед нетрадиційних (невивчених наукою) методичних одиниць, що об'єктивно посилює актуальність наукових досліджень з цієї проблеми; обмеженість методологічного осмислення феномену дидактичної гри і, як наслідок, відсутність системних уявлень про організацію ігор на уроках історії – відкривають широкий простір для дослідників; існуючі методичні рекомендації містять в основному лише організацію ігрової діяльності на конкретних уроках з певних тем, а тому часто не можуть використовуватися за їх межами.

ЛІТЕРАТУРА

1. Годер Г. И. Средневековые фарсы в постановке школьников / Г. И. Годер // Преподавание истории в школе – 1960. – № 3. – С. 21–29.
2. Дайри М. Г. Обучение истории в старших классах средней школы: Познавательная активность учащихся и эффективность обучения / М. Г. Дайри. – М., 1966. – 438 с.
3. Ежегодник Глуховского учительского института / [под ред. М. С. Григорьевского]. – К., 1916. – 437 с.
4. Колоцца Д. А. Детские игры: их психологическое и педагогическое значение / Д. А. Колоцца. – М. : Моск. книгоиздательство, 1909. – 264 с.
5. Кулагина Г. А. Сто игр по истории / Г. А. Кулагина. – М., 1983. – 240 с.
6. Никифоров Д. Н. Преподавание истории / Д. Н. Никифоров // Ученые записки МГПИ. – М., 1959. – Т. 122.
7. Педагогічний словник / [за ред. д. чл. АПН України М. Д. Ярмаченка]. – К. : Пед. думка, 2001. – 516 с.
8. Пометун О. І. Методика навчання історії в школі / О. І. Пометун, Г. О. Фрейман. – К. : Генеза, 2006. – 328 с.
9. Студеникин М. Т. Методика преподавания истории в школе / М. Т. Студеникин. – М. : Владос, 2004. – 240 с.



РЕЗЮМЕ

В. В. Снагощенко Дидактические игры в обучении истории: историко-педагогический аспект.

В статье раскрыта сущность игры в целом, в универсальном смысле, проанализировано понятие дидактическая игра. В исторической ретроспективе рассмотрена система использования дидактических игр в обучении истории, начиная от их возникновения и до сегодняшнего дня. Выявлена специфика дидактичной игры на уроке истории; определены дидактические и методические основы разработки и использования игр, а также степень изученности проблемы в методической науке.

Ключевые слова: игра, дидактическая игра, дидактическая игра в обучении истории, педагогическая деятельность, образовательные процессы.

SUMMARY

V. Snahoschenko. Didactics games in studies of history : historical is pedagogical aspect.

Annotation. In the article essence of game opens up in general, in universal sense, a concept is analysed didactics game. In a historical retrospective view the system of the use of the didactics playing is examined the studies of history, beginning from their origin to present time. The specific of the didactics playing the is educed lesson of history; didactics and methodical bases of development and use of games, and also measure of studied of problem, are certain in methodical science.

Key words: game, didactics game, didactics game in the studies of history, pedagogical activity, educational processes.

УДК 215(477)

О. М. Тищенко

здобувач Харківського національного
педагогічного університету ім. Г. Сковороди

ВПЛИВ ІННОВАЦІЙ НА РОЗВИТОК ОСВІТИ

У статті розглянуто теоретичні та практичні перспективи полікультурного виховання у школі.

Ключові слова: зарубіжні моделі виховання, національний виховний досвід, інновації в загальноосвітній школі.

Постановка проблеми. Становлення України як незалежної держави, входження її в європейську співдружність відбувається на тлі глобалізації процесів економічного і політичного життя. Розширення комунікаційних систем, зріз міжнародної інтеграції вимагає розв'язання проблем, зокрема відповідальності за долі дітей у майбутньому. Наша держава представлена більше ніж 120 національностями, а традиційний поділ на внутрішні і зовнішні реалії вже зжив себе. На початку 90-х років минулого століття в Україні зростає кількість національних шкіл, які дістали можливість реалізовувати свої культурні проблеми. Прагнення до свободи вибору,