

УДК 371.32.

Коляда Ігор,
доктор історичних наук, професор
Національний педагогічний університет імені М.П.Драгоманова
(м. Київ)
Санкович Марія,
вчитель вищої категорії суспільствознавчих дисциплін Яблунецької ЗОШ І – ІІІ ст. м. Яремче
(Івано-Франківськ)

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ГРОМАДЯНСЬКОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Досліджується використання ігрових технологій навчання громадянської освіти в умовах реалізації концепції Нової української школи. Визначено методологічні засади організації та проведення ігор на уроках з громадянської освіти.

Ключові слова: ігрові технології, громадянська освіта, Нова українська школа.

Igor Kolyada. Maria Sankovich. Game technologies of civic education in the conditions of realization of the concept of the New Ukrainian school. *The use of game technologies of civic education in the conditions of realization of the concept of the New Ukrainian school is investigated. The methodological principles of organizing and conducting games in civic education lessons are determined.*

Key words: game technologies, civic education, New Ukrainian school.

Постановка проблеми. Пошук нових форм і прийомів навчання громадянської освіти в умовах реалізації концепції Нової української школи явище не тільки закономірне, а й необхідне. І це зрозуміло: у вільній школі, до якої ми йдемо, кожен не тільки зможе, але і має працювати так, щоб використовувати всі можливості власної особистості. В умовах гуманізації освіти існуюча теорія і технологія масового навчання повинна бути спрямована на формування сильної особистості, здатної жити і працювати в безперервно мінливому світі, здатною сміливо розробляти власну стратегію поведінки, здійснювати моральний вибір і нести за нього відповідальність, тобто особистості, яка саморозвивається і самореалізується. Адже сьогодні модернізація закладів загальної середньої освіти за концепцією Нової української школи передбачає орієнтацію освіти не лише на засвоєння певної суми знань, а й на розвиток особистості, пізнавальних і творчих здібностей здобувачами освіти.

Аналіз актуальних досліджень. У психолого-педагогічній науці проблему ігрової діяльності розробляли К. Д. Ушинський, П. П. Блонський, С. Л. Рубінштейн, Д. Б. Ельконін та ін. Значний внесок в наукове розуміння і тлумачення феномена гри внесли європейські вчені Е. Берн, Р.Вінклер, Г-Х. Гадамер, Ж.Ділез, Ж.-П. Сартр, В. Франкл, Е.Фінк, З. Фрейд, М.Ейген.

В аналізі феномена гри сучасна наука спирається на історично сформовані підходи в теорії гри попередніх епох, кожна з яких характеризується власними поглядами на її сутність. До аналізу цього аспекту гри звернені роботи М. Борна., М.М. Воробйова, Г.Є. Журавльова, Г. Клауса, М. Люшера, М.К. Мамардашвілі, Ф. Фребеля, А. Ейнштейна.

Сучасна теоретична розробка різних аспектів феномену гри здійснюється в декількох напрямках: вивчення психолого-педагогічної сутності гри; вивчення культурологічних підстав гри; вивчення соціологічних властивостей і якостей гри; вивчення організаційно-діяльнісних ігор.

Філософські аспекти гри знайшли своє відображення в роботах А. Вайнштейна, І. Герасимова, А. М. Жигуна, М. С. Кагана, Н. Т. Казакової, Р. Калуа, Ю. Левади, Ю. М. Лотмана, Г. Нодія, Г. В. Плеханова, Л.Т. Ретюнских, К. Сігова, С. Смирнова, Е. В. Соколова, В. І. Устименко, Г. П. Щедровицького та ін.

Психологічні аспекти гри знайшли своє відображення в роботах А.Г. Асмолова, П.П. Блонського, Л. І. Божович, А.А. Бодалева, Д. Бруннера, К. Бюллер, Ш. Бюллер, В. Вундта, Л.С. Виготського, К Гросса, А.В. Запорожця, В.П. Зінченко, М.С. Кагана, А.Н. Леонтьєва, А. Р. Луриція та інших вчених.

Мета статті – дослідити використання ігрових технологій під час навчання громадянської освіти в умовах реалізації концепції Нової української школи.

Вклад основного матеріалу. Сучасна школа відходить від моделей минулого століття. З'являється багато нових розвиваючих освітніх технологій, покликани активізувати та інтенсифікувати пізнавальну діяльність здобувачів освіти, враховуючи і використовуючи закономірності розвитку, унікальність особистості кожного. Знання в розвиваючому навчанні стають не кінцевою метою навчання, а засобом розвитку здобувачів освіти і формування високого рівня компетентності, необхідного для нормального функціонування в суспільстві.

Очевидно, початкова і головне призначення уроку – організувати активний пізнавальний процес здобувача освіти, стимулювати його, направляти і розвивати. На підставі суб'єктно-діялісного характеру навчання необхідно, щоб здобувач освіти доклав особистих зусиль до цілепокладання, планування, організації

та аналізу навчальної діяльності, взаємодіючи при цьому з іншими здобувачами освіти, стикаючись з проблемними ситуаціями, відстоюючи свою позицію, погоджуючись з більш переконливою, узагальнюючи і роблячи висновки. Учитель виступає в ролі старшого товариша, більш досвідченого і краще утвореного. Функція вчителя – знайти способи навчання пізнання, використовуючи можливості індивідуалізації для успішної діяльності як більш, так і менш підготовлених здобувачів освіти. Щоб стати теоретично і практично компетентним, здобувачу освіти потрібно зробити «подвійний перехід: від знаку (інформації) до думки, а від думки до дії, вчинку». Умови для такого переходу необхідно забезпечити вчителю, використовуючи, в разі потреби диференційовані завдання.

Вивчення громадянської освіти, як і будь-якої іншої навчальної дисципліни, пов'язане з численними труднощами. Вони можуть посилюватися, коли використовуються одноманітні прийоми і методи, і навпаки, вивчення предмета може стати захоплюючим, і навіть радісним, якщо в цей процес привносяться гра, змагальність і інші нетрадиційні форми подачі та перевірки знань. Основне завдання вчителя – поживити процес навчання, активізувати пізнавальну діяльність здобувачів освіти, і в той же час ненав'язливий контроль, навчити здобувача освіти працювати самостійно, допомогти йому освоїти основні вміння і навички. Практика показує, що використання в процесі навчання завдань, кросвордів, тестів, вікторин, ігрових моментів підвищує ефективність засвоєння матеріалу і інтерес до навчання, знімає психологічну напругу. Дана тема досить актуальна для викладання громадянської освіти в закладах загальної середньої освіти. Основним завданням будь-якого педагога є розвиток пізнавальної і розумової діяльності здобувачів освіти, через позитивну мотивацію до предмету. Засобом до розвитку розумової діяльності на уроках громадянської освіти в умовах концепції Нової української школи є ігрові технології.

Мета ігрових технологій – створити повноцінну мотиваційну основу для формування навичок і здібностей діяльності в залежності від умов функціонування навчального процесу [1, с.47].

Ігрова технологія включає досить велику групу методів для організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор в цілому, ігрові технології мають значну особливість – чітко визначені цілі викладання і відповідний педагогічний результат, який може бути виправданий, чітко позначений і характеризується виховної та когнітивної орієнтацією.

Загальноприйнятою вважають таку структуру проведення ігор на уроках громадянської освіти [2, с.79].

1. Вибір гри. Учитель має вибрати гру відповідну програмного змісту і чітко уявити собі, які результати він хоче отримати. Від цього часто залежить оформлення задуму, ігрові дії, зміст і формулювання правил, хід гри.

2. Підготовка гри поділяється на два етапи.

Перший етап. Попередня підготовка здобувачів освіти до гри. Завдання вчителя полягає в тому, щоб всі здобувачі освіти розуміли, що вони мають робити в ході підготовчої роботи. Попередня підготовка часто несе основну дидактичну навантаження. Це в основному відноситься до рольових ігор. Але вчителю треба більше довіряти здобувачам освіти, не треба повністю організовувати підготовку, нехай вони самі проявлять самостійність.

Другий етап. Підготовка безпосередньо перед грою. Цей етап має бути спрямований на створення емоційного ігрового настрою.

3. Введення в гру.

1) Пропозиція гри дітям. Зазвичай організатору гри досить сказати: «А тепер давайте пограємо в: (Назва гри)» або «А щоб ви краще запам'ятали цей матеріал, ми з вами пограємо в гру» або «В зв'язку з цим є така гра...». Цього достатньо.

2) Пояснення правил гри. Необхідно сформулювати їх коротко і конкретно.

3) Вибір учасників гри. Учасників вчитель може сам вибирати, тому що здобувачі освіти можуть образитися. Учитель може запропонувати головоломку. Хто швидше вирішить, той і грає. Або грають ті, у кого прізвище на букву «А», ті, у кого день народження в січні або здобувачі освіти з 15-го по 19-ий номер журналі тощо. Для вчителя важливо включити кожного здобувача освіти в активний пізнавальний процес. Тому доцільно, щоб учасників було якомога більше.

4. Хід гри.

1) Початок гри. Дуже важливо, щоб гра набрала обертів. Ігри з правилами зазвичай вимагають хорошого темпу. І це «в руках» організатора.

2) Розвиток ігрової дії (кульмінація). На цій стадії максимально проявляється азарт грають, одночасно зростає інтерес і учасників і глядачів. Організатору важливо стежити за виконанням правил і іноді, підбадьорити гравців.

3) Заключний етап гри. Для того щоб вчасно зупинити гру, потрібно заздалегідь сказати про наближення її закінчення. Таким чином, в здобувачів освіти, з'являється час, щоб психологічно підготуватися до закінчення гри.

5. Підведення підсумків (Оцінка та заохочення здобувачів освіти).

Підведення підсумків гри включає в себе як дидактичний результат (що нового здобувачі освіти дізналися, як впоралися із завданням, чому навчилися), так і власне ігровий (хто виявився кращим і що допомогло йому досягти перемоги). Складний момент оголошення результатів змагання. Щоб клас не пересварився, вчитель має вміло приймати рішення.

б. Аналіз гри (обговорення, анкетування, оцінка емоційного стану).

Незважаючи на те, що вчитель сам відчуває настрій класу, все ж це не може представляти повноцінну картину, так як це колективне настрій. Вчителю важливо розуміти кожного здобувача освіти, щоб зробити висновки для проведення подальшої гри – з урахуванням індивідуальних особливостей кожного. І тому важливо, незважаючи на те, що часу завжди катастрофічно не вистачає, провести аналіз гри – запорука ефективності ігрової діяльності, розвитку методичної майстерності вчителя.

Застосування ігрових технологій на уроках громадянської освіти доречно застосовувати гру «Світ громад». Гра «Світ громад» – це не просто настільна гра, це, в першу чергу, кооперативна стратегія, яка представлена у формі соціального симулятора. Ігрові ситуації та події, з якими стикаються гравці, максимально наближені до наших сучасних українських реалій і перемоги у грі наодинці неможливо, лише усі разом. Вона дозволяє:

- моделювати різні ситуації та сценарії розвитку громади (в ігровому наборі є 10 базових сценаріїв різної тривалості та складності);
- включати різні верстви населення до роботи над спільними цілями громади (в ігровому наборі є готові 8 соціальних ролей);
- навчати різноманітним підходам та інструментам розвитку громади (у грі передбачено і описано 32 інструменти розвитку громади);
- виховати в молоді (і не тільки) громадянську свідомість та відповідальність;
- розвивати фінансову, бюджетну та податкову культури;
- інтегрувати маргінальні групи населення в життя громади;
- виявляти та долати конфлікти у громаді;
- виявляти та розвивати лідерські якості серед гравців;
- просто якісно та цікаво проводити вільний час.

Ігри «Рожеві окуляри» та «Галопом по Європах!» розроблені як додатковий методичний матеріал до програми з громадянської освіти, використання яких допоможе краще узагальнити знання з предмету.

Навчальна настільна гра «Рожеві окуляри» допоможе здобувачам освіти:

- підвищити рівень знань, уявлень та розуміння проблем, пов'язаних із торгівлею людьми, ризикованою стосовно потрапляння до тенет торгівлі людьми поведінкою;
- обговорити важливі та суперечливі питання щодо можливих ризиків потрапляння у ситуації торгівлі людьми, особистої відповідальності; законів України, що стосуються попередження торгівлі людьми та захисту прав постраждалих від торгівлі людьми;
- отримати інформацію про організації, що працюють у сфері профілактики торгівлі людьми, надають допомогу постраждалим внаслідок торгівлі людьми, їхнім родичам та близьким;
- працювати скооперовано у малих групах.

Мета гри «Галопом по Європах» – шляхом ефективного управління своїми життєвими планами, аналізу можливих ризиків та наслідків необачних вчинків досягти максимально більшої стабільності, подорожувати світом та мати власну справу. Обговорити проблему трудового трафіку й торгівлі людьми, проаналізувати причини та наслідки цього явища.

Ведучий пропонує гравцям протягом гри побувати у трьох країнах світу, досягнувши перед цим соціальної та фінансової стабільності, зібравши необхідні для поїздок документи.

Під час гри учасники умовно потрапляють в різні ситуації під час планування виїзду за кордоном, обговорюють проблему трудової міграції й торгівлі людьми, аналізують причини та наслідки цього явища.

Висновки. Таким чином, ігрові технології на уроках громадянської освіти формують ряд компетентностей, які вкладені у концепції Нової української школи. Вона сприяє розвитку логічного та критичного мислення здобувачів освіти, допомагає використовувати отримані знання на практиці. А колективна робота під час таких занять допомагає розвивати співробітництво і взаємодопомогу. Ігрові технології, є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавим і захоплюючим не тільки роботу здобувачів освіти на творчо-пошуковому рівні, а й буденні кроки з вивчення громадянської освіти. Цікавість умовного світу гри робить позитивно забарвлену монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції здобувача освіти. Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань в новій ситуації, таким чином, засвоюваний здобувачами матеріал з громадянської освіти проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і інтерес до освітнього процесу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Баханов К.О. Професійний довідник вчителя історії. Харків: Вид.група «Основа», 2012. 239 с.

2. Борзова Л. П. Игры на уроке обществознания и истории. Методическое пособие для учителя. Москва: Владос Пресс, 2016. 160.

УДК 378.14

Рябовол Лілія,
доктор педагогічних наук, професор,
Центральноукраїнський державний педагогічний
університет імені Володимира Винниченка,
м. Кропивницький, Україна

ПЕДАГОГІЧНА ПРАКТИКА: МІСЦЕ І РОЛЬ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ВЧИТЕЛЯ СУСПІЛЬСТВОЗНАВЧИХ ПРЕДМЕТІВ

Постановка проблеми. Відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти, метою громадянської та історичної освітньої галузі є розвиток особистості учня через осмислення минулого, сучасного та зв'язків між ними, взаємодії між глобальними, загальноукраїнськими і локальними процесами; формування ідентичності громадянина України, його активної громадянської позиції на засадах демократії, патріотизму, поваги до прав і свобод людини, визнання цінності верховенства права та нетерпимості до корупції. До обов'язкових програмних результатів навчання учнів віднесено такі уміння: орієнтуватися в історичному часі, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між подіями, явищами і процесами, діяльністю людей та її результатами в часі; виявляти взаємозалежності розвитку суспільства, господарства, культури і навколишнього природного середовища; працювати з різними джерелами інформації; розуміти множинність трактувань минулого і сучасного та зіставляти їх інтерпретації; усвідомлювати власну гідність, реалізувати власні права і свободи, поважати права і гідність інших осіб, виявляти толерантність, протидіяти проявам дискримінації; дотримуватися демократичних принципів, конструктивно взаємодіяти з іншими особами, усвідомлювати необхідність утвердження верховенства права і дотримання правових норм для забезпечення сталого розвитку суспільства [1]. Очевидно, що умовою формування й розвитку цих та інших умінь учнів є якісна професійна підготовка вчителя.

На важливість такої підготовки акцентовано і в Концепції Нової Української школи. Так, у цьому документі зазначено: «Якщо ви подивитесь на клас, під час уроку 20% учнів активно працюють, ще 30% за цим активно спостерігають, але не виявляють активності, ще 30% спостерігають пасивно, а ще 20% – майже бездіяльні. Виходить так, що вчитель 45 хвилин активно веде урок, а діти – просто спостерігачі. Це треба змінити. Якщо б ці 45 хвилин кожна дитина була в активному пошуку, то ефективність уроку була б набагато вищою. Тому постать вчителя є надзвичайно важливою. Учитель повинен не просто провести урок – 45 хвилин, а реалізувати його разом з учнями». Наразі необхідно: широко застосовувати методи викладання, засновані на співпраці (ігри, проекти – соціальні, дослідницькі, експерименти, групові завдання тощо): залучати учнів до спільної діяльності, що сприятиме їхній соціалізації та успішному перейманню суспільного досвіду; змінити підходи до оцінювання результатів навчання так, аби оцінки слугували для аналізу індивідуального прогресу і планування індивідуального темпу навчання, а не ранжування учнів [6].

Слід зазначити, що на виконання перелічених вимог вчитель має володіти не лише визначеним обсягом теоретичних психолого-педагогічних, власне методичних та предметних знань, але й необхідним комплексом практичних умінь і навичок щодо організації навчання, достатнім для вирішення дидактичних завдань. Особливе значення для їх формування має практична підготовка, яка, згідно зі ст. 51 Закону України «Про вищу освіту», є однією з форм організації освітнього процесу у закладах вищої освіти [4]. У контексті професійної підготовки вчителя важливою є роль безпосередньо педагогічної практики. Отже, актуальність дослідження питання, окресленого назвою статті, не викликає сумнівів.

Аналіз новітніх досліджень і публікацій. Проблематика професійної підготовки вчителя суспільствознавчих предметів викликає значний науковий інтерес вітчизняних та зарубіжних вчених. Сьогодні розроблено різні її аспекти. І. Єрмакова досліджувала такий напрямок професійно-педагогічної підготовки вчителя суспільствознавчих дисциплін, як підготовку до використання дослідницької технології у професійній діяльності, під якою вчена розуміє цілеспрямований, системний і чітко структурований процес, що має на меті розвиток професійно-важливих якостей особистості, засвоєння майбутнім педагогом спеціальних загальнопедагогічних і методичних знань, вироблення відповідних умінь і навичок, набуття досвіду професійної та дослідницької діяльності з метою формування готовності до технологізації навчально-виховного процесу на основі дослідницького підходу [2, с. 110]. В. Снагощенко обґрунтувала засади, педагогічні умови та структурно-функціональну модель професійної підготовки майбутнього вчителя історії засобами музейної педагогіки [8, с. 16-18]. Системно до питання професійної підготовки вчителів історії підійшла А. Старева. Відповідне поняття вона визначила як об'єктивно існуючий процес навчання (викладання і учіння) і засвоєння студентом загальнопедагогічних і методичних знань, вироблення відповідних умінь і навичок у ході педагогічних практик, формування у нього потреб самоосвіти, самовдосконалення і самореалізації [9, с. 14].