

## Можливості застосування навчальних ігрових технологій у гуртках гуманітарного напрямку позашкільної освіти

Носова Тетяна Володимирівна <sup>1</sup>

Опубліковано	Секція	УДК
30.12.2023	Освіта/Педагогіка	378

DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.10680546>

Ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

**Анотація.** У статті окреслено проблему позашкільної освіти – її переорієнтацію на формування знань і вмінь учнів аналізувати процеси і явища, самостійно ухвалювати рішення, тобто інноваційного типу мислення і готовності до інноваційної діяльності. Автором розкрито методи застосування ігрових технологій в гуртках гуманітарного напрямку в позашкільній освіті. Подано методичні рекомендації, що забезпечують реалізацію застосування ігрових технологій в освітньому процесі закладу професійної освіти.

**Ключові слова:** освітній процес, позашкільна освіта, навчально ігрові технології, гуртки гуманітарного напрямку.

### **Possibilities of using educational game technologies in humanitarian circles of extracurricular education**

**Annotation.** The article outlines the problem of out-of-school education - its reorientation to the formation of knowledge and the ability of students to analyze processes and phenomena, to make decisions independently, that is, an innovative type of thinking and readiness for innovative activities. The author revealed the methods of using game technologies in humanitarian circles in extracurricular education. Methodological recommendations are provided, which ensure the implementation of the use of game technologies in the educational process of vocational training.

The main task of education at the current stage of the development of society is the formation of the younger generation, ready to live and act in the globalized space with its often changing and dynamic influences.

Modernization of the organization of the educational process in out-of-school education is very urgent, since these institutions are focused on the student's free choice of types and forms of activity. We consider the formation of an intellectually and culturally developed, spiritually and morally aware, patriotically oriented, socially responsible and physically healthy personality capable of creative self-realization and professional self-determination to be the main thing.

At the current stage of the development of extracurricular education, a teacher in humanitarian circles has unlimited opportunities to use game technologies. He has to apply professional skills and experience as much as possible to involve students in group work,

<sup>1</sup> аспірантка кафедри позашкільної освіти Українського державного університету імені Михайла Драгоманова, <https://orcid.org/0009-0009-8349-2680>

because motivation is formed in the development of cognitive activity, and purposeful formation of the motivational sphere is the formation of independence.

The teacher should ensure that an atmosphere of goodwill, trust, and empathy prevails in the group. The student, seeing how his opinion and creative search are valued, strives to solve more difficult tasks.

The degree of assimilation of knowledge by students, the development of cognitive interests and abilities of children depend not only on the content of knowledge, but also on the way of organizing learning, establishing relationships. And it is precisely such possibilities that educational game technologies open up in extracurricular education.

**Keywords:** educational process, out-of-school education, educational game technologies, humanitarian circles.

### Вступ

*Постановка проблеми.* Головним завданням освіти на сучасному етапі розвитку суспільства постає формування підростаючого покоління готовності жити і діяти у глобалізованому просторі з його часто змінюваними й динамічними впливами. Щоб досягти цього, освітній процес в закладах позашкільної освіти має гуртуватися на принципі людиноцентризму, тобто "... якомога вище наблизити навчання і виховання до конкретної сутності людини, її здібностей та особливостей, що повинно бути провідною ідеєю в усій справі модернізації освіти [1]. Отже, принцип дитиноцентризму та інноваційності мають визначати головно всю діяльність педагога в позашкільній освіті.

Модернізація організації освітнього процесу в позашкільній освіті є надто актуальною, оскільки ці заклади орієнтовані на вільний вибір учнем видів і форм діяльності. Основним вважаємо формування інтелектуально й культурно розвиненої, духовно й морально свідомої, патріотично спрямованої, соціально відповідальної і фізично здорової особистості, здатної до творчої самореалізації, професійного самовизначення [2].

*Аналіз досліджень і публікацій.* Проблеми модернізації освітнього процесу з позашкільної освіти приділяється важлива увага з боку науковців і практиків. Так, у багатьох дослідженнях відбувається розв'язання ряду ключових питань. Зокрема, акценти ставляться на відсутності обмеження свободи педагогічної творчості у виборі навчальних ігрових технологій; створення навчального середовища, у якому вихованець чувається вільно й розкуто; обов'язкове врахування інтересів кожної дитини; забезпечення свободи й права учня в усіх проявах діяльності; урахування вікових та індивідуальних особливостей; забезпечення морально-психологічного комфорту. Тому, як наголошують ряд дослідників: А. Корнієнко, В. Мачуський, Г. Пустовіт, О. Литовченко, О. Просіва, запровадження в позашкільній освіті інноваційної моделі цілісного позашкільного освітньо-виховного простору має вибудовуватись на цілісній, гуманістичній парадигмі, де в центрі визначено дитину з її потребами, мотивами, бажаннями, спрямованої на самоактуалізацію особистості, творчий і соціально активний характер її діяльності [3].

Теоретичний аналіз літератури з проблеми застосування ігрових технологій у гуртках гуманітарного напрямку в позашкільній освіті здійснено вченими О. Биковською, В. Вербицьким, А. Корнієнко, В. Мачуським, Г. Пустовітом та іншими. Вивчення їхніх праць переконливо доводять, що професійне застосування навчальних ігрових технологій в гуртках гуманітарного напрямку має базуватись на особистісно орієнтованому аксіологічному, компетентнісному та діяльнісному підходах.

Як показують завдання Концепції "Нова українська школа", Закон України про "Освіту", від позашкільної освіти за гуманітарним напрямом ставляться завдання орієнтації на формування таких умінь, як: критичне та системне мислення, творчість,

ініціативність, уміння конструктивно керувати емоціями, оцінювати ризики, приймати рішення, вирішувати проблеми [4].

Метою дослідження є охарактеризувати методи використання навчальних ігрових технологій у гуртках гуманітарного напрямку позашкільної освіти.

### Результати

*Виклад основного матеріалу.* Сучасні соціально-політичні переміни в суспільстві, його спрямування на демократизацію і гуманізацію національної системи освіти поставили перед позашкільною освітою завдання, пов'язані з підвищенням попиту дітей, їхніх батьків на додаткові освітні послуги, які заклади загальної середньої освіти задовольнити не можуть.

Як показують наукові дослідження, широка джерельна база, вивчення гуртком гурткової роботи гуманітарного напрямку в позашкільній освіті остання має позитивний вплив на розвиток особистості учнів. Гуманітарний напрям в закладах позашкільної освіти слугує інструментом для формування світогляду, оскільки вивчення рідної мови, історії і культури розширює кругозір дитини, допомагає провести паралелі між минулим і сучасним.

З'ясуємо, що собою являє позашкільна освіта. Так, в одному з нормативно-правових документів чітко визначено роль позашкільної освіти, що трактується як: "...позашкільна освіта – сукупність знань, умінь та навичок, що отримують вихованці, учні і слухачі в позашкільних навчальних закладах у час, вільний від навчання в загальноосвітніх та інших навчальних закладах [5].

Виходячи з цього, позашкільні навчальні заклади організовують роботу з вихованцями, учнями в різних напрямках позашкільної освіти. Одним з таких є гуманітарний напрям, що забезпечує розвиток здібностей і практичних навичок вихованців, а також оволодіння знаннями з основ наук соціально-гуманітарного циклу.

Слід зазначити, що у процесі гурткових занять гуманітарного напрямку в позашкільній освіті особлива увага з боку педагогів приділяється проблемі формування пізнавальної активності (У нашому дослідженні – учнів початкових класів). Пізнавальній активності, її розвитку присвячені праці багатьох учених-педагогів – Л. Арестова, М. Данилова, П. Підкасистий, Г. Щукіна та інших. Наголосимо, що велике значення відводиться проблемі формування пізнавальної активності в дітей молодшого шкільного віку, так як ступінь її рішення в даний віковий період визначає ефективність навчання на наступних етапах освіти. Процес пізнання у молодших школярів не завжди цілеспрямований, тому в гуртковій роботі слід розвивати пізнавальну активність через застосування ігрових технологій. У новому Державному стандарті початкової освіти (2018р.) визначено стратегічну мету: "всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей та наскрізних умінь відповідно до вікових психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей, розвиток самостійності, творчості та допитливості", що можливо в умовах позашкільної освіти.

Активність – загальна характеристика живих істот, джерело перетворення ними життєво важливих зв'язків з навколишнім світом, "здатність до самостійної сили реагування", динамічна умова діяльності [6].

Пізнавальна активність реалізується в пізнавальній діяльності учня. Тому актуалізується проблема ролі наставника, котрий, використовуючи професійні знання і навички, повинен застосовувати їх у мінливих ситуаціях. Для ефективного застосування навчально ігрових технологій у гуртках гуманітарного напрямку педагог має визначитись з рольовою стратегією. З одного боку, він контролює, спрямовує учня в русло навчання, з іншого – координує діяльність з метою розвитку особистості учнів.

У процесі використання усіх можливостей навчальних ігрових технологій неабияке значення мають: забезпечення внутрішніх умов для продуктивного існування і розвитку дитини, створення сприятливих зовнішніх освітніх умов для продуктивного існування і розвитку дитини; організація гуманістичного мікросоціального середовища як продукту активності дітей і дорослих. Отже, у ході гурткової роботи педагог використовує різні тактики для формування пізнавальної активності учнів, зацікавлення їх позашкільною роботою, а саме захищає, допомагає, сприяє та взаємодіє. Молодші школярі, займаючись у гуртках гуманітарного профілю, вчаться розуміти і приймати цілі, які виходять від учителя. За правильної організації позашкільної діяльності в учнів формується вміння самостійно ставити мету та співвідносити її зі своїми можливостями.

Ступінь засвоєння знань, розвиток пізнавальних інтересів та здібностей молодших школярів залежить не лише від багажу знань, але й від способу організації навчання дітей, характеру взаємин між ними. Застосування навчальних ігрових технологій у гуртках гуманітарного напрямку позашкільної освіти відбувається через реалізацію певних їх можливостей, а саме:

- формування самостійності учнів;
- підбір цікавого для дітей матеріалу;
- питання від учня до вчителя і навпаки;
- правильне співвідношення нового і старого в навчальному матеріалі;
- творче використання цікавої додаткової інформації;
- чергування різних форм і методів ігор у навчанні;
- забезпечення адекватної системи оцінювання результатів навчання;
- творчі завдання і вправи;
- поєднання наочного та абстрактного навчального матеріалу;
- поєднання складних і легких навчальних знань, праці і відпочинку;
- взаємонавчання, допомога слабшим учням;
- участь в дискусіях, бесідах;
- створення ситуації самоперевірки, аналізу особистих пізнавальних і практичних дій;
- використання такої форми, коли учні готують навчальний матеріал з додаткових джерел, а потім розповідають товаришам про те, про що дізналися;
- створення ситуації вибору, ситуації успіху.

Дослідження свідчать, що ігрові технології посідають значне місце в житті учнів і не втрачають своєї привабливості, оскільки відповідають їхнім потребам і можливостям.

Отже, творчість дитини у грі, творче ставлення до заданих питань слугують показниками творення особистості. Найбільш суттєвим засобом розвитку її творчих можливостей є використання творчих завдань, а саме: зображувальних, словесних, комбінованих тощо. У гуртковій роботі велике значення має поєднання розумової, пізнавальної діяльності з практичною. Як показують дослідження, ігрова діяльність дітей, сприяє активізації пізнавальної діяльності дітей, так як відповідає їхнім потребам.

Загалом учені виділяють такі види пізнавальних ігор для молодших школярів, як ігри-вправи, ігри-загадки, ігри-змагання, сюжетно-рольові ігри та ігри-мандрівки [7]. Уміле їх застосування сприяє розвитку комунікативних умінь і навичок, виробленню тактики поведінки, розвитку вміння переносити функції, способи дій з одного предмета на інший, що має вирішальне значення для наочно-образного мислення. Для молодших учнів можемо представити таку формулу навчання і виховання: навчання – гра-праця-та праця-гра – навчання.

Знаючи, що сучасні учні звикли до барвистих візуальних матеріалів та інтерактивних ігор, доцільним вважаємо в гуртковій роботі застосування інтерактивного обладнання, зокрема інтерактивної дошки, що набирає популярності серед педагогів, а також сприяє розвитку та активізації навчальної діяльності дітей. Можливість демонстрації презентацій та іншого візуального матеріалу розвиває образне мислення учнів. Прагнучи зробити кожне заняття максимально наочним і цікавим, учитель придумує різні інтерактивні додатки. Застосування не тільки відео, але й аудіоматеріалу допомагає оживити заняття. Такий матеріал легший у подачі і засвоєнні.

Ігрові технології у позашкільній роботі з гуманітарного напрямку відкривають простір для проблемного навчання. Таким чином, в учня формується здатність самостійно мислити, здобувати і застосовувати знання. Мета ігрових технологій – навчити їх йти шляхом самостійних відкриттів. Отже, позашкільна освіта покликана навчати дітей, застосовуючи наочний та абстрактний матеріал, ігрові технології, самостійну роботу, навчання в діяльності, чергування праці і відпочинку. Гра виступає не лише одним із засобів навчання, але й засобом розвитку здібностей, психіки дитини, уяви, фантазії і творчості.

Як підтвердження викладеного нами вище спробуємо вибудувати заняття з української мови для учнів 4 класу, де використаємо різні ігрові технології. Пропонуємо різні види робіт, а саме: індивідуальну, роботу в парах, групах, застосування інформаційно-комунікаційних технологій, додаткових вправ. З метою залучення учнів до ігрової діяльності доцільно практикувати загадки. Наприклад, короткий опис предмета чи явища (можна в поетичній формі). Цікавою є технологія, коли загадки, у яких той, хто відгадує за двома, а то і за одною ознакою, має відновити цілісний образ об'єкта чи явища (У воді купався, але сухий зостався (гусак). Ці загадки потребують додаткової інформації. В інших загадках перелік ознак можна розширити, або вони побудовані на основі негативного порівняння (Летить, а не птах, виє, а не звір (вітер). Це дозволить розвинути здатність логічно мислити й міркувати.

Специфічною формою роботи із загадками є рішення кросвордів або ребусів, що теж можна проводити у групах. Цікавими є дидактичні ігри, вікторини, що максимально захоплює учнів.

Ігрові технології в гуртковій роботі дозволяють практикувати такі прийоми, які особливо полюбляють учні. Наприклад:

“Реставрація”. Учні отримують текст або малюнок з пропусками, відсутніми елементами. Вони мають заповнити прогалини.

“Лови помилку”. Учні в тексті зі спеціально допущеними помилками знаходять і пояснюють їх.

“Перевертиш”. Тема на занятті записується словами в перевернутому вигляді, без зміни порядку слів у реченні. Пропонується правильно прочитати тему і розповісти, як вони це зробили.

“Творчість на майбутнє”. Учні виконують творчі завдання з підготовки дидактичних матеріалів; складають ребуси, загадки і кросворди з теми заняття, придумують ігри на вивчення, повторення або закріплення [8].

Доцільними вважаємо і нестандартні форми навчання. За визначенням І. Підласого, це “імпровізоване навчальне заняття, що має нетрадиційну (невстановлену) структуру”. У нашому випадку йдеться про гру, подорож, казку, адже в такій формі учні легко опановують знання й уміння.

Вважаємо, що ігрові технології в позашкільній роботі дозволяють проводити уроки-вікторини, конкурси, казки, подорожі, аукціони, зустрічі тощо, оскільки зацікавляють усіх учасників гуртка.

З метою стимулювання пізнавальної активності учнів, спрямованої на засвоєння навчального матеріалу, розширення кругозору, виховання любові до рідного слова, народу, доречно використовувати додаткові вправи, наприклад, побудовані на ономастичному матеріалі (Випишіть з тексту власні назви, додайте назви міст і річок, які знаєте. Утворіть від власних назв загальні).

Гра "Подорож". Уявіть, що ви відправляєтеся з класом у подорож: річками, долинами, горами. Коли будете доїжджати до зупинки, потрібно називати власні назви до записаної загальної. Хто запише найбільше слів, той і буде переможцем. Переможцю дозволяється розповісти про справжню подорож. Усі решта будуть слухачами.

У процесі роботи з використанням ономастичної лексики в учнів виробляється вміння поєднувати слова за семантичною цінністю, розуміти роль кожного слова, передавати власні почуття, висловлювати своє ставлення до побаченого, почутого, прочитаного. Дані ігрові прийоми нікого з учнів не залишають байдужим, і навіть тих, у кого спостерігається низький рівень пізнавальної активності. Це пояснюється тим, що кожен прагне побувати у ролі оповідача, особливо коли це розповідь про найзаповітніше.

### Висновки

Отже, на основі викладеного нами ми дійшли наступних висновків.

На сучасному етапі розвитку позашкільної освіти, зосібна в гуртках гуманітарного напрямку педагог має необмежені можливості для використання ігрових технологій. Йому належить максимально докладати професійних навичок і досвіду для залучення учнів до гурткової роботи, оскільки відбувається формування мотивації в розвитку пізнавальної активності, а цілеспрямоване формування мотиваційної сфери – це і є формуванням самостійності.

Педагогу слід подбати, щоб у групі панувала атмосфера доброзичливості, довіри, співпереживання. Учень, бачачи, як цінується його думка, творчий пошук, прагне до вирішення складніших завдань.

Ступінь засвоєння знань учнями, розвиток пізнавальних інтересів і здібностей дітей залежать не лише від змісту знань, але й способу організації навчання, налагодження взаємин. І саме такі можливості відкривають навчальні ігрові технології в позашкільній освіті. Вони змушують до внесення елементів новизни, емоційної привабливості змісту матеріалу, самостійності у відкриттях, поступовості в оволодінні вміннями й навичками, подолання труднощів, постановки і розв'язання завдань. І чим більше можливостей дає характер застосування навчальних ігрових технологій у гуртках гуманітарного напрямку позашкільної освіти, тим більший інтерес вони виявляють.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в пошуку нових можливостей застосування навчальних ігрових технологій у гуртках гуманітарного напрямку позашкільної освіти на основі проведення експериментальних досліджень.

### Список використаних джерел

1. Кремень, В. Г. (2009). Філософія людиноцентризму в стратегіях освітнього простору. Київ; Педагогічна думка. 520 с.
2. Модернізація організації освітнього процесу в закладах позашкільної освіти. (2012). Кропивницький: Імекс – ЛТД. 223 с.
3. Позашкільна освіта: додаткові можливості для розвитку особистості учня. Національна доповідь про стан і перспективи розвитку освіти в Україні. Київ: Товариство "Знання".
4. Про освіту. Закон України від 05.09.2017 №2145-VIII. URL <https://zakon.rada.gov.ua>

5. Про позашкільну освіту. Закон України від 02.10.2018 №2581-VIII. URL <https://osvita.ua>
6. Психологія. (1990). Словник. Ч. 1. С. 128.
7. Колективна пізнавальна діяльність
8. Гемзюк, О., Рябова, С. (2021). Творчі завдання з української школи. Дидактичний матеріал. Тернопіль: Навчальна книга: Богдан. 80 с.