

3. Сопівник І., Гевко О. Методичні аспекти громадянського виховання здобувачів освіти старших класів у процесі вивчення предмету «Громадянська освіта». *Наука і техніка сьогодні*. 2022. № 10(10). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-10\(10\)-315-325](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-10(10)-315-325) (дата звернення: 24.10.2023).

МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ ДИДАКТИЧНИХ МАТЕРІАЛІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ УКРАЇНИ. ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІСТОРІЇ

Єлизавета Сірик

Науковий керівник:
Олена Чумаченко

Вивчення історії у ХХІ столітті за допомогою різних інноваційних технологій відрізняються від практики минулих століть. Можливості досліджувати історичні події, документи кожного року збільшуються та урізноманітнюються. Так і на уроках учні щороку мають більше цікавих способів вивчати історію.

Нова українська школа передбачає орієнтацію на потреби учня в освітньому процесі, дитиноцентризм та всебічний розвиток особистості кожного учня. І різні методики та дидактичні матеріали, що підлаштовані під інтереси дітей значно допомагають в реалізації основних цілей НУШ.

Однією із продуктивних способів навчання дітей є ігри. Поняття "гра" інтерпретується по-різному в залежності від джерела. Деякі джерела розглядають її як невиробничу діяльність людини, інші розглядають її як метод для освоєння загальнолюдської культури, а ще інші вважають її формою вільного самовираження людини з реальним ставленням до різноманітних можливостей. Гра може набувати форми змагання або виявлення конкретних ситуацій, смислів та станів, і в той же час, вона може бути окремою формою людської діяльності, що виникає у формі змагання або відтворення конкретних ситуацій, смислів або станів, не маючи іншої мети, крім особистого задоволення [1, с. 73]. На відміну від загальних ігор, дидактичні ігри відрізняються тим, що в них мають бути чітко сформульовані загальноосвітні цілі, і вони спрямовані на досягнення конкретних результатів навчання.

У педагогічній літературі існують різні підходи та точки зору щодо терміну "дидактичні ігри," і кожна з них має свою обґрунтованість:

- Всі ігри є дидактичними: За цим підходом вважається, що всі ігри, навіть ті, які спрямовані на розвагу, містять елементи навчання, такі як розвиток соціальних навичок, координація рухів та інші корисні навички.

- Дидактика вивчає теорії навчання: Згідно з цим підходом, дидактичні ігри вважаються навчальними, оскільки вони відповідають теоріям навчання, розробленим дидактиками.

- Дидактичні ігри як підмножина навчальних ігор: Ця точка зору визнає, що дидактичні ігри є лише частиною навчальних ігор і відрізняються за специфічним навчальним спрямуванням.

- Інтелектуальні ігри як дидактичні: За цим підходом інтелектуальні ігри вважаються дидактичними, оскільки вони сприяють розвитку пізнавальних навичок.

Проте, існують також інші жанри навчальних ігор, які можуть відрізнятися від інтелектуальних [2].

Вибір конкретного підходу до терміну "дидактичні ігри" може залежати від контексту та цілей дослідження чи навчання. Важливо розуміти, що ігри можуть мати різні функції та впливати на навчання і розвиток різними способами. У процесі навчання велике значення мають навчальні компетентності учнів, які можна розділити на три групи: ключові, загальні і предметні [3].

Ключові компетентності визначаються як здатність особи виконувати складні, багатофункціональні, міжпредметні завдання та успішно розв'язувати пов'язані з ними проблеми. Вони є важливими для розвитку особистості та для підготовки учнів до викликів сучасного світу.

Загальні компетентності формуються учнями під час опанування змісту різних освітніх галузей на всіх етапах навчання в загальноосвітній школі. Вони включають у себе навички, які є загальними для багатьох предметів і можуть бути використані у різних контекстах.

Предметні компетентності розвиваються учнями під час опанування конкретної навчальної галузі. Вони стосуються специфічних знань, умінь і навичок, які потрібні для розуміння та володіння конкретною предметною областю.

Співвіднесення типів дидактичних ігор з вимогами до предметної компетентності робить ці ігри привабливими як засіб навчання. Вони сприяють не лише високому рівню емоційності та пізнавальній активності учнів, але також допомагають досягти трьох головних цілей навчальної програми.

Використання імітаційних ігор, зокрема ділових ігор, є ефективним засобом формування осьових компетентностей учнів, зокрема в контексті навчання історії. Це дозволяє дітям не просто інтерпретувати історію, але і відчувати її в контексті конкретної історичної ситуації, надаючи їй більшу живість та розуміння.

Тематичні напрямки для ігрових симуляцій, такі як історичні кризи або важливі переломні моменти в новітній історії, можуть бути особливо цікавими для учнів. Ці симуляції дозволяють політичним або військовим лідерам розглядати складні альтернативи та варіанти вирішення проблем, що є характерними для історичних ситуацій. Вони розвивають критичне мислення, стратегічне планування та рішучість учнів, оскільки вони мають приймати важливі рішення, враховуючи наслідки.

Застосування ділових ігор в навчанні історії може зробити процес більш відчутним та пізнавальним для учнів, сприяючи кращому засвоєнню матеріалу та розвитку компетентностей.

Література

1. Барнінець О. Класифікація ігрових методів навчання історії з погляду компетентнісного підходу. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2011. № 3. С. 14–20.
2. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник Київ, 1997. 375 с.
3. Гриценко А.П. Використання ігор під час роботи з інформаційними ресурсами на уроках історії в старших класах. *Ігри у навчанні історії в школі / Автор-упор. К.О. Баханов*. Харків: Вид. група «Основа», 2013 С. 66-74. (Б-ка журн. «Історія та правознавство». Вип. 10(130)).