

21. Хрестоматія з історії України. 10 клас. : в 2 ч. Частина 2 /Упорядник А.П. Гриценко. Харків: Вид. група «Основа», 2013. 127[1] с. (Б-ка журн. «Історія та правознавство». Вип. 05(113)).

22. Чому не встояла Карпатська Україна? *Локальна історія*. 2011. 28 березня. URL: <https://localhistory.org.ua/videos/bez-bromu/karpatska-ukrayina-oleksandr-pagiria/> (дата звернення: 20.01.2023).

23. Як знайшли масові поховання бійців Карпатської України. *Історична правда*. 2023. 14 березня. URL: <https://www.istpravda.com.ua/research/2011/03/28/33661/> (дата звернення: 25.09.2023).

*Наук. керівн.: Прокопчук В. С., д-р. іст. наук, професор*

**Чуприна Ярослав**

## **ІГРОВИЙ КОМПОНЕНТ НА УРОКАХ ГРОМАДЯНСЬКОЇ ТА ІСТОРИЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ**

*Актуальність дослідження зумовлена поєднанням традиційного навчання з іграми. Оскільки це важливий процес в умовах навчального процесу. Використання ігрового формату можливе на етапах реалізації навчальної діяльності учнів, вивчення нового матеріалу, закріплення пройденого, повторення та узагальнення. Для учнів навчання як традиційна і звична навчальна діяльність перестає існувати і замінюється чимось захоплюючим і цікавим. Його традиційна суть трансформується в ігрове спілкування та ігрову навчально-пізнавальну діяльність. В учнів з'являється більше можливостей для творчості, активного навчального спілкування, узагальнення і систематизації навчального матеріалу та інтенсивного інтелектуального розвитку.*

**Ключові слова:** *освітній процес, учні, ігри, навчання, аналіз.*

Не втрачаючи своєї традиційної ролі в класі, вчителі трансформуються в організаторів ігор, консультантів, порадників та арбітрів. Це, безумовно,

ставить принципово нові, більш високі вимоги до рівня професійного мислення вчителя історії, гуманізації його стосунків з учнями та сприяє створенню атмосфери інтенсивної педагогічно-ігрової діяльності. Дидактичні ігри вимагають інтелектуального та емоційного напруження, динамізму та мобілізації творчого потенціалу особистості вчителя, а також створення оригінальних способів організації та проведення педагогічних ігор. Спільна навчально-ігрова діяльність вчителя та учнів – це, по суті, творча діяльність, яка характеризується підвищеною емоційністю, сильним пізнавальним інтересом та високою інтенсивністю засвоєння знань [7, с. 344–349].

Навчальні ігри, якщо вони добре продумані та правильно структуровані, завжди цікаві та захоплюючі як для учнів, так і для вчителя, надають можливість перевірити себе та свої здібності, стимулюють до подолання певних труднощів у навчанні. Подолання – це і особистий успіх учня, і відкриття власних творчих та пізнавальних здібностей. Аналіз використання ігор в історичній освіті показує, що в процесі використання ігор на уроках у здобувачів освіти розвиваються і формуються такі якості, як самостійність, ініціативність, творчість, впевненість, інтерес до історії, дослідницькі здібності, стиль роботи в класі та академічна культура [8, с. 41-43].

Важливу роль відіграють сучасні інформаційні технології та ресурси, що допомагають залучати до ігрової діяльності мультимедійні засоби навчання [1; 3; 5; 10].

Аналізуючи ефекти використання навчальних ігор, можна говорити про наявність загальноосвітнього впливу на учнів, що включає як навчальний, так і соціально-психологічний аспекти, можливість формувати творчі міжособистісні стосунки в групах та засвоювати норми культури спілкування. Крім того, в учнів формується самостійний погляд на речі, розвивається вміння займатися різними видами діяльності та переносити нові навички, набуті під час дидактичної гри, з ігрової в звичайну, традиційну

структуру уроку. Управління зв'язком між навчанням та грою вимагає особливих професійних навичок. Це пов'язано з тим, що необхідно подолати ефект пасивної присутності певної кількості учнів у класі та залучити їх до активної творчої діяльності [9, с. 246]. Використання дидактичних ігор дозволяє переглянути контроль у навчальному процесі. Традиційно контроль у класі здійснює вчитель. При цьому вчитель виходить з психології інструктора, а учень – з психології підпорядкування. У такій ситуації учні не несуть моральної відповідальності за результати навчальної діяльності своїх однокласників [6, с. 95-107].

Гра «Дерево знань» має значний розвиваючий ефект. Вимоги гри дуже прості: учням пропонується написати від одного до трьох запитань (залежно від рівня класу) до певної частини матеріалу (або іноді до всього класу). Запитання пишуться на невеликих папірцях (бажано на стікерах) і передаються вчителю. Вчитель визнає найбільш змістовне запитання переможцем і прикріплює його на «дерево знань» (малюнок на дошці). На наступному уроці, в рамках цієї ж гри, учні можуть перевірити, чого вони навчилися, знімаючи листя з дерева, відповідаючи на запитання [6, с. 66-74; 4].

Таким чином потенціал гри для реалізації процесу історичного виховання дуже обмежений. Ігри мають таке ж важливе значення в житті дитини, як діяльність, праця і служба у дорослих. Діти ростуть у грі, а дорослі – у праці. Використання ігрових методів необхідне за будь яких умов оскільки у такий спосіб дитина швидше сприймає та запам'ятовує матеріал. Саме тому виховання майбутніх лідерів відбувається насамперед у грі.

### ***Список використаних джерел і літератури***

1. Гриценко А.П. Визначення загальнодидактичних принципів у змісті і структурі мультимедійних підручників та посібників. *Молодий вчений*. 2020. № 2 (78). Лютий. С. 413-416. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-2-78-86> (дата звернення: 23.12.2023).

2. 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)).

3. Гриценко А. П. Методика формування в старшокласників умінь використовувати інформаційні ресурси. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Педагогічні науки: зб. наук. пр.* Вип. 3. Бердянськ: БДПУ, 2014. С. 50-56. (348) URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/nzbdpu\\_2014\\_3\\_11](http://nbuv.gov.ua/UJRN/nzbdpu_2014_3_11) (дата звернення: 23.12.2023).

4. Гриценко Андрій. Особливості використання сучасних мультимедійних навчальних засобів з історії у закладах освіти. *Актуальні проблеми педагогіки, психології та професійної освіти.* 2019. № 1. С. 16-22. URL: <http://journals.uran.ua/appfpo/article/view/175630/196217> (дата звернення: 23.12.2023).

5. Гриценко А. П. Формування у старшокласників умінь використовувати інформаційні ресурси у процесі навчання всесвітньої історії. дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.02. Бердянський пед. ун-т. Київ : [б. в.], 2015. 224 [2] с. URL: <http://undip.org.ua/files/disertac/%D0%B4%D0%B8%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F%20%D0%93%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE.pdf> (дата звернення: 23.12.2023).

6. Козак Л. В. Дослідження інноваційних моделей навчання у вищій школі. *Освітологічний дискурс.* 2014. № 1 (5). С. 95–107.

7. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика* : зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський, 2018. Вип. 24 (1). Ч. 2. С. 344–349.

8. Подковко Х. В. Інноваційні технології навчання в контексті компетентнісного підходу в освіті. *Медична освіта.* 2016. № 1. С. 41-43.

9. Пометун О., Фрейман Г. Методика навчання історії в школі. Київ: Генеза, 2005. 246 с.

10. Сергієнко В. П., Гриценко А. П. Особливості класифікації мультимедійних засобів навчання у процесі вивчення історії. *Вісник Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка.* Сер. : Педагогічні науки. 2020. Вип. 1 (42). С. 183-191. URL: <https://doi.org/10.31376/2410-0897-2020-1-42-183-191> (дата звернення: 23.12.2023).

*Наук. керівн.: Гриценко А. П., доктор пед. наук, доцент*