

УДК 373.2.011.3-051:379.81

Л. Кучинська,
кандидатка педагогічних наук,
викладачка кафедри суспільно-гуманітарних дисциплін,
комунальний заклад «Житомирський обласний інститут
післядипломної освіти»
Житомирської обласної ради
<https://orcid.org/0000-0001-5225-5708>
e-mail: lilia.kuchynska@gmail.com

Гра як інструмент освітньої діяльності педагога: переосмислення концепту

Анотація. У статті акцентовано увагу на використанні ігрового компонента в професійній практиці педагогів закладів дошкільної освіти. Розкрито суть гри як невід'ємного елемента холістичного розвитку дитини дошкільного віку. Представлено весь спектр авантажу ігрового підходу до освітньої діяльності в організованому освітньому середовищі. Проаналізовано шість соціальних етапів еволюції гри як монументальної частини оптимального дитячого розвитку та навчання. Запропоновано сучасний інструментарій імплементації гри в освітні плани професійної діяльності педагогічних працівників, зокрема мейкерспейси та реконтекстуалізовані ігрові майданчики. Розкрито роль педагога як ігромайстра, який є творцем позитивного емоційного фону, оптимізатором ігрового простору, стимулятором творчих сил учасників ігрового процесу, знавцем ігрових практик і технік. Особливу увагу зосереджено на алгоритмі підготовки та реалізації завдань освітньої гри в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Ключові слова: ігрова діяльність, соціальна гра, ігровий підхід, педагогічні працівники, дошкільники, заклад дошкільної освіти.

L. Kuchynska,
Candidate of Pedagogical Sciences (PhD in Pedagogy),
Lecturer at the Department of Humanities and Social Sciences,
Municipal Institution «Zhytomyr Regional In-Service
Teacher Training Institute» of the Zhytomyr Regional Council
<https://orcid.org/0000-0001-5225-5708>
e-mail: lilia.kuchynska@gmail.com

Play as a teaching tool in education: rethinking the concept

Abstract. The article highlights the issue of using play as a teaching tool by pedagogical staff in preschool educational institution. The play is considered one of

the key ways to promote holistic development in early childhood. It shows some benefits of play-based learning in education compared to academic approach. The article outlines and explains six social stages of play with social participation as an integral part of healthy child growth and development. It presents several effective tools, such as makerspace and recontextualized playgrounds, to incorporate play-based learning into academic curriculum in classrooms. It describes a teacher as a game master, who creates positive emotional environment, improves children's playing space, fosters their creativity and manages the process using experience and different game techniques. The article also elucidates the algorithm for teachers to design and implement playful pedagogy in educational process of preschools.

Keywords: play, social play, play-based approach, pedagogical staff, preschoolers, preschool educational institution.

Постановка проблеми в загальному вигляді. Попри блискавичний прогрес у різних сферах суспільного життя та необхідність моментальної адаптивності, анахронічні уявлення та стереотипізація часто перешкоджають впровадженню більш модернових стратегій, зокрема й в дошкільній освіті. Поширене стійке переконання серед батьків та багатьох учителів, що навчання має бути виключно ригідним та керованим педагогом, навіть у теперішньому суспільстві живиться та підкріплюється відсутністю чіткого визначення гри як такої. Стандартизована підзвітність педагогічних працівників, консервативність їхніх поглядів у виборі методів взаємодії з дітьми дошкільного віку, недовіра батьків до ігрової діяльності, її освітніх можливостей, а також вимоги вчителів щодо відповідності дошкільної освіти академічним шаблонам призводить до того, що вихователі у своїй професійній діяльності переважно все ще зосереджені на прямому або безпосередньому навчанні, механічному запам'ятовуванні та на засвоєнні дітьми великого обсягу знань в процесі організованої навчальної діяльності.

Значний акцент на академічній готовності дітей до школи негативно впливає на популяризацію гри серед педагогів у дошкільній практиці. Згідно з даними дослідження Альмона та Міллера у закладах дошкільної освіти простежується зростання випадків агресивної поведінки серед дітей дошкільного віку, що пов'язано зі стресом, з яким вони стикаються у освітньому середовищі через збільшення академічної складової та водночас зниження ігрової частки під час навчальної діяльності.

У педагогічному контексті гра у всіх її формах є освітньою практикою, яка сприяє оптимальному розвитку дітей дошкільного віку. Завдяки максимізації вибору для дітей, збільшенню їх ентузіазму та мотивації до навчання, продукуванню радісних емоцій ігрова діяльність в педагогічній практиці забезпечує розвиток дошкільника в межах багатьох освітніх доменів та посилює навчальну компоненту у порівнянні з виключно інструкційними методами. Крім того, безліч досліджень доводять, що ігрова діяльність має більш позитивний ефект на засвоєння та розвиток деяких навичок та вмінь у порівнянні з традиційною системою, де пріоритет надається сидінню за столами та

експліцитному інструктажу. Не менш важливими в сучасних реаліях є те, що гра також допомагає створити для дітей атмосферу підтримки та протекції, щоб краще впоратися зі стресом, кризовими ситуаціями, та надає можливість безпечно проживати емоції, сприяючи при цьому розвитку саморегуляції та самоконтролю.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Тема ігрової діяльності в освітньому просторі продовжує залишатися релевантною для досліджень. Сучасні психолого-педагогічні публікації актуалізують гру як провідну діяльність дітей дошкільного віку, а також розкривають перспективи та особливості інкорпорування ігрової компоненти в освітні плани закладу дошкільної освіти. Так, О. Запорожець, Д. Ельконін та О. Усова, репрезентанти школи Виготського, переконані, що виховний потенціал гри може бути реалізований тільки за умови спрямування її дорослими. Подібну точку зору можна простежити в працях французького психолога А. Валлона. Також її підтримували такі представники педагогічної науки, як Р. Пфютце, І. Хоппе, Л. Шройтер, Д. Ковач, О. Ваг, П. Баконі, Л. Белінова, Е. Петрова, С. Аврамова та ін.

Деякі дослідники наголошують на тому факті, що певні види ігор вимагають від дітей демонстрації найвищого рівня самовладання, оскільки у процесі ігрової діяльності вони часто відображають свій досвід певних ролей і культурних практик у суспільстві. Здатність контролювати власну поведінку та емоції без вказівки інших дітей чи дорослих як одна з переваг гри та важливий аспект ефективної саморегуляції описано в працях британського науковця Девіда Вайтбрета [1].

Знавці Н. Михайленко та Н. Короткова, зокрема, зосереджують свої наукові пошуки не на феномені самої гри, а на її сутності, структурі та динаміці взаємозв'язків, що виникають під час ігрової діяльності. Така позиція наближена до сучасних концепцій дошкільного виховання, що розглядають гру як джерело формування особистості.

Мета статті: проаналізувати значущість ігрової діяльності для становлення дитини дошкільного віку та розкрити необхідність переосмислення педагогом концепту гри як інструмента освітньої діяльності.

Виклад основного матеріалу дослідження. Ефективність освітнього процесу в закладі дошкільної освіти тісно пов'язана з аспектом повної концентрації уваги дітей та їх зануреності у будь-яку активність, запропоновану педагогом, що вдало досягається за допомогою ігрового елемента. Гру у даному контексті варто розглядати як вид діяльності, що дозволяє дитині проявити свою диспозицію щодо дослідження, фантазування та прийняття рішень, а також приносить їй неабияке задоволення у процесі.

У межах академічного ареалу ігрова діяльність дає можливість розвивати у дітей соціально-емоційні, когнітивні, мовні та саморегуляційні навички, які формують у них виконавчу функцію та просоціальний розум. Основними характеристиками гри є високий рівень залученості, креативність, символічність, добровільний вибір, особиста керованість, позбавленість зовнішньо

запроваджених правил, структурованість, що забезпечується ментальними нормами та високим рівнем метакогніції та метакомунікації, обумовленість процесом, а не результатом та відсутністю зовнішніх цілей [2].

Гра є прерогативою формування майбутнього потенціалу дітей як успішних учнів, впевнених особистостей, відповідальних громадян та ефективних учасників. Так, численні дослідження показують зв'язок між смыслом і сприйняттям під час ігрової діяльності, що водночас лежить в основі та сприяє формальному навчанню та розвитку уваги. Дошкільний вік охоплює критичний період, коли через гру у дітей формується здатність мислити, розмірковувати, обґрунтовувати та аргументувати окремо від світу об'єктів, що їх оточує. Теорія соціальної детермінації підтверджує той факт, що дитяча впевненість кристалізується шляхом виконання завдань, що поглиблюють самостійність та незалежність, забезпечують персональну осмислену діяльність, а також допомагають відчувати зв'язок з іншими. Ігрова педагогіка дозволяє включити всі вищезгадані аспекти у процес формального навчання дитини. Крім того, гра вважається фундаментальною для розвитку соціальних навичок, перспективного мислення, емпатії та розуміння соціокультурних правил та норм, а також допомагає дітям усвідомити власну відповідальність та обов'язки інших. Через гру діти також навчаються співпрацювати та взаємодіяти між собою; така позитивна взаємозумовленість сприяє поступу внутрішньої мотиваційної та едукативної складових [3: 4].

Соціальна гра є конститутивним інструментом навчання дітей як в організованому освітньому просторі, так і в повсякденному житті. Основними бенефіціарними аспектами залучення дошкільників в таку ігрову діяльність є покращення їх когнітивних навичок, фізичної сили та соціально-емоційного розвитку, підвищення їх рівня життєстійкості, сприяння набуттю ними впевненості, розвиток вміння ділитися та вирішувати конфлікти. Американська професорка соціології Мілдред Партен виокремила шість етапів еволюції гри як монументальної частини здорового дитячого розвитку та навчання:

1. *Незадіяна гра* (від 3 місяців до 2,5 років): дитина не включається в ігровий процес як такий, а звертає увагу на все, що викликає миттєвий інтерес, роблячи при цьому багато довільних рухів руками, ногами, кистями та стопами і не взаємодіє з іншими; це сенсорна діяльність, позбавлена тривалого фокусу та сюжету.

2. *Одиночна гра* (від 3 місяців до 2,5 років): дитина грається самостійно і повністю зосереджується на власній діяльності, не виявляючи інтересу до комунікації з іншими. На цьому етапі гра не є структурованою, вона позбавлена визначеної мети, проте з'являються ігрові наративи, зокрема символічна компонента, що проявляється у використанні одних об'єктів для представлення інших об'єктів, наприклад штовхання кубика для репрезентації автомобіля. Жан Піаже, один із ключових теоретиків у освітній галузі, вважав, що саме одиночна гра є життєво важливим інструментом для навчання, називаючи дітей «вченими-одинаками», що досліджують оточуючий світ шляхом проб і помилок та відкриттів.

3. *Гра споглядання* (від 2,5 до 3,5 років): дитина спостерігає за грою інших, виявляє інтерес до спілкування, може ставити запитання, робити ремарки або пропозиції, але безпосередньо не інтегрується в ігрову діяльність через страх, незацікавленість, нерішучість або вагання. Слухання та спостереження є потужними формами навчання. Канадський психолог Альберт Бандура продемонстрував силу спостереження через свої експерименти з лялькою Бобо у рамках розвитку теорії соціального когнітивізму. У цих експериментах діти спостерігали, як дорослі поведуться з ляльками. Учасники, які бачили агресивне ставлення до ляльок, згодом агресивніше проявляли себе у процесі подібної ігрової діяльності.

4. *Паралельна гра* (від 3,5 до 4 років): дитина грається в одному просторовому континуумі з іншими дітьми, спостерігає, імітує оточуючих та користується у процесі своєї ігрової діяльності однаковими з ними ресурсами, але не взаємодіє з ними напряму.

5. *Асоціативна гра* (від 4 до 4,5 років): дитина бере участь у спільній діяльності з іншими дітьми, маючи при цьому відмінні від них індивідуальні ігрові мотиви та стратегії; відбувається певна взаємодія та комунікація, наприклад, обмін ігровими матеріалами, але відсутня фактична співпраця, немає також жорстких правил гри.

6. *Спільна або кооперативна гра* (від 4,5 років і старше): повністю інтегрована соціальна групова гра, драйвером ігрової діяльності є спільна мета, присутній чіткий розподіл ролей задля досягнення поставлених цілей, покращуються вміння ділитися, йти на компроміс та очікувати своєї черги. В основі кооперативної гри лежить навчальна теорія соціального конструктивізму. Ключовими фігурами цього підходу можна вважати Барбару Рогофф і Лева Виготського. Головна ідея полягає в тому, що соціальна взаємодія допомагає дітям прогресувати у своєму мисленні, адже обговорення питань у групах дає змогу розглянути запропоновані думки під різними кутами, будь-який задум учасника групової діяльності піддається конструктивному обговоренню, як наслідок, удосконалюючи його початкову версію [4; 5].

Всупереч тому факту, що діти дошкільного віку освоюють всі вищезгадані етапи гри лінійним чином, вони можуть в залежності від своїх особистих преференцій часто повертатися до попереднього етапу та захоплюватися, наприклад, паралельною грою, а не обов'язково зупинятися на кооперативному етапі. Слід пам'ятати, що хоча дана ігрова таксономія може допомагати педагогам у процесі розробки освітніх планів, особливо для дітей наймолодших вікових категорій, варто також враховувати індивідуальні особливості дітей кожної окремої групи в закладі дошкільної освіти та відповідно адаптувати підходи до навчання.

Для того, щоб активувати весь освітній потенціал гри, фахівцям дошкільної освіти необхідно створити адекватне, інноваційне середовище. Мейкерспейс є одним із простих способів інкорпорувати ігрову компоненту в освітній антураж кожної окремої групи. Його можна окреслити як окремий осередок групової кімнати або частину загального медіапростору закладу

дошкільної освіти, що спрямована на творчий пошук, проектування, майстрування, винайдення та цілеспрямовану гру. У такому середовищі діти мають можливість дізнаватися або відкривати нові горизонти, збирати або монтувати, вирішувати проблеми або розв'язувати логічні задачі, будувати, випробовувати та досліджувати, використовуючи нестандартне мислення. Цей простір покликаний надихнути дітей на нові пристрасті та захоплення, а також задовольнити їхні індивідуальні інтелектуальні потреби [6].

Враховуючи стрімкий розвиток світу технологій та зміну інтересів та смаків нового покоління дітей, обов'язковою є інтеграція у мейкерспейс сучасних технічних та технологічних рішень, зокрема LED столів або панелей, що забезпечують яскраво освітлений фон, ідеальний для дослідження дітьми різних кольорів та форм за допомогою мультисенсорних практичних матеріалів; розумних іграшок із вбудованим ШІ; озоботів та бєе-ботів для навчання кодування та програмування, починаючи з дошкільного віку (можна стартувати з Нор Scotch кодування або кодування у класиках, що дозволить дітям ознайомитися із базовими структурами керування потоком – послідовність, умовність та циклічність); роботів Sphero для інтерактивного навчання; модульних роботизованих конструкторів Cubelets для розвитку логічного мислення; 3D принтерів; зелених екранів для створення роликів та презентацій [7].

Ще одним прикладним інструментом для впровадження ігрового елемента в освітній план кожної окремої групи може стати ігровий майданчик. Реконтекстуалізуючи його як ресурс, що сприяє фізичному та психічному благополуччю дітей та здатності до навчання, ігровий майданчик стає ідеальним місцем для освітніх цілей. Включення навчальних компонентів та елементів STREAM-освіти у дизайн ігрових майданчиків закладу забезпечує інтегрований підхід до освітнього процесу, який передбачає формування уявлень та вмінь дітей у галузях природничих наук, технологій, читання та письма, інженерії, мистецтва, математики; акцентує увагу на вивченні точних наук, виховує культуру інженерного мислення, розвиває уяву та емпатію. Візерунки, сходинки, цікаві ракурси та конфігурації надають дітям уявлення про геометричні фігури та просторові форми, а конструкції для лазіння у формі додекаедра або спіральної гірки вчать вимірювати та рахувати. Мотузкові зони для скелелазіння сприяють пізнанню дітьми периметру та площі. Вихователі можуть використовувати різні висоти, рівні, гойдалки та гірки для ознайомлення дітей із законами фізики та для проведення різних експериментів. Ігровий майданчик може містити ігрові експонати, які дозволять дошкільникам досліджувати механізми, важелі, шківни, навчаючи їх роботі машин. Водні елементи можна експлуатувати, щоб дізнатися про енергію, різні стани маси та спостерігати за моделями потоку води. Конкретні матеріали, інкорпоровані у простір ігрового майданчика, можуть навчити дітей екологічності, відновлювальним джерелам енергії та екологічним викликам [8].

Необхідно зазначити, що у процесі організації середовища для ігрової діяльності дошкільників чи вибору її форми педагога повинні забезпечувати

дотримання правил легкого старту (принципу «від простого до складного»), що зі свого боку створює ситуацію успіху (впевненість дитини у своїх знаннях, вміннях). Занадто складне завдання може демотивувати дітей активно залучатися в ігрову активність, сприяти втраті їх віри у себе та бажання продовжувати, і навпаки, надміру легке зробить процес нецікавим, і, як результат, відсутність будь-якої втіхи від своїх особистих досягнень: самореалізації, здатності чітко й зрозуміло формулювати свої думки, переконувати, розв'язувати проблеми будь-якої складності. Зусилля вихователя у даному контексті варто спрямувати на створення і підтримку балансу між власними вміннями дитини та складністю запропонованої діяльності.

Гра для педагога має стати тим середовищем і механізмом, який дозволяє ефективно зреалізувати цілісне бачення формування ключових компетентностей дитини дошкільного віку. В цьому форматі роль педагога набуває оновленої функції – ігромайстра, який є творцем позитивного емоційного фону, оптимізатором ігрового простору, стимулятором творчих сил учасників ігрового процесу, знавцем ігрових практик і технік. Надзвичайно важливо дати дошкільникам час для реалізації задумів і насолоди самим процесом гри. Діти самостійно можуть контролювати, упродовж якого часу вони хочуть виконувати ту чи іншу діяльність [9].

Для досягнення позитивного результату від використання гри у процесі освітньої діяльності потрібно реалізувати ряд стрижневих завдань, зокрема врахувати вікові, індивідуальні можливості та гендерні потреби дівчат і хлопців; зацікавити й активізувати дітей таким чином, щоб всі вони відчували радість і задоволення та бажання випробовувати власні сили у різних ролях; дотримуватися суб'єктної взаємодії в підсистемах: педагог – діти, дитина – діти, діти – діти. Важливим є також постійний зв'язок педагога з вихованцями шляхом демонстрації своєї зацікавленості діяльністю дітей та прояву бажання дізнатися більше.

Крім того, слід врахувати сучасний алгоритм підготовки до освітньої гри, що включає:

- створення сюжету, який відповідає інтересам дошкільників певної вікової категорії, та визначення цілей гри, адже гра заради гри не є ефективною в освітньому процесі;
- важливість грамотного розподілу ролей в грі з врахуванням бажань, потреб дітей, що залежать від сюжету, який обрав педагог;
- продумування випробувань і правил ігрового світу (лабіринти, ребуси, квести тощо) з метою мотивації та підвищення рівня зацікавленості дітей, активізації їхніх пізнавальних процесів;
- необхідність попередньої розробки ігрової механіки та обрання ігрових елементів педагогом, що сприятиме отриманню дітьми нового досвіду, опануванню нових знань;
- передбачення відзнаки для дітей за участь у грі, дотримання та не порушення правил ігрового світу, без сумніву, формуватиме у дошкільників

бажання ініціювати ігрову діяльність та сприятиме розвитку власної ідеї, і у такий спосіб навчатися і розвиватися [10].

При створенні сюжетів сучасної освітньої гри потрібно інтегрувати такі елементи:

- таємниця (під час освітньої гри дітям важливо знайти необхідну цікаву інформацію);

- дія (завдання освітньої гри передбачають миттєве виконання певних дій, кожна дитина може проявити себе, активно включитись у діяльність, а педагог має бути готовим до того, що під час навчання у грі завжди пануватиме так званий шум дитячої творчості);

- виклик (завдання мають бути для дитини не рутиною, а челенджем, який вмотивовує та зацікавлює);

- ризик (дитина може зіставляти свої дії і наслідки);

- невизначеність (продумування педагогом багатоваріантності та різних способів досягнення мети);

- видимий прогрес (завдання для дітей різної складності, перехід від рівня до рівня, мотивація до досягнення мети);

- емоційна залученість (у ігровому процесі можуть і мають виникати різні емоції, що дає змогу дітям навчитися ліпше керувати ними) [10].

Висновки. Отже, на сучасному етапі все ще існують певні стереотипізовані догми, зокрема серед педагогічних працівників, пов'язані з практичною імплементацією ігрової складової в освітній процес, зокрема семантична суперечність ігрової діяльності як потенційної основи для навчання, репутація гри як діяльності, яка не сповна виконує освітні цілі, а також дихотомізація гри та навчання, що знецінює її до дозвілєвої активності або винагороди за виконання реального завдання.

Гра є механізмом, який дозволяє ефективно втілювати цілісне бачення формування ключових компетентностей дітей дошкільного віку, визначених державним стандартом. Навчання, розвиток та виховання через гру можна визначити як веселий, змістовний, ітераційний, соціально інтерактивний та цікавий досвід, спрямований на формування когнітивних, соціальних, емоційних, креативних та фізичних навичок та холистичний розвиток дітей. Педагог у даному контексті виступає рушійною силою реалізації освітньої програми та реконструкції освітнього простору, його адаптації задля поглибленої інтеграції дитячої гри в педагогічну практику.

Список використаних джерел та літератури

1. Початок навчання через гру в ранньому віці. URL: <https://www.cambridge-community.org.uk/professional-development/gswpbl/index.html> (дата звернення: 25.08.24).

2. Що таке гра та чому вона важлива для навчання? URL: <https://theeducationhub.org.nz/what-is-play-ana-why-is-it-important-for-learning> (дата звернення: 29.08.24).

3. Гамільтон Дж. М., Вуд Дж. Ігрова педагогіка : посіб. для початківців. Единбург, 2020. 15 с. URL: http://www.playscotland.org/resources/print/Playful-Pedagogy-Toolkit.pdf?plsctl_id=20592 (дата звернення: 27.08.24).
4. 6 етапів гри у дитячому віці / Мілдред Партен. URL: <https://helpfulprofessor.com/stages-of-play/> (дата звернення: 26.08.24).
5. Соціальні етапи гри та в чому їх важливість. URL: <https://www.parentingforbrain.com/stages-of-play/> (дата звернення: 27.08.24).
6. Навчання через гру у дошкільній освіті. URL: <https://www.lwtears.com/blog/play-based-learning-preschool> (дата звернення: 27.08.24).
7. Як створити мейкерспейс. URL: <https://teachoutsidethebox.com/so-you-want-to-start-a-makerspace/> (дата звернення: 30.08.24).
8. Ігрові майданчики як освітній інструментарій. URL: <https://www.lappset.com/en-GB/article/playgrounds-as-educational-tools> (дата звернення: 31.05.24).
9. Базовий компонент дошкільної освіти : наказ МОН України від 12.01.21 р. № 33. URL: https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovooho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf (дата звернення: 25.05.24).
10. Потенціал ігрового навчання у період раннього дитинства. URL: <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning> (дата звернення: 26.08.24).