

ГРА ЯК ПЕДАГОГІЧНИЙ ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ

Гринь Л. О.

*кандидат педагогічних наук, доцент
Запорізький національний університет
вул. Жуковського, 66, Запоріжжя, Україна
orcid.org/0000-0002-8580-044X
l-grin@ukr.net*

Ключові слова: феномен гри, ігровий тренінг, ігрове навчання, педагог, майбутній актор.

Стаття присвячена вивченню гри як педагогічного феномена культури. Аналізуються важливі аспекти гри у контексті освіти та виховання, а також її вплив на розвиток особистості. Акцентується увага на неможливості визначення одного поняття «гри» у зв'язку зі складнощами розуміння природи цього явища: різні наукові дисципліни досліджують поняття «гра» у контексті свого науково дискурсу та завдань, які вони ставлять перед собою. Охарактеризований феномен гри та висвітлені її особливості як педагогічного засобу навчання. У статті наводяться приклади різноманітних видів і форм гри, використовуваних в педагогічній практиці. Автором розглянута проблема використання гри як засобу розважального характеру, який може сприйматися поверхнево з одного боку, а з іншого – вирішувати конкретні професійні завдання навчання. Зроблений аналіз педагогічного феномену гри, який висвітлений у теоретичних роботах вітчизняних та сучасних науковців. Представлена видова класифікація ігор запропонована А. В. Семеновою та розглянуто трактування поняття – «ігрове навчання». Обґрунтовано важливість переосмислення сучасних можливостей гри, як інноваційного засобу навчання: технологізація, гейміфікація. Розглянута проблема визначення критерієві оцінки впливу ігор у рамках вікової диференціації на прикладі дослідження канадсько-американського психолога та психіатра Еріка Берна, який розглядає гру дорослих як неусвідомлену частину людського буття. Охарактеризована різниця між усвідомленим використанням гри як засобу у навчальному процесі (гейміфікація) та перебуванням людини у ігровому стані у буденному житті (гра як буття). Автором акцентується увага на важливості дослідження педагогом переваг онлайн-ігор (онлайн-навчання), поєднання онлайн та офлайн можливостей та аналізу впливу технологізації на освітній простір.

GAME AS A PEDAGOGICAL PHENOMENON OF CULTURE

Grinn L. O.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

Zaporizhzhya National University

Zhukovskoho str., 66, Zaporizhzhya, Ukraine

orcid.org/0000-0002-8580-044X

l-grin@ukr.net

Key words: *the phenomenon of play, game training, playful learning, pedagogue, future actor.*

This article focuses on examining the game as a pedagogical phenomenon of culture. It analyzes important aspects of the game in the context of education and upbringing, as well as its influence on personal development. The article highlights the challenge of defining the concept of “game” due to the complexities of understanding its nature, with various scientific disciplines exploring the concept within their own scientific discourse and objectives. The phenomenon of the game is characterized, and its specific features as a pedagogical tool for learning are illuminated. Various types and forms of games used in educational practice are provided as examples.

The author addresses the issue of using games as a form of entertainment that can be superficially perceived on one hand, while also being capable of addressing specific professional learning tasks. The article presents an analysis of the pedagogical phenomenon of the game, as discussed in theoretical works by domestic and contemporary scholars. A classification of game types proposed by A. V. Semenova is presented, along with an examination of the concept of “game-based learning.” The importance of reinterpreting the modern possibilities of games as an innovative means of education, such as technologization and gamification, is substantiated.

The article explores the challenge of defining criteria for evaluating the impact of games within the framework of age differentiation, drawing on the research of Canadian-American psychologist and psychiatrist Eric Berne, who considers adult games as an unconscious part of human existence. The distinction between conscious use of games as a tool in the learning process (gamification) and being in a playful state in everyday life (the game as being) is characterized. The author emphasizes the importance of studying the advantages of online games (online learning), combining online and offline opportunities, and analyzing the influence of technologization on the educational space.

Постановка проблеми. У природі людини вже з дитинства закладено бажання пізнавати світ граючи. Гра – це могутній виховний засіб, вироблений самим людством, тому в ньому відобразилася справжня потреба людської природи. Проблема вивчення феномену гри виникає саме тому, що це явище з'явилося разом з людиною та трансформується разом з нею, тому поняття «гра» не може бути сталим та назавжди визначеним. Засоби гри (іграшки), з якими людина грається у дитинстві сьогодні інші, ніж були за часів життя племінного устрою. Види іграшок впливають на характер гри та розвиток суб'єкта. Через іграшки, які використовує дитина формується відношення до оточуючих, тому що саме у грі, дитина надає об'єкту суб'єктивні якості, формуючи свій світогляд. Через гру дитина проживає різні життєві ситуації: взаємовідносини у сім'ї, у дитячому садочку, школі тощо. У педагогічному контексті, гра постає тим засобом, який може корегувати суб'єктивний негативний досвід людини та «переграваючи» відповідні життєві ситуації змінювати її світогляд. Проблема полягає у тому, що з одного боку гра може бути використана для створення гарного самопочуття та сприйматися поверхнево та несерйозно, а з іншого боку гра може вирішувати конкретні професійні завдання навчання і саме педагог є гарантом того, які уміння та навички буде розвивати гра. Але в той же час неможливо грати за наказом, проблема різновидів гри полягає в більшому або меншому рівні профанації ігрового виміру, автентично присутнього у святі. Феномен гри є поняття, що містить заздалегідь визначені правила і цілі для гравців. Гра може бути симуляцією реальності або винайденою спеціально для заданої цілі. Проблема може виникати із зловживанням грою, коли учасник гри віддає занадто багато часу і енергії на ігрову вправу і не усвідомлює які навички розвиває та чи інша вправа. В цьому випадку гра є розважальною, вона створює гарний настрій але не використовується педагогом як засіб навчання та вирішення поставлених виховних завдань: гра використовується з невідповідною ціллю або частотою; зловживання ігровими вправами може стати залежністю і відволікати студентів від цілей навчання. Поза увагою дослідників залишаються багато питань, які стосуються розуміння суті гри та її природи; динаміки її характеру і змісту; місця і ролі в сучасному суспільстві; її можливостей в освіті людини.

Аналіз досліджень і публікацій. Аналіз педагогічного феномену гри висвітлений у теоретичних роботах, Б. Ананьєва, В. Куринський, С. Русова, О. Савченко, В. Сухомлинського, К. Ушинського, П. Чамати та інших.

Видатний німецький педагог Фрідріх Фребель («The education of man», «The pedagogics of the kindergarten») ядром педагогіки дитячого садка

вважав гру – «найвищий ступінь дитячого розвитку». Він розробив теорію гри, зібрав та методично прокоментував рухливі ігри, створив знамениті «Дари» – посібник для розвитку навичок конструювання у єдності зі знанням форми, величини, розмірів, просторових відносин.

Педагоги Н. Михайленко, Н. Короткова («Організація сюжетної гри в дитячому садку») розглядають гру як джерело формування особистості.

За твердженням сучасних науковців Л. Артемова, Г. Григоренко, К. Щербакова гра містить більше можливостей для формування особистості дошкільників, ніж будь-яка інша діяльність, оскільки мотиви її мають велику спонукальну силу і дітям зрозуміле співвідношення мотиву і мети гри [2].

Доктор педагогічних наук Н. В. Кудикіна досліджує та аналізує феноменальність ігрової діяльності та висвітлює внески зарубіжних психологів у формування педагогічної теорії ігрової діяльності молодших школярів. На її думку ґрунтовні дослідження ігрової діяльності порівняно з іншими галузями наукового знання почали здійснюватися досить пізно – лише у кінці XVIII – на початку XIX століття [3].

Мета статті – охарактеризувати феномен гри та висвітлити її особливості як педагогічного засобу навчання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сьогодні не існує єдиного визначення поняття «гри», тому що досі перед вченими стоїть питання про розуміння природи цього явища. Гра постає більш давнім життєвим елементом, ніж усвідомлена розумова діяльність, вона виникла раніше, ніж релігійна, соціальна і культурна складова людського існування. Гра притаманна як людям, так і звірам, птахам і рептиліям.

Різні наукові дисципліни досліджують поняття «гра» у контексті свого науково дискурсу та завдань, які вони ставлять перед собою. Розглянемо варіанти дефініції «гра», які пропонують філософський, педагогічний і психологічний словники:

Філософський енциклопедичний словник трактує гру як форму вільного самовиявлення, котра передбачає реальну відкритість світові можливого і розгортається – як імпровізація, змагання або вистава, репрезентація певних ситуацій, сенсів, стану речей [9, с. 129-130].

У довідниковому словнику з професійної педагогіки поняття ««гра» у педагогічному навчальному закладі (Game in the pedagogical educational institution) – форма діяльності в умовних ситуаціях, що спрямована на відтворення і засвоєння громадського досвіду, фіксованого в соціально закріплених засобах здійснення предметних дій, предметах науки і культури. У грі, як особливому

виді громадської практики, відтворюються норми людського життя і діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання і засвоєння предметної та соціальної дійсності, а також інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості» [6, с. 50].

За А. В. Семеновою успішність навчальної гри залежить від її планування і підготовки. Учасники гри повинні мати можливість вибирати завдання залежно від своїх можливостей, інтересів та рівня домагань (колективне планування), враховувати рекомендації керівника гри, «вживатися» у свою роль, підготуватися, попрацювати з літературою, продумувати план своїх дій, можливі варіанти відповідей та поведінки. Обов'язковою складовою частиною гри повинен бути її аналіз, оцінка й самооцінка дій та рішень кожного з учасників гри. А. В. Семенова виділяє такі види ігор:

- рольові (учасники беруть на себе роль з різноманітними функціональними обов'язками залежно від теми і змісту гри);
- імітаційні (імітується той чи інший вид професійної діяльності, потім проводиться аналіз її якості);
- організаційно-діяльнісні (програми моделюють зміст діяльності з певної теми, насамперед з проблем прав людини);
- дослідницькі (розуміється методика організації наукового осмислення певної проблеми);
- ігровий тренінг (форма вправи й закріплення тих чи інших умінь та навичок, наприклад урегулювання конфліктних ситуацій, захист прав людини при їх порушенні) [6, с. 51-52].

Сучасний психолого-педагогічний словник розглядає гру – як вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства [7, с. 79-80].

Також сучасний психолого-педагогічний словник надає трактування такого поняття як «ігрове навчання» та визначає його як активну пізнавальну діяльність в ігровій формі, в процесі якої студенти під керівництвом викладача, опановують професійні знання, уміння, навички, виробляють активну, професійну позицію і творчий стиль діяльності. Важливо зауважити, що ігрове навчання надає можливість: ставити студента в позицію активного суб'єкта навчання; розвивати його здібність до самоврядування (самоорганізації, самореалізації, самоконтролю) власної діяльності; організувати учбовий процес як рішення навчально-пізнавальних проблем на основі ігрової взаємодії з учасниками ігрової ситуації [7, с. 145-146].

З'ясування одного і точного сенсу поняття «гра» неможливо так як розмаїття трактувань стосується практично всіх рівнів буття людини і суспільства. По-сьогодні триває дискусія серед вчених щодо точного визначення гри, і особливо того, що не є грою [10, с. 258-259]. Освітній процес сьогодні відносить гру – до інтерактивних методів та інноваційних форм навчання. Це ще більше ускладнює розуміння сутності гри так як з одного боку гра є однією з найстарших та перших форм навчання: практично з перших моментів свого виникнення, «гра – виступає як форма навчання, як первинна школа відтворення реальних практичних ситуацій з метою їх освоєння» [11, с. 260]. З іншого боку сучасний педагогічний процес сьогодні потребує переосмислення можливостей гри та її сучасних трансформацій як інноваційного засобу навчання. Визнання цифрових ігор як мейнстріму поставило питання перед педагогами як скористатися їх перевагами. Технологізація гри призвела до кардинального переосмислення її педагогічних можливостей.

Оцінювання впливу ігор у процесі навчання ускладнюється тим, що ігри, як загальний термін настільки широкий, що мало корисний, коли він обговорюється без додаткового пояснення. Гра пронизуючі кожен сферу життя суспільства та трансформуючись разом з людиною залишається з нею назавжди. Сьогодні гра стає предметом систематичного наукового вивчення з різних позицій: фізіологічних, біогенетичних, соціальних, психологічних, соціологічних, психотерапевтичних, культурологічних теорій, які синтезували такий основний підхід як самовираження.

Наслідком того факту, що концепція ігор охоплює всі ланки життя людини, є те, що не можна вважати (наприклад), що результати дослідження отримані при вивченні дитячих ігор, можуть бути застосовані до людини у підлітковому чи дорослому віці. Канадсько-американський психолог та психіатр Ерік Берн розглядає гру дорослих як неусвідомлену людиною частину її буття, яка відбувається кожен день під час соціальної взаємодії – ігри з керівниками та суперницькі ігри з друзями; ігри, що визначають статус та сімейні сутички. У книзі «Ігри, у які грають люди» Е. Берн, описує понад 120 ігор, у які грають дорослі. За його думкою людина продовжує грати у дорослому віці, частіше всього не усвідомлюючи цього. Модель поведінки змінюються відповідно до моделі ситуації у якій людина опиняється. Аналізуючи ігри автор пов'язує внутрішній досвід людей із їхньою міжособистісною поведінкою: психологічною та соціальною. Автор виводить таке поняття як «погляджування» – це визнання, яке одна людина дає іншій, як невід'ємну частину фізичного та психічного здоров'я [1, с. 4-7].

У педагогічному контексті ігрове навчання не може бути просто розважальним, гра, як засіб навчання повинна мати визначені педагогом результати. Сучасний педагог у процесі проектування ігор для навчання має балансувати з розставленням пріоритетів між потребою висвітлити предмет навчання із бажанням створити ігровий процес. Цей наслідок вказує на різницю між ігровим навчанням і гейміфікацією. Гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу [4, с. 250]. Однією з визначальних якостей гейміфікації є те, що вона залучає використання ігрових елементів, наприклад систем заохочення: підвищення пізнавальної активності учнів, формування інтересу до знань, розвитку навчальної мотивації та ініціативи. Гейміфікація була визначена як процес використання ігрового мислення в неігровому контексті [4, с. 251]. Таке пояснення даного поняття є важливим у глибокому розумінні впливу гри, тому що ігрове мислення приводить людину до відповідного стану, який впливає на її рішення, поведінку. Людина-граюча (*Homo Ludens*) – вираз нідерландського філософа та педагога Йогана Гейзинга, який всю історію людства розглядає в контексті феномена гри. Для філософа гра як буття пронизує все життя та проявляється у різних соціальних ролях, які виконує людина. Й. Гейзинг підкреслював, що гра є невід’ємним складником людського буття і люди не можуть усвідомлювати, що вони грають, бо це частина людської природи. Гейміфікація – це винесення гри як засобу навчання у усвідомлену сферу життя людини.

Технологічний прогрес та поява цифрових ігор сприяло усвідомленню важливості ігор «на живо», коли відбувається соціокультурна взаємодія між дітьми. Популярність онлайн-ігор відобразилася на важливості дослідження впливу на розвиток емпатії, емоційного інтелекту офлайн-ігор, коли присутня жива комунікація та кооперація між людьми. Сьогодні перед викладачами стоїть питання поєднання офлайн та онлайн можливостей. Важливим аргументом на користь використання ігрового навчання є те, що невдачі та помилки учнів сприймаються не як небажаний результат, невдача за своєю суттю є очікуваним і іноді навіть необхідним кроком у процесі навчання створення мотивації та залучення учнів у навчання протягом тривалого періоду.

Висновки та перспективи подальших розробок у цьому напрямку. Отже, педагогічний потен-

ціал гри містить: соціалізуючі можливості гри, що дозволяють усвідомлювати себе частиною великого соціального організму (суспільства); розвиваючі можливості гри, активізують, концентруючи природні задатки і здібності людини, що дають поштовх вдосконаленню його інтелекту, волі, емоційної сфери; дидактичні можливості гри, що полегшують входження студента в майбутню професію та розвивають потрібні уміння та навички; психотерапевтичні можливості гри, створюють адаптивні умови для відносин з людьми та вирішення конфліктів; діагностичні можливості гри, що дозволяють відслідковувати динаміку інтелектуального, моторно-практичного та емоційного зростання людини; можливості гри в створенні умов для прояву спонтанності людини, його самобутності, неповторності, унікальності.

Аналіз філософської, педагогічної літератури показує, що проблема гри привертає увагу представників різних галузей науки. Однак поза увагою дослідників залишаються багато питань, які стосуються розуміння суті гри та її природи; динаміки її характеру і змісту; місця і ролі в сучасному суспільстві; її можливостей в освіті людини.

Філософсько-педагогічний аналіз феномену гри переконливо показує, що гра є природним, органічним елементом людської культури, її породженням, закономірним результатом її еволюції, який творить саму людину. Саме ця властивість гри дозволяє віднести її до числа цінних і ефективних засобів виховання людини, її соціалізації, засвоєння нею нормативів культури. Так, філософія розуміє під поняттям «феномен гри» культурну універсалію, а педагогіка – метод, засіб і форму організації педагогічного впливу. Проте, не дивлячись на велику кількість теорій ігрової діяльності, гра залишається загадкою для вчених. Дійсно, гра в нашій свідомості як би протистоїть серйозному. Але в той же час діти, хокеїсти, шахісти, артисти грають з усією серйозністю, без найменшої схильності сміятися.

Окреслені підходи являють собою глибокі теоретичні дослідження в галузі вивчення теорії гри, разом з тим недостатні для повноцінного розуміння сутності феномену гри, її природи, її аксіологічних підстав, гносеологічних коренів і сучасних соціокультурних та освітніх реалій саме для підлітків і дорослих людей. Аналіз теоретичної літератури, знайомство з сучасною освітньою практикою (гейміфікація, онлайн-ігри) спонукають до наукового осмислення можливостей гри в освітній діяльності закладів вищої освіти.

ЛІТЕРАТУРА

1. Берн Е. Ігри, у які грають люди. Харків: Клуб сімейного дозвілля. 2018. 255 с.
2. Довбня С. Гра як історико-педагогічний феномен. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/2606/1/S_Dovbnya_%D0%A2%D0%95%D0%A2%D0%A0_9_PED_PI.pdf (дата звернення: 03.02.2023).
3. Кудикіна Н. В. Психологічні витoki педагогічної теорії ігрової діяльності. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/540/1/04knvtid.pdf> (дата звернення: 11.02.2023).
4. Переяславська С. О., Смагіна О. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Open educational environment of modern University, special edition, 2019. С. 250-260 URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/230/pdf> (дата звернення: 25.06.2023)].
5. Пихтін Т. А. Гра, як засіб розвитку виховання і навчання дошкільників. URL: <https://vseosvita.ua/library/embed/0100ewxl-c7a0.doc.html> (дата звернення: 02.02.2023).
6. Семенова А. В. Словник-довідник з професійної педагогіки. Одеса: Пальміра, 2006. 221 с.
7. Сучасний психолого-педагогічний словник / авт. кол. за заг. ред. О. І. Шапран. Переяслав-Хмельницький : Домбровська Я.М., 2016. 473 с.
8. Шагар В. Сучасний тлумачний психологічний словник. Харків : Прапор, 2007. 640 с.
9. Шинкарук В. І. Філософський енциклопедичний словник. Національна академія наук України. Інститут філософії ім. Г. С. Сковороди. Київ: Абрис, 2002. 742 с.
10. Jan L. Plass, Bruce D. Homer, Charles K. Foundations of Game-Based Learning: Educational Psychologist, 50(4), 2015. P. 258-283, URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf> (дата звернення: 11.02.2023).

REFERENCES

1. Berne E. (2018). *Ihry, v yaki hraiut liudy [Game people play]*. Kharkiv: «Klub simeinoho dozvillia». 255 pp. (ukr).
2. Dovbnya S. Hra yak istoryko-pedahohichnyi fenomen [*The game as a historical and pedagogical phenomenon*]. Retrived from https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/2606/1/S_Dovbnya_%D0%A2%D0%95%D0%A2%D0%A0_9_PED_PI.pdf (date of appeal: 5.05.2023) (ukr).
3. Kudykina N.V. Psykholohichni vytoky pedahohichnoi teorii ihrovoi diialnosti [*Psychological origins of the pedagogical theory of game activity*]. Retrieved from <http://eprints.zu.edu.ua/540/1/04knvtid.pdf> (date of appeal: 10.05.2023) (ukr).
4. Pereiaslavska S. O., Smahina O. O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoї osvity [*Gamification as a modern direction of national education*]. Open educational environment of modern University, special edition. S. 250-260. Retrieved from <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/230/pdf> (ukr)&
5. Pykhtin T. A. Hra, yak zasib rozvytku vykhovannia i navchannia doshkilnykiv [*The game as a means of development of education and training of preschoolers*]. Retrieved from <https://vseosvita.ua/library/embed/0100ewxl-c7a0.doc.html> (ukr).
6. Semenova A. V. (2006). Slovyk-dovidnyk z profesiinoї pedahohiky [*Dictionary-handbook on professional pedagogy*]. Odesa: Palmira. 221 p. (ukr).
7. Suchasnyi psykholoho-pedahohichnyi slovnyk. Pereiaslav-Khmelnyskyi derzhavnyi pedahohichnyi universytet imeni Hryhoriia Skovorody. avt. kol. za zah. red. O. I. Shapran. (2016). [*Modern psychological and pedagogical dictionary*]. Kyivska oblast: Prapor. 473 p. (ukr).
8. Shahar V. (2007). Suchasnyi tлумачnyi psykholohichnyi slovnyk [*Modern explanatory psychological dictionary*]. Kharkiv: Prapor. 639 p. (ukr).
9. Shynkaruk V. I. (2002). Filozofskyi entsyklopedychnyi slovnyk [*Philosophical encyclopedic dictionary*]. Natsionalna akademiia nauk Ukrainy. Instytut filozofii im. H. S. Skovorody. Kyiv: Abrys, 742 p. (ukr).
10. Jan L. Plass, Bruce D. Homer, Charles K. (2015). Foundations of Game-Based Learning: Educational Psychologist, 50(4), S. 258–283. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf> (eng).