

Використання навчально-ігрових технологій в процесі вивчення географії в основній школі

Постановка проблеми. Сьогодення вимагає від людини не тільки певної суми знань, умінь і навичок, а й уміння самотійно набувати й використовувати на практиці нові знання, уміння співпрацювати, спілкуватися, адаптуватися до нових обставин, знаходити шляхи вирішення життєвих проблем. Тобто основною метою стає максимальний розвиток компетентності особи щодо саморегуляції, самоосвіти і самовдосконалення та виховання відчуття постійної потреби цього. Пошук нових форм і прийомів вивчення географії в наш час – явище не тільки закономірне, а й необхідне. У школі особливе місце займають такі форми занять, які забезпечують активну участь на уроці кожного учня, підвищують авторитет знань та індивідуальну відповідальність школярів за результати навчальної праці. Розвиток пізнавального інтересу учнів – це процес, що включає інтелектуальні, емоційні й вольові елементи в певному поєднанні і взаємозв'язку. Працювати з учнями 5 класів, коли вони лише починають вивчати природничі науки на уроках природознавства, треба так, щоб у них не зник інтерес. А в 6-7 класах, де дається вже більш важчий матеріал для розуміння, необхідно шукати такі форми роботи, які захоплять учнів у практичну діяльність із метою дослідження різноманітних природних явищ і процесів. Тому актуальність гри в навчальному пізнанні на сьогодні підвищується. Важливим завданням освіти стає розвиток в учнів інтересу до самотійного відбору інформації та її активного використання. Цього можна досягти використовуючи дидактичні ігри, які дають можливість на практиці проявити свої здібності, демонструвати знання й уміння. Застосування в навчальному пізнанні ігрових технологій стимулює розвиток усіх сфер учня – мотиваційної, інтелектуальної, емоційно-вольової, комунікативної. Рішення цього завдання реальне на шляху використання ігрових технологій у навчанні географії.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Загальну теорію гри почали розробляти Ф. Шиллер і Г. Спенсер. Значний внесок у її формування зробили К. Бюллер, К. Гросс, З. Фрейд, Ж. Піаже, Е. Фромм, Й. Хейзінга, Е. Берн.

У вітчизняній педагогіці та психології теорію гри серйозно розробляли К. Д. Ушинський, П.П. Блонський, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубінштейн, Л.С. Виготський, Н. К. Крупська, О. М. Леонт'єв, Д.Б. Ельконін [5], А. С. Макаренко, О. С. Газман[2].

Використання ігрових прийомів під час вивчення географії науковці пов'язують із формуванням в учнів інтересу до шкільного предмета, активізацію навчального процесу, розвиток пізнавальних здібностей школярів. І. В. Душина розглядає класифікацію ігор за ознаками дій і змістом, методичними особливостями проведення ігор [4]. П. Корнєєв розглядає ігрові географічні технології як засіб спонукання і стимулювання учнів до навчальної діяльності. [8]. Проте автори не виділяють особливості й ознаки дидактичних ігор, не визначають відмінності між використанням ігор під час навчання географії учнів різних вікових груп. Тому методична наука потребує чіткого визначення умов успішної реалізації ігрових технологій на уроках географії, виявлення факторів їх ефективності, а також пошуку методів, прийомів, організаційних форм, використання яких забезпечить навчально-виховний ефект від застосування ігрових технологій.

Виклад основного матеріалу дослідження. Використання навчально-ігрових технологій в процесі вивчення географії видозмінюється по мірі вивчення курсів, починаючи з шостого класу. Ці зміни продиктовані необхідністю поступового включення учнів у навчально-ігрову діяльність, психологічної підготовки їх до участі в грі; віковими змінами, які передбачають для кожного віку свої найбільш доступні ігрові форми; логікою викладу навчального курсу.

З точки зору Д.Н.Кавтарадзе «Прослідкувавши послідовність змін в навчально ігровій діяльності школярів можна виділити такі ключові параметри, як мотив ігрової діяльності та ігровий план, поряд з реальним планом.» [7. С.64].

Організація навчальної діяльності на уроці географії на думку Г.С. Кулініч та В.В. Ніколіна «Передбачає послідовність виконуваних організатором гри дій, які зберігаються по мірі розвитку цієї діяльності школярами.» [9. С.12]. Ця особливість організації навчальної гри відповідає одній із основних характеристик навчання.

В межах вказаної послідовності можна виділити наступні етапи технології навчальної сюжетно-рольової гри:

1. Розробка ігрової технології яка передбачає:

- постановку цілей і завдань, що вирішуються застосуванням навчально-ігрової технології;
- плануванням використання ігрової технології;
- оцінка наявності методичних і психолого-педагогічних умов використання ігрової технології;
- планування етапів розвитку навчально-ігрової діяльності учнів та їх проектування;
- розробка окремих ігрових та неігрових форм навчання;
- підготовка необхідних засобів навчання.

2. Реалізація ігрової технології, яка включає в себе:

- забезпечення наявності необхідних методичних та психолого-педагогічних умов;
- введення учнів в ігровий простір;
- здійснення навчально-ігрової діяльності на кожному етапі її спроектованого розвитку.

3. Контроль результатів використання ігрових технологій:

- розробка перевірочних завдань;
- контроль наявності необхідних методичних і психолого-педагогічних умов;

- поточний контроль результатів застосування ігрової технології на кожній ланці її розвитку;
- аналіз результатів використання ігрової технології у навчанні географії ;
- внесення необхідних змін в зміст навчально-ігрової діяльності.

Таким чином, зміст навчально-ігрової технології навчання географії на кожній ланці її використання залежить від особливостей кожного з курсів географії.

У 6-му класі під час вивчення курсу «Загальна географія» у школярів формуються основи понятійно – термінологічного апарату фізичної географії, через розгляд на доступному віковому рівні знань про географічну оболонку, закономірності її будови і розвитку. Вивчення спрямоване на формування планетарних уявлень про Землю, взаємодію і взаємопроникнення компонентів природи в межах географічної оболонки.

Мотивація шестикласника до ігрової діяльності побудована не на прагненні до ігрового виграшу, а на потребі грати, тобто здійснювати навчальну діяльність емоційно більш доступними методами. При формуванні ігрових мікрогруп важливо, щоб школярі опинялися в одній групі з тими учнями, з якими у них немає відкритого або скритого конфлікту, спілкування з якими не викликає у них емоційного напруження. В той же час, на думку В.А.Ільєва, склад мікро групи повинен забезпечувати її продуктивну працездатність при здійсненні навчально-ігрової діяльності [6. С.49]. Таким чином, при проведенні навчальної географічної гри в 6-му класі визначальним стає сюжет гри, який дає змогу об'єднувати ігрові завдання, які спрямовані на вивчення різнопланових географічних об'єктів. Важливе значення відіграє роль вчителя який вміло поєднує організуючу і регламентуючу сумісну навчально-ігрову діяльність.

У 7-му класі в процесі вивчення «Географії материків і океанів» розкриваються знання про диференціацію і цілісність природи Землі, розширюються і конкретизуються уявлення учнів про походження материків і океанів, просторову неоднорідність Землі, прояв географічних закономірностей

на глобальному і регіональному рівнях, особливості життя та діяльності людей у різних географічних умовах. Особливості даного курсу визначають вимоги до сюжету і організації навчальної гри. У семикласників ведучою стає потреба у лідерстві серед однолітків, формується більш адекватна самооцінка, змінюється мотивація до участі в грі. З іншого боку, географічні об'єкти, які вивчаються, доступні для того, щоб досліджувати їх за допомогою географічної карти. Таким чином, найбільш вдалим варіантом сюжету навчальної гри стає гра-мандрівка. Найбільш важливими характеристиками ігрової діяльності стають ігрові норми та ролі, які дають можливість для вирішення актуальних задач особистісного розвитку учнів. Ці ролі та сюжети відбиваються на сюжеті гри-мандрівки, який відповідає емоційним потребам підлітків і пристосований до вивчення в певній послідовності різних територій та акваторій. Роль учителя при цьому поступово змінюється, від регламентування навчально-ігрової діяльності він переходить до координації ігрової взаємодії школярів.

У 8-му класі при вивченні «Фізичної географії України» забезпечується вивчення особливостей природи як умови життя та господарської діяльності людини. На початку вивчення курсу пропонується ознайомлення з адміністративно – територіальним поділом України, тому що при вивченні майже всіх фізико – та економіко – географічних об'єктів доводиться постійно звертатися до адміністративних одиниць, знаходячи ці об'єкти на карті. Географія 8 –го класу є завершальним для шкільної прородно – географічної освіти, тому значна увага під час її викладання приділяється, крім вивчення нових понять і закономірностей, поглибленню й узагальненню теоретичних знань з фізичної географії.

У 9-му класі вивчається курс «Економічна і соціальна географія України», в якому розкриваються питання населення і трудових ресурсів держави, розвитку і розміщення господарства. Географія України в 9 – му класі відводиться роль завершального для основної та пропедевтичного для старшої школи. Розглядається питання про історико – географічне формування території. Значна увага приділяється вивченню проблем розміщення населення, його

природного і механічного руху, національного складу. Детально аналізується географія галузей господарства країни, зовнішньоекономічних зв'язків та економічних районів України. У цьому курсі розглядаються проблеми сталого розвитку та їх прояв на території України, показано місце України в світі. Цей курс є також початковим етапом економічної освіти школярів, сприяє їхній адаптації до життя в умовах ринкової економіки, тому програма містить питання про економічну систему України.

При організації навчальної гри в 8-му класі вчитель знову зіштовхується з необхідністю змінювати її характер, тому що в учнів 8-го класу знижується емоційна потреба в переживанні ігрової романтики. Сюжет гри повинен бути наближений до реальності, але в той же час зберігати емоційно-привабливі ігрові риси. Досить важливим є єдність сюжету, який пов'язує застосування навчальної гри по матеріалам 8-го класу, з грою, що побудована на матеріалах 9-го класу. Оскільки місце дії навчальної гри в кожному з цих курсів займає всю територію України. Проблеми взаємодії людини і природи зникаються з економічними та соціальними проблемами нашої країни.

Навчально-ігрове дослідження в більшій мірі зосереджується на окремих проблемах та шляхах їх вирішення, розглядаючи природні характеристики, економічні процеси та соціальні ситуації в комплексі.

Етап ігрової технології навчання, який використовується при вивченні географії у 8-му класі, зберігаючи риси сюжетно-рольової гри являється вже імітаційною діловою грою, роботою дослідницьких груп. При цьому майже всі підготовчі дії до початку імітаційної гри, учитель здійснює разом з учнями. Дослідження, які проводять школярі в межах гри, завершуються висновками, що мають реальне практичне значення. Суттєво змінюється набір ігрових ролей, розподіл яких між учнями враховує орієнтацію на майбутню професійну діяльність. Таким чином використання ігрової технології особистісно-орієнтованого і розвиваючого навчання в 9-му класі має свої особливості. При підготовці до проведення імітаційної географічної гри вчитель разом з учнями визначає цілі та задачі етапів гри, місце гри в навчальному курсі; формує

навчально-ігрові групи. Учні самостійно складають сценарій кожного етапу гри; готують навчально-ігрові матеріали та посібники; визначають набір ролей в середині груп і розподіляють ролі між учасниками.

Таким чином, використовувана в навчанні географії в основній школі ігрова технологія спрямована на отримання учнями нових знань, узагальнення раніше отриманих знань та узагальнення досвіду творчої діяльності.

Висновки. При проведенні сюжетно-рольових ігор необхідно враховувати вікові, соціокультурні, навчальні і психологічні особливості учнів. Це дозволить вирішити задачі розвиваючого і особистісно-зорієнтованого навчання. Досить важливим для ефективного використання гри як форми навчання є психологічна готовність учнів до навчально-ігрової взаємодії.

Формування готовності школярів до навчально-ігрової діяльності обумовлює необхідність використання прийомів навчання, які сприяють їх включенню в навчально ігрову взаємодію. Важливе значення має психологічна готовність вчителя до ролі організатора навчально ігрової взаємодії.

Особливості навчальної гри повинні бути пов'язані зі змістом навчального матеріалу. З урахуванням цих факторів відбувається організація навчальної ігрової діяльності на уроках географії.

Практична значимість полягає у тому, що гра легко сприймається і її можна застосовувати будь-яким учителям-предметникам. У кожній науці, навчального предмета є своя цікава сторона, є велика кількість ігор і ігрових форм. Є ігри, що включають пізнавальні елементи декількох навчальних предметів (міжпредметні зв'язки). Як правило, вони вимагають від школярів уміння розшифровувати, розплутувати, розгадувати або, головне, – знати сам предмет. Технологія універсальна. Будь-яка з розглянутих організаційних форм легко відтворювана. Цю форму вчитель географії може наповнити своїм змістом, використовуючи для розумових вправ учнів, їхньої самоперевірки, творчого інтелектуального розвитку.

Література

1. Бабурин В. Л. Деловые игры по экономической и социальной географии.— М.: Просвещение: АО «Учебная книга», 1995.- 142 с.
2. Газман О.С. Роль игры в формировании личности школьника. //Советская педагогика. 1982.
3. Дичківська І.М.Основи педагогічної інноватики: Навчальний посібник. – Рівне: РЛГУ, 2001. – 233 с.
4. Душина И.В., Таможня Е.А., Пятунин В.Б. Методика и технология обучения географии в школе. – М., 2002. – С.139-150.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры.— 2-е изд.— М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 1999.— 359 с.
6. Ильев В.А. технология театральной педагогики в формировании и реализации замысла школьного урока. – М.: Педагогика, 1993. – 116 с.
7. Кавтарадзе Д.Н.. Обучение и игра.Введение в активные методы обучения. – М.: Московский психолого-социальный институт, издательство «Флинта», 1998. – 192 с.
8. Корнеев В.П. Технології в навчанні географії. – Харків: Основа, 2004. – 112 с.
9. Кулинич Г.С, Николина В.В. Географические игры в обучении и воспитании школьников. – Горький: ГООПО, 1990. – 82 с.
10. Минский Е.М. От игры к знаниям: Пособие для учителя. – М.,1987 – 259 с.
11. Перспективні педагогічні технології в шкільній освіті: Навчальний посібник / За заг. ред. С.П. Бондар. – Рівне, Редакційно-видавничий центр "Тетіс" Міжнародного університету "РЕГІ", 2003. – 200 с.
12. Шамардин В.Н. и др. Школа от конечного результата – к творческому поиску: Кн. Для учителя. – М., 1991. – 185 с.
13. Шмаков С.А. От игры к самовоспитанию. – М.,1993. – 237 с.

Анотація

В статті характеризуються етапи технології навчальної гри в процесі вивчення географії. Розглядаються особливості організації навчальної гри, здійснено аналіз умов і можливостей використання географічних ігор. Розглядаються напрямки реалізації ігрових прийомів і ситуацій та місце і роль навчальних ігор в навчальному процесі.

Ключові слова: навчально-ігрові технології, дидактична гра, мотивація, психологія гри, ігрова діяльність, гра-мандрівка, сюжетні ігри.

Анотация

В статье дается характеристика этапов технологии учебной игры в процессе изучения географии в основной школе. Рассматриваются особенности организации учебной игры, проанализировано условия и возможности использования географических игр. Характеризуются направления реализации игровых приемов и ситуаций, место и роль учебных игр в учебном процессе.

Ключевые слова: учебно-игровые технологии, дидактическая игра, психология игры, игровая деятельность, игра-путешествие, сюжетные игры.

Annotation

The article characterizes the stages of technology of educational game in the process of studying geography. The peculiarities of organization the educational game are revealed, the analysis of conditions and possibilities of using geographical games is effectuated. The directions of realization of game methods and situations, the place and role of educational games in learning process are considered.

Key words: educational game technologies, didactic game, motivation psychology of the game, playing activity, game-journey, games with a plot.