

Навчально-ігрові технології як елемент творчої діяльності вчителя географії

Школа може дати дитині знання. Але сьогодні потрібні не стільки знання, скільки вміння оперувати ними, застосовувати їх у нестандартних ситуаціях, створювати на ґрунті наявних знань щось нове. Виконанню цих завдань може сприяти гра – один з найдавніших засобів виховання, навчання й розвитку дітей.

Загальну теорію гри почали розробляти Ф.Шиллер і Г.Спенсер. Значний внесок у її формування зробили К.Бюллер, К.Гросс, З.Фрейд, Ж. Фромм, Е. Берн. У вітчизняній педагогіці та психології теорію гри серйозно розробляли К. Д. Ушинський, Г. В. Плеханов, С. Л. Рубінштейн, Л. С. Виготський, Н. К. Крупська, О. М. Леонтьєв, Д. Б. Ельконін, А. С. Макаренко, О. С. Газман.

Модель навчальної гри – це побудова навчального процесу шляхом залучення учня в гру. Завдання педагога в разі використання ігор у навчанні полягають у підпорядкуванні гри конкретній дидактичній меті. Ігрова модель навчання має реалізувати, крім головної дидактичної, ще й інші цілі, а саме:

- допомогти в розвитку творчих здібностей;
- удосконалювати навички співпраці, спілкування;
- надати можливість висловити свої думки;
- розвивати ерудицію, логіку, фантазію;
- навчати зібраності, умінню приймати рішення в критичних ситуаціях, робити вибір;
- розвивати вміння використовувати інформацію, отриману з різних джерел.

Ігри виховують самостійність, формують певні естетичні та світоглядні позиції, співробітництво, комунікабельність.

Дидактична гра сприяє підвищенню рівня культури учня. Існує багато ігор, розроблених як зарубіжними, так і вітчизняними педагогами, спрямованих на

формування системного мислення, свідомості та ціннісних орієнтацій, природоохоронної діяльності.

Єдиного погляду на статус гри в навчанні немає. Деякі вчені вважають її методом навчання, інші — засобом навчання або навіть формою навчання. У будь-якому випадку гра стимулює пізнавальну активність учнів.

У дидактиці немає єдиної класифікації навчальних ігор. У навчальному процесі використовують різні варіанти гри. За методикою проведення, дидактичною метою та шляхами її досягнення ігри поділяються на імітаційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання, ігри-драматизації.

Імітаційні ігри на заняттях зображують діяльність якоїсь організації, підприємства чи установи (наприклад, ділова нарада, збори, співбесіда).

Сценарій такої гри описує сюжет, імітуючі процеси та об'єкти.

Рольові ігри — такі, де виробляються дії, тактика поведінки, виконання функцій конкретної особи. Тут розробляється сюжет п'єси, між учнями розподіляються ролі з обов'язковим змістом.

Операційні ігри спрямовані на виконання конкретних операцій. Моделюється відповідний робочий процес, гра проводиться в умовах, що імітують реальні події.

За дидактичною метою ігри поділяються на актуалізуючі, формуючі, узагальнювальні, тренінгові, контрольні-корекційні. За характером педагогічного процесу — пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, діагностичні, профорієнтаційні тощо. За формою взаємодії учасників — індивідуальні, групові, змагальні, компромісні, конфліктні. За рівнем проблемності — проблемні, неproblemні.

Можна виділити наступні етапи підготовки та проведення навчальної гри:

1. Підготовчий етап. Розробляється сценарій, план гри, даються консультації, інструкції, пакети матеріалів учням-учасникам, готується матеріальне забезпечення.
2. Етап проведення гри. Залежно від типу вводяться різні рольові позиції гравців: організатор, координатор, критик, тренер, ініціатор,

проблематизатор, консерватор тощо. Практикується групова робота над завданнями, міжгрупові дискусії.

3. Етап аналізу, обговорення та оцінки результатів гри. Тут виступають експерти, учні обмінюються думками. Учитель підсумовує досягнуті результати, відмічає помилки.

Гравці мають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, яка обмежується тільки умовами та правилами гри. Учні самі вибирають власну роль, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її вирішення. Учитель, який очолює гру, не має авторитарної ролі, а є інструктором (ознайомлює з правилами, консультує), суддею-рефері (дає поради про розподіл ролей), тренером (підказує учням для прискорення проведення гри), ведучим (організовує обговорення результатів гри).

Ефективність гри значною мірою залежить від низки факторів, серед яких найголовнішими є такі:

- чітко продумана мета;
- здійснення мотивації ігрової діяльності;
- чітка організація підготовки, проведення і підбиття підсумків;
- постановка пізнавальних і проблемних запитань у процесі гри;
- залучення всіх учнів класу;
- тривалість не більше однієї навчальної години.

У практиці використання дидактичних ігор комбінується із традиційними формами організації навчання. Зазвичай складний для розуміння матеріал викладається звичайними методами (розповідь, лекція, проблемний виклад тощо), а менш складний, який учні можуть опанувати самостійно, але для цього їм потрібний додатковий стимул, вивчається у формі гри. Як правило, закріплення, узагальнення та перевірка засвоєння матеріалу часто проводиться за ігровими технологіями. Арсенал ігор, які використовують на уроках географії, досить великий, але найбільш поширеними є моделюючі. Кожна така гра відбувається за конкретною схемою. Учні «вводяться» в ситуацію, на основі якої вони отримують ігрове завдання. Для його

виконання клас поділяється на групи й обираються відповідні ролі. Починаючи висувати припущення щодо розв'язання проблеми; діти стикаються з тим, що їм не вистачає інформації, яку отримують від учителя. Аналізування цієї інформації під кутом зору ігрового завдання — наступний етап; далі гра розгортається за невизначеним сценарієм, що реалізує кілька етапів взаємодій між учнями, які «грають ролі». Нарешті, після завершення сценарію потрібне серйозне обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення отриманого досвіду на теоретичному рівні.

Отже, значення гри неможливо вичерпати й оцінити розважально-реактивними можливостями. У тому і є її феномен, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, у модель типу людських відносин і проявів у праці.

Список використаних джерел

1. Дичківська І. М. Основи педагогічної інноватики: Навчальний посібник. – Рівне: РЛГУ, 2001. – 233 с.
2. Эльконин Д. Б. Психология игры.— 2-е изд.— М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 1999.— 359 с.
3. Минский Е.М. От игры к знаниям: Пособие для учителя. – М.,1987 – 259 с.
4. 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.
5. Шамардин В.Н. и др. Школа от конечного результата – к творческому поиску: Кн. Для учителя. – М., 1991. – 185 с.
6. Шмаков С.А. От игры к самовоспитанию. – М.,1993. – 237 с.