

ПСИХОЛОГО – ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНО – ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ

Постановка проблеми. В сучасних умовах у навчанні географії все частіше використовуються активні форми навчання, до яких відносяться і ігрові технології. Зміни які відбуваються в освіті пов'язані зі зростанням потоку інформації, потребують відповідних знань і формування вмінь орієнтуватися у зростаючому об'ємі інформації. З'являється потреба в педагогічних технологіях, які навчають вмінню не тільки сприймати і запам'ятовувати інформацію, але і розвивати здібності творчо її сприймати, бачити проблеми та вирішувати їх. Важливим завданням освіти стає розиток в учнів інтересу до застосування в навчальному пізнанні інтересу до самостійного відбору інформації та її активному використанні. Цього можна досягти використовуючи в навчанні дидактичні ігри, які дають можливість учням проявити свої здібності та продемонструвати знання і вміння. Використання в навчальному пізнанні ігрових технологій стимулює розвиток всіх сфер особистості учня – мотиваційної, інтелектуальної, емоційно-вольової, комунікативної, діяльнісної, морально-етичної. Навчальні ігри володіючи вільним характером в невимушеній, ненав'язливій формі, мимовільно сприяють засвоєнню знань, розумінню фактів, процесів, явищ, формуванню вмінь, навичок, способів творчої діяльності, сприяють розвитку творчих здібностей учнів, здійснюють функцію психолого-педагогічної корекції.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В науковій літературі досліджувана проблема розглядається в різних аспектах. Так, Й. Хейзінг, Дж. Г. Мід, К. Левін, Ж. Піаже, Д. Б. Ельконін [3] здійснили теоретико-методологічні дослідження проблематики гри як феномену культури, розвитку особистості, творчості в ігровій діяльності. Значні дидактичні досягнення в дослідженні значення і суті технології гри у навчанні здійснили П.І. Підкасітий, М.В.Кларін,

Г.К.Селевко, С.А.Шмаков [7]. Класифікація та основні характеристики навчальних ігор, принципи моделювання та організації навчальних ігор описані О.С. Газманом, М.В.Кларіним, Г.К. Селевко, концепція гри як феномена культури учнів та їх ігрової поведінки в колективі С.А.Шмакова [7].

Незважаючи на виокремлені вище досягнення, проблема використання навчально-ігрових технологій на уроках географії в сучасних умовах висвітлена недостатньо і потребує удосконалення її теоретичної, змістової та методичної сторін з урахуванням сучасних вимог, що засвідчує актуальність проблеми.

Виклад основного матеріалу дослідження. Дидактична гра — гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок. Використовують дидактичні ігри у навчанні та вихованні учнів усіх вікових груп за необхідності актуалізувати їхній досвід, повторити, уточнити, закріпити набуті знання і уявлення про природні процеси та явища. Вдаються до них і після спостережень, екскурсій, бесід та інших занять. Нерідко ігри з дидактичними матеріалами є основним засобом навчання і виховання, за допомогою яких вчитель готує дитину правильно сприймати об'єкти і явища навколишнього світу.

Є.М.Мінський вважає, що «Як ігровий метод навчання дидактична гра постає у двох видах: власне дидактична гра, яка ґрунтується на самонавчанні та самоорганізації учнів; гра-заняття, провідна роль у якій належить вчителю, який є її організатором. Під час гри-заняття учні засвоюють доступні знання, у них виробляються необхідні вміння, удосконалюються психічні процеси (сприймання, уява, мислення, мовлення). Ефективне опанування знань і вмінь відбувається в практичній діяльності за активізації мимовільної уваги і запам'ятовування» [4, с. 86].

У процесі гри освоюються правила поведінки та ролі в них соціальних груп класу, що переносяться потім у «велике життя»; розглядаються можливості самих груп, колективів, аналогів підприємств, фірм, різних типів економічних і соціальних інститутів у мініатюрі; здобуваються навички спільної колективної

діяльності, відпрацьовуються індивідуальні характеристики учнів, необхідні для досягнення поставлених ігрових цілей; накопичуються культурні традиції, привнесені у гру учасниками, учителями, притягнутими додатковими засобами: наочним приладдям, підручниками, комп'ютерними технологіями.

У дидактичній грі як формі навчання взаємодіють навчальна та ігрова сторони. Відповідно до цього вчитель одночасно навчає учнів і бере участь у їхній грі, а учні граючи навчаються. Пізнавальний зміст навчання виявляється в його дидактичних завданнях, які педагог ставить перед учнями не прямо, як на занятті, а пов'язує їх з ігровими завданнями та ігровою дією. Дидактична мета, прихована в ігровому завданні, стає непомітною для дитини, засвоєння пізнавального змісту відбувається не навмисне, а під час цікавих ігрових дій (приховування і пошуку, загадування і відгадування, елементів змагання у досягненні ігрового результату тощо).

Основним стимулом, мотивом виконання дидактичного завдання є не пряма вказівка вчителя чи бажання учнів чогось навчитися, а природне прагнення до гри, бажання досягти ігрової мети, виграти. Саме це спонукає школярів до розумової активності, якої вимагають умови і правила гри (краще сприймати об'єкти і явища навколишнього світу, уважніше вслуховуватися, швидше орієнтуватися на потрібну властивість, підбирати і групувати предмети та ін.).

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.

Гру як метод навчання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх-давен. І. М. Дичківська вказує, що «У сучасній школі, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в таких випадках: як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчального предмета;

як елемент більш загальної технології; як урок або його частини (введення, контроль); як технологія позакласної роботи» [2, с. 123].

С. П. Бондар вказує, що «Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку - чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності» [5, с.49].

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; навчальний матеріал використовується в якості її засобу; у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Гра – школа професійного та сімейного життя, школа людських відносин. Але від звичайної школи вона відрізняється тим, що людина, навчаючись у ході гри, і не підозрює про те, що чомусь вчиться. У грі немає джерела знань, що пізнається легко, немає учнів. Процес навчання розвивається мовою дій, учаться й учать усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна й бажана.

Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, сполучення елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій педагогічних ігор.

Функція гри – її різноманітна корисність. У кожного виду гри своя корисність. Виділимо найбільш важливі функції гри як педагогічного феномена культури.

Соціокультурне призначення гри. Гра – найсильніший засіб соціалізації дитини, що включає в себе як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству чи групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини. Соціокультурне призначення гри може означати синтез засвоєння людиною багатства культури, потенцій виховання й формування її як особистості, що дозволяє функціонувати в якості повноправного члена колективу.

Функція міжнаціональної комунікації. Ігри дають можливість моделювати різні ситуації життя, шукати вихід з конфліктів, не вдаючись до агресивності, учать розмаїтості емоцій у сприйнятті всього існуючого в житті.

Функція самореалізації людини у грі. Це одна з основних функцій гри. Для людини гра важлива як сфера реалізації себе як особистості. Саме в цьому плані їй важливий сам процес гри, а не її результат, конкуренція чи досягнення якої-небудь мети. Процес гри - це простір для самореалізації.

Комунікативна гра. Гра – діяльність комунікативна, хоча за чисто ігровими правилами і конкретна. Вона вводить учня в реальний контекст складних людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство - колектив, що виступає стосовно кожного гравця як організація й комунікативний початок, що має безліч комунікативних зв'язків. Якщо гра є формою спілкування людей, то поза контактами взаємодії, взаєморозуміння, взаємопоступок ніякої гри між ними бути не може.

Діагностична функція гри. Діагностика – здатність розпізнавати, процес постановки діагнозу. Гра володіє завбачливістю; вона діагностичніше, ніж будь-яка інша діяльність людини, по-перше, тому, що індивід поводить у грі на максимумі проявів; по-друге, гра сама по собі – це особливе «поле самовираження».

Ігротерапевтична функція гри. Гра може й повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у людини в поведінці, у спілкуванні з оточуючими, у навчанні. Оцінюючи терапевтичне значення ігрових прийомів,

Д. Ельконін писав, що «ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які отримує дитина в рольовій грі». [4, с.94].

Функція корекції у грі. Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо всі учні засвоїли правила й сюжет гри, якщо кожен учасник гри добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх поєднують. Корекційні ігри здатні надати допомогу учням з такою поведінкою, яка відхиляється від прийнятої норми, допомогти їм упоратися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю й спілкуванню з однолітками у групі.

Розважальна функція гри. Розвага – це потяг до різного, різноманітного. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щиросердечної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань. Розвага в іграх – пошук. Гра має магію, здатну давати поживу фантазії, що виводить на розважальність.

Ігрові форми навчання, як жодна інша технологія, сприяють використанню різних способів мотивації.

1. Мотиви спілкування: учні, спільно вирішуючи завдання, беручи участь у грі, учаться спілкуватися, урахувувати думку товаришів; при рішенні колективних завдань використовуються різні можливості учнів; спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин.

2. Моральні мотиви: у грі кожен учень має виявити себе, свої знання, уміння, свій характер, вольові якості, своє ставлення до діяльності, до людей.

3. Пізнавальні мотиви: кожна гра має близький результат, стимулює учня до досягнення мети й усвідомлення шляху досягнення мети (треба знати більше інших); у грі команди чи окремі учні споконвічно рівні (немає відмінників і трієчників, є гравці. Результат залежить від самого гравця, рівня його підготовленості, здатностей, витримки, умінь, характеру; знеособлений процес навчання у грі здобуває особистісне значення; ситуація успіху створює сприятливе емоційне тло для розвитку пізнавального інтересу. Невдача сприймається не як особиста поразка, а як поразка у грі й стимулює пізнавальну

діяльність; змагальність – невід’ємна частина гри – притягальна для дітей; у грі завжди є якесь таїнство – неотримана відповідь, що активізує розумову діяльність учня, штовхає на пошук відповіді; думка шукає вихід, вона спрямована на рішення пізнавальних завдань.

Гра здатна виступати засобом отримання чогось, хоча джерелом її активності є завдання, добровільно взяті на себе особистістю, ігрова творчість і дух змагання. В іграх дитиною здійснюються цілі декількох рівнів, взаємозалежних між собою.

Ефективним видом роботи, що сприяє розвитку школярів, є ситуативні завдання. Вони стимулюють мислення й збільшують інтерес учнів до програмового матеріалу, підвищують їхню активність у формуванні знань, умінь і навичок – тобто пізнавальну активність.

Нові для себе предмети та явища учні можуть пізнавати по-різному: за допомогою слова, найближчих до дійсності засобів, а також через оригінальне сприйняття, тобто безпосереднє ознайомлення з ними.

Дидактична гра має сталу структуру, що відрізняє її від інших видів ігрової діяльності. Основними елементами, які одночасно надають їй форми навчання і гри, є дидактичні та ігрові завдання, правила, ігрові дії, результат.

Правила кожної дидактичної гри обумовлені її змістом та ігровим задумом, вони визначають характер і способи ігрових дій дитини, організовують і спрямовують її стосунки з іншими школярами, спонукають дошкільника керувати своєю поведінкою, оскільки йому часто доводиться діяти всупереч безпосередньому імпульсу.

Дотримання правил вимагає від дитини вольових зусиль, уміння взаємодіяти з іншими, переборювати негативні емоції у зв'язку з невдачами тощо. У дидактичній грі правила є критерієм правильності ігрових дій, їх оцінки. Тому підвищення дієвості ігрових правил в організації і спрямуванні поведінки учнів є важливим педагогічним завданням.

Основою, сюжетною канвою дидактичної гри є ігрові дії, завдяки яким учні реалізують свої ігрові задуми. Без підпорядкованих певним правилам дій

неможлива гра. Увага дитини в грі спрямована на розгортання ігрової дії, а захопленість ігровою ситуацією є передумовою мимовільного розв'язання дидактичного завдання.

Результатом дидактичної гри є її фінал. Відгадування загадок, виконання доручень, ігрових завдань, вияв кмітливості є результатом гри і сприймається дитиною як досягнення. Виявляється він і в задоволенні учасників гри від участі в ній. Для вчителя результатом гри є рівень засвоєння школярами знань, їхній успіх у розумовій діяльності, налагодженні гармонійних взаємин.

Ігровий задум, ігрові дії та правила тісно пов'язані між собою: задум визначає характер ігрових дій, а дотримання правил допомагає в їх здійсненні та розв'язанні ігрового завдання. Відсутність, ігнорування хоча б одного з цих елементів унеможлиблює гру.

Висновки. Навчальна ігрова діяльність на уроках — один із методів активізації самостійної пізнавальної діяльності школяра. Гра для дітей — це і навчання, і праця, і серйозна форма виховання. Підбираючи ігри, слід поєднувати два елементи — пізнавальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію, відповідно до змісту програми, треба чітко планувати діяльність учнів, спрямовуючи їх на досягнення мети. Творче ставлення педагога до справи є передумовою постійного і поступового ускладнення, розширення варіативності ігор. Якщо в учнів згасає інтерес до гри, вчитель ініціює спільне придумування нових ігрових завдань, ускладнення правил, включення до пізнавальної діяльності різних аналізаторів і способів дій, активізацію всіх учасників гри. Дидактична гра збагачує чуттєвий досвід дитини, забезпечує розвиток сприймання. Розв'язання дидактичного завдання формує також і волю. Добросовісне виконання правил вимагає витримки, дисциплінованості, привчає до чесності, справедливості, впливає на розвиток довільної поведінки, організованості. Зміст і правила дидактичних ігор допомагають формуванню в учнів моральних уявлень і понять.

Література

1. Бабурин В. Л. Деловые игры по экономической и социальной географии.— М.: Просвещение: АО «Учебная книга», 1995.- 142 с.
2. Дичківська І.М. Основи педагогічної інноватики: Навчальний посібник. – Рівне: РЛГУ, 2001. – 233 с.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры.— 2-е изд.— М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 1999.— 359 с.
4. Минский Е.М. От игры к знаниям: Пособие для учителя. – М., 1987 – 259 с.
5. 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.
6. Шамардин В.Н. и др. Школа от конечного результата – к творческому поиску: Кн. Для учителя. – М., 1991. – 185 с.
7. Шмаков С.А. От игры к самовоспитанию. – М., 1993. – 237 с.

Анотація

У статті розкривається специфіка застосування інтерактивних технологій навчання у процесі вивчення географії. Аналізуються сучасні інноваційні форми і методи вивчення географії та усталені методичні надбання вивчення географії в школі. Розглядаються напрямки реалізації ігрових прийомів і ситуацій, та місце і роль ігрових ситуацій в навчальному процесі.

Ключові слова: активні форми навчання, навчально-ігрові технології, дидактична гра, мотивація, психологія гри.

Анотация

В статье раскрываются особенности использования интерактивных технологий обучения в процессе изучения географии. Анализируются современные инновационные формы и методы изучения географии. Рассматриваются направления реализации игровых приемов и ситуаций, а также место и роль игровых ситуаций в учебном процессе.

Ключевые слова: активные формы обучения, учебно-игровые технологии, дидактическая игра, психология игры.

Annotation.

The peculiarities of usage of interactive education technologies in the process of geography studying. Modern innovation forms and methods of geography teaching as well as existing methodological base of geography studying at school are analyzed.

Key word: interactive education technologies, innovation forms, innovation methods, motivation, existing methodological.