

## НАВЧАЛЬНА ІГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ВІДПОВІДАЛЬНОГО СТАВЛЕННЯ УЧНІВ ДО НАВЧАННЯ

*Рассматривается методика обучающей игры. Показано, что успешно проведенная игра способствует повышению качества знаний, умений и навыков учеников, развитию их умственной деятельности, формированию у них ответственного отношения к учению.*

*Methodology of a training game is considered. It has been shown, that successfully organized games influence the improvement of knowledge quality, skills and habits of pupils, the development of their activities, the formation of their responsible attitudes to the process of learning.*

Реалії сьогодення вимагають від учителів середньої школи пошуку нових ефективних форм і прогресивних методів

навчання, які були б адекватними новій парадигмі освіти. Одним з найбільш перспективних шляхів удосконалення навчального процесу є впровадження методів активного навчання. Не змінюючи собою традиційних, методи активного навчання розширюють їх межі і можливості, припускають практичне застосування знань з урахуванням в конкретних колективах, з конкретними людьми. Активне навчання має на меті залучити кожного учня в навчальний процес не як пасивного об'єкта, а як безпосереднього учасника, який самостійно, по-творчому виробляє рішення і одночасно з цим розвинути особистість шляхом включення її в процес сумісної колективної діяльності. Сприятливі умови для формування знань, умінь, навичок та важливих якостей творчої особистості учнів шляхом залучення їх до інтенсивної пізнавальної діяльності закладені в навчальній грі як одному із методів активного навчання. Аналіз змісту, цілей і можливостей навчальної гри дозволив нам умовно виділити її найбільш значимі функції, які діють в органічній єдності. До них слід віднести: дидактичну, виховну та інші. Відносність функцій заключається в їх тісній взаємопов'язаності. Деякі аспекти їх взаємно перехрещуються, а їх зміст і направленість витікають із задач навчально-виховного процесу. Від повноти розкриття цих функцій багато в чому залежить ефективність проведення ігрового заняття.

Серед навчальних ігор за загальними дидактичними цілями виділяються такі їх основні типи: "Знавці", "Пошук", "Умільці", "Команда-переможець", "Екзаменатор" та інші.

Надзвичайно велике значення для формування в учнів знань, умінь і навичок має застосування у навчальному процесі спеціально розробленої системи ігор по розв'язанню певних задач і ситуацій з кожної теми (розділу) курсу предметів.

Розглянемо підготовку і методику проведення навчальних ігор. Розроблена система ігор після ретельної підготовки може бути впроваджена в навчальний процес. Етап підготовки ігор є дуже важливим, тому що від нього залежать результати їх проведення. Вчитель, він же організатор і керівник ігор, повинен

ретельно продумати кожну деталь, враховуючи основні методичні вимоги до їх застосування. Загальна схема організації гри виглядає таким чином:

- чітке вивчення навчальних і виховних задач гри;
- вибір оптимального змісту у відповідності із задачами, і врахуванням рівня підготовки учнів;
- правильний вибір і чіткий опис ігрових ситуацій або завдання;
- мотивація навчальної діяльності учнів;
- розподіл ролей між учасниками гри, опис елементарних дій, їх обробка;
- правила гри, які забезпечують рівність для всіх її учасників;
- гра і судійство;
- засоби стимулювання учасників (крім тих змагальних стимулів, що закладені в самій грі);
- проведення пробної гри;
- кінцеве і чітке формулювання правил гри, опис ситуацій, їх оцінки.

Вчитель повинен знати, що гра - самостійна творча діяльність, і він повинен не сковувати ініціативу учнів і не виконувати за них роботу по підготовці гри. Він тільки повинен здійснювати загальне керівництво підготовкою.

Організаційно-підготовчий етап передбачає розв'язання таких питань: визначаються чіткі і досяжні цілі і задачі гри, її тип і зміст; розробляється план гри на основі даних про рівень знань та умінь її учасників; вибирається завдання для групової роботи учнів (зміст пропонованого матеріалу повинен бути доступним для розуміння учнів); визначається регламент гри; розробляється система стимулювання. Після цього проводиться організаційна бесіда з учнями, під час якої вчитель точно пояснює учасникам цілі і задачі гри, роз'яснює її суть і правила взаємодії гравців, видаються завдання по підготовці до заняття. Крім цього, учасники інформуються про основні види ігрової діяльності.

До моменту проведення гри організуються ігрові команди і

клад експертних суддів (із числа учнів), які повинні об'єктивно оцінювати роботу команд, вибирається ведучий і капітан команд. Після цього відбувається підбір наочності і готується необхідне обладнання.

Ігровий етап потребує виконання такої роботи: насамперед учасникам гри необхідно нагадати мету і задачі гри, її правила; учні інформуються про завдання, які належить їм виконувати; часовий режим гри і систему стимулювання. Далі у відповідності зі сценарієм гри всі учасники поділяються на команди, займаються з інструкціями, де послідовно викладені завдання, які вони повинні реалізувати під час проведення гри, продумують свої дії. Вчитель видає завдання кожній команді. Гравці можуть використовувати будь-яку літературу. Після цього розгортається сам процес гри, який сприяє засвоєнню відповідного матеріалу і формуванню навичок і умінь.

На заключному етапі проводиться аналіз ходу і результатів гри, діяльності її учасників. Підводяться підсумки, досягнуті успіхи кожної із команд. Оцінюються результати, визначаються переваги. Далі виробляються рекомендації по вдосконаленню гри.

Проаналізуємо у загальних рисах одну з ігор вказаних типів під назвою "Пошук", яка, звичайно, проводиться в старших класах під час вивчення фізики, математики, хімії і т.п.

Комплекс цілей гри: формування конкретних умінь самостійної пошуково-дослідної діяльності при розв'язанні задач і проблем, прийняття рішень в даних ситуаціях, оволодіння досвідом творчої діяльності, застосовувати одержані знання і вміння на практиці, вміння організувати групову пошукову діяльність, регулювати міжособистісні відношення.

Тут клас поділяється на декілька команд по 4-5 чоловіки в кожній, очолюваних капітанами. Функції учасників гри визначаються у відповідності із поставленими задачами перед колективом. Капітани команд контролюють роботу своїх учасників і оцінюють їх участь при виконанні завдань.

Вчитель - керівник гри видає капітанам заздалегідь підготовлені пакети карточок із завданням одного рівня

труднощі. При їх розв'язанні беруть участь всі учасники під контролем експертної комісії в складі 2-3 чоловік.

Організується змагання між командами за якісне виконання завдань у встановлений проміжок часу. При розв'язуванні завдань можна обмежитись лише оцінкою загального ходу або навіть розв'язання, оригінальністю і т.п.

Наприкінці підводяться підсумки за даними капітана експертної комісії, здійснюється аналіз досвіду пошукової діяльності, шляхи її вдосконалення.

Штрафні (мінусові) бали нараховуються всім учасникам гри і командам, враховуючи нераціональне розв'язання, несвоєчасне подання його, одержання консультацій (програмних), порушення ігрової дисципліни.

Гра багатоваріантна. В одному із них вона може бути такою. Клас імітує діяльність науково-дослідного відділу. Для виконання науково-дослідної роботи учасники поділяються на декілька команд, моделюючих науково-дослідні групи на чолі з керівником групи.

Загальне керівництво грою здійснює начальник відділу вчитель, який веде предмет. Він дає основні методичні рекомендації по виконанню завдання. Функції експертної групи виконують учні (1-2 чоловіки). Задача "співробітників" відділу полягає в розв'язанні проблемної ситуації, предметом створення якої стає визначена дослідна задача прикладного характеру. В ході уроку, який розглядається як науково-дослідна робота, члени кожної дослідної групи уточнюють постановку задачі, виробляють її математичну модель, в рамках якої виробляють розв'язок і дають інтерпретацію одержаного математичного результату і вихідної задачі. При виконанні завдання учасники висловлюють свою точку зору по даному питанню і керуючись одержаними знаннями застосовують їх в нових умовах, шукаючи можливі шляхи оптимального розв'язання. В результаті сумісних роздумів кожна із команд вибравши, на її думку, найбільш правильний і доцільний варіант розв'язання проблеми, її обґрунтуванням зробленого висновку, подають звіт експертній групі.

При обговоренні прийнятих рішень, кожна команда аргументує і захищає запропонований нею варіант розв'язання і в той же час виступає колективним опонентом при розгляді завдання інших команд. У процесі групової дискусії по розв'язаним завданням виробляється найбільш раціональний розв'язок і робляться висновки про доцільність використання вибраного варіанту. Після обговорення оцінюють уміння використовувати знання при розв'язанні прикладних задач. Потім експертна група підводить підсумки і аналізує результати діяльності учасників, оцінює ступінь участі команд і за кількістю набраних балів визначає кращу.

Базовий матеріал для проведення ігор складає спеціально підібрана і сконструйована система завдань, яка включає конкретні питання і задачі з програмного матеріалу. Зміст і структура завдань визначена дидактичними цілями занять і етапів засвоєння різного за характером навчального матеріалу. В завданнях переважна більшість задач практичного напрямлення, які під час гри стають предметом створення проблемної ситуації, середньої тяжкості розв'язання в математичному відношенні, в їх умовах мінімальна кількість числових даних, що відмічає їх деяку невизначеність і надає можливість багатоваріантного розв'язання, тобто озброює учнів-учасників гри стратегією перебору всіх можливих шляхів розв'язання. Процес розв'язання задач передбачає їх постановку, активний пошук способу розв'язання, реалізацію вибраного способу, аналіз одержаних результатів і висновки. За допомогою такої постановки питання реалізується принцип проблемності змісту навчальних ігор, формуються навички організованої самостійної проблемно-пошукової пізнавальної діяльності (гравці знаходяться у постійному пошуку, перебирають у пам'яті багато варіантів, застосування вивчених теорем, відомих прийомів і методів розв'язання задач), а це в свою чергу сприяє розвитку таких якостей мислення, як самостійність, гнучкість, критичність, раціональність і т. п., розвитку навичок дослідника. Вдало проведена гра сприяє не тільки підвищенню якості знань, умінь і навичок учнів, розвитку їх розумової діяльності, а й зміцненню здорового колективізму, формуванню відповідного ставлення до навчання.

Отже, навчальні ігри мають право доповнити традиційні форми навчання і виховання учнів.