

ПЕДАГОГІЧНІ ІГРИ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

І.В.Лов'янова
Україна, м. Кривий Ріг

Принцип активності дитини в процесі навчання був і залишається одним із основних в дидактиці. Під цим поняттям розуміють таку кількість діяльності, яка характеризується високим рівнем мотивації, осмисленою потребою в засвоєнні знань і вмінь, результативністю і відповідністю соціальним нормам. Будь – яка технологія озброєна засобами, які активізують і інтенсифікують діяльність учнів. Проте в деяких технологіях, до яких відносяться й ігрові, ці засоби складають головну ідею і основу ефективності результатів.

Гра поряд з трудом і навчанням – один із основних видів діяльності людини, чудовий феномен нашого існування. В літературі гру означають як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому формується і удосконалюється самоврядування поведінкою. Гру як метод навчання, передачу досвіду старших поколінь молодшим люди використовували іще у давнину. Широке застосування гра знаходить у народній педагогіці, в дошкільних і позашкільних закладах. В сучасній школі, яка робить ставку на активізацію і інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в таких випадках:

- як самостійна технологія засвоєння поняття, теми і навіть розділу учбового предмета;
- як елементи більш широкої технології;
- як урок або його частина;
- як технологія позакласної роботи.

На відміну від ігор взагалі педагогічна (дидактична) гра має суттєві ознаки – чітко поставлену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат. По характеру ігрової методики педагогічні ігри класифікують як: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри – драматизації. Предметні ігри виділяють по всім шкільним дисциплінам.

Не менш важлива роль відводиться сучасному і визнаному методу навчання і виховання і на уроках математики. Але як підказує педагогічна практика і аналіз педагогічної літератури, до недавнього часу гру використовували лише на заняттях математичного гуртка, при проведенні тематичних вечорів, тощо. Можливості використання дидактичних ігор в учбовому процесі в певній мірі недооцінювалися. Причинами недооцінки ми вважаємо відсутність методичних розробок по даному питанню, а також те, що створення і режисюра дидактичних ігор, потребує підвищеної професійної і методичної майстерності вчителя. Тому майбутні вчителі математики повинні чітко уявляти собі основні види діяльності, які їм прийдеться виконувати у своїй практичній роботі. Педагогічна діяльність вчителя включає вміння організовувати різні види діяльності учнів, допомагати їм виконувати і в певній мірі керувати ними. Лабораторні роботи і практичні заняття з дисципліни “Шкільний курс математики і методики її викладання” в головній своїй частині спрямовані на засвоєння і відпрацювання методичних вмінь, які в значній мірі можливо сформувати на заняттях, які б імітували процес діяльності вчителя. Тому вважаємо доречним на лабораторних заняттях проводити ділові і рольові ігри, включаючи студентів у складання сценарію ігор, в процес оцінки діяльності. Так на заняттях з тем: “Методика використання історичного матеріалу на уроках математики”, “Форми проведення позакласної роботи”

слід, на нашу думку, запропонувати рольові ігри “Екскурсія в портретну галерею видатних математиків”, дискусія (на основі розподілення ролей) на тему “Математика і сучасність”, “Математичний футбол” і т. ін. Специфіка рольової гри на відміну від ділової характеризується більш обмеженим набором структурних компонентів, основу яких складають цілеспрямовані дії учасників гри в життєвій ситуації, яка моделюється у відповідності із сюжетом гри. Серед рольових ігор виділимо імітаційні, спрямовані на імітацію певної професійної дії (в нашому випадку відбуватиметься імітація діяльності вчителя і учнів під час проведення позакласних заходів з математики). Проводячи рольову гру слід пам’ятати, що використання імітації пов’язане з подоланням труднощів, закладених в її проти річному характері: в грі завжди мають місце і умовність, і серйозність; крім того гра передбачає елементи імпровізації. При відсутності хоча б одного з цих факторів гра не досягає мети.

Ознайомлення студентів з методикою проведення ділових ігор на уроках математики доречно проводити на заняттях курсу “Сучасний урок математики”. Зміст і завдання курсу дозволяють проводити заняття у вигляді навчальних ділових ігор, особливостями яких є:

- моделювання, наближене до реальної життєвої ситуації (проведення уроків та їх фрагментів, коли один студент виступає в ролі вчителя, а інші імітують діяльність учнів);
- поетапний розвиток гри;
- обов’язкова спільна діяльність учасників гри.

Вказані особливості в цілому відповідають принципам особистісно - орієнтованої освіти, а це означає, що досягнення успіху в особистісному підході до учнів можливе за умов активного впровадження ігрових технологій у навчальний процес.

Засвоєння інформації

Лекція	5%
Читання	10%
Аудіо-візуальні методи	20%
Демонстрування	30%
Групові дискусії	50%
Дидактичні ігри	70%
Навчання інших	90%

Як відомо ефективність засвоєння навчальної інформації прямо залежить від ступеня активізації залучення учнів та студентів до процесу навчання. Досліджено, що використання дидактичних ігор в навчальному процесі сприяє засвоєнню 70% інформації, а навчання інших – 90% (табл. 1). А це ще раз підтверджує, що, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, сучасна дидактика справедливо вбачає в них можливості ефективної організації взаємодії педагога і учнів.

ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ МОРАЛЬНО- ЕСТЕТИЧНИХ ЯКОСТЕЙ УЧНІВ МОЛОДШИХ КЛАСІВ НА ОСНОВІ МУЗИЧНОГО ФОЛЬКЛОРУ

О.С.Білоус
Україна, м.Кривий Ріг

Сучасне розуміння пізнавально-виховних властивостей пісенного фольклору пов'язане з пошуками ефективних засобів, що сприяють розвитку пізнавальних здібностей дітей, формують їх морально-естетичні якості.