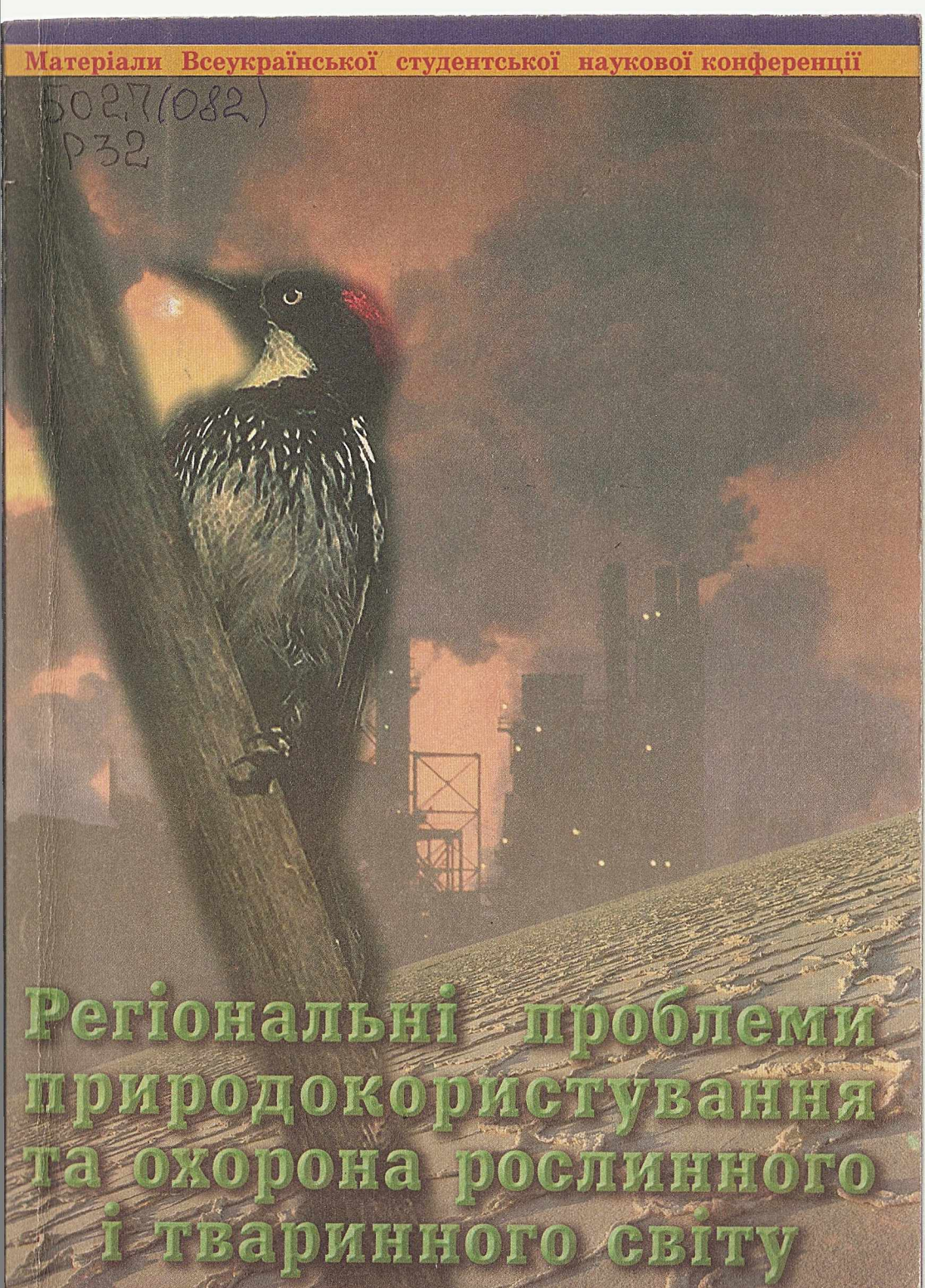


502.7(082)
P32

A woodpecker with a red crest and black and white striped body is perched on a tree trunk. In the background, an industrial factory with several tall chimneys is visible against a sunset sky. The foreground shows a textured surface, possibly a roof or ground.

Регіональні проблеми
природокористування
та охорона рослинного
і тваринного світу

ЛІТЕРАТУРА

1. Андреев В.И. О структуре экспериментально-исследовательских заданий, обладающих развивающими функциями для малых групп // Новые исследования в педагогических науках. – М., 1975. – Вып.2. – С.11-13.
2. Иодко А.Г. Формирование у учащихся умений исследовательской деятельности в процессе обучения химии – М., 1983. – 183с.
3. Недодатко Н.Г. Исследовательская деятельность школьников в учебном процессе // Активизация учебной деятельности школьников в учебном процессе. – Кривой Рог, 1995. – С.40-49.
4. Програма для середніх загальноосвітніх шкіл. Біологія 6-11 класи. – К.: Перун, 1998.-48с.
5. Успенский В.В. Школьные исследовательские задачи и их место в учебном процессе. – М., 1967. – 23с.
6. Шабатура М.Н., Матяш Н.Ю., Мотузний В.О. Біологія людини: [підручник для учнів 8-9 класів середніх загальноосвітніх шкіл]. – К.: Генеза, 1997. – 432с.

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ

Пристаупа Л.О., Недодатко Н.Г.

Криворізький державний педагогічний університет

Основні тенденції сучасної освіти передбачають стимулювання, організацію творчої, самостійної діяльності учнів. Могутнім мотивом навчальної діяльності є пізнавальний інтерес. Підтримати в учнів інтерес до вивчення навчального матеріалу, їх активність впродовж усього уроку, і, водночас, сприяти розвитку учнів, можна застосовуючи у навчальному процесі дидактичну гру.

Дидактичну гру вивчали з різних позицій [12, 16]: як особливий тип регуляції поведінки особистості, як складноорганізовану систему людської діяльності, що виникає внаслідок зближення і взаємодії гри і навчання. Також, дидактична гра може розглядатися з позиції навчання [6, 20].

Дидактичну гру вивчали дослідники: Жалкіна Т.К., Гончаров М.К., Сушко В.І., Семенов В.Г., Кондрашова Л.В. та інші. В.Г.Семенов і Б.Г.Ананьєв стверджують, що дидактична гра передбачає взаємопроникнення ігрової діяльності і навчання.

Так, Осадчук Р.І. в своїй статті “Дидактичні ігри в навчальному процесі школи” вважає, що гра – це засіб, який дає можливість здійснити комплексно – структурний аналіз навчального методу з позиції логіки пізнавального процесу, в якому поєднуються елементи знання з відповідним характером відносин вчителя та учнів в цій діяльності [7,102].

Дидактична гра – це активна навчальна діяльність, в процесі якої формується не тільки знання та вміння, але й якості особистості, такі як самостійність, ініціативність, творча активність, тощо.

Однак освітнє і виховне значення має не будь-яка гра, що передбачає пізнавальну діяльність учасників. У пізнавальній діяльності задіяні мислення, воля, увага, пам'ять та інші психологічні процеси, що виражають відношення до оточуючої дійсності.

Запорукою пізнавальної активності є пізнавальний інтерес. Це глибинний внутрішній мотив, який заснований на притаманній людині вродженій пізнавальній потребі. Наявність інтересу є однією з головних умов успішного перебігу навчального процесу і є свідченням його вірної організації [10,41].

Але розвиток та виховання пізнавального інтересу є процесом проблематичним. На думку вчених цю проблему можна вирішити, якщо створити певні умови, при яких виникає та розвивається інтерес до навчання. До цих умов вони відносять:

• організацію навчання, при якій учень залучається у процес самостійного пошуку і „відкриття” нових знань, вирішує задачі проблемного характеру;

- різноманітність навчальної праці;
- розуміння потреб, важливості вивчення даного предмету;
- зв'язок нового матеріалу з засвоєними раніше знаннями;
- важке, але посилене навчання;
- систематичну перевірку та оцінювання праці учня;
- яскравість, самостійність навчального матеріалу, схвильованість самого вчителя [10,46].

Саме на розвиток пізнавальних інтересів і спрямована ігрова діяльність.

Дидактична гра має свої ознаки. Видатний нідерландський мислитель ХХ ст. Й.Гейзенга визначає такі загальні ознаки гри:

• умовний характер гри, який дозволяє абстрагуватися від реальної дійсності;

- добровільний характер участі у грі;
- обмеженість просторовими та часовими рамками;
- невизначеність розвитку і результатів;
- фіксованість ігрових дій системою правил і обов'язків [2,17].

Дидактична гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат.

Дидактичній грі властива стійка структура, яка відрізняє її від іншої діяльності. Основними компонентами навчальної гри є [5,87]: ігровий задум, правила, ігрова дія, пізнавальний зміст або дидактичні задачі, обладнання, результат гри.

Ігровий задум, як правило, виражається в назві гри. Він закладений в тій дидактичній задачі, яку треба вирішити у навчальному процесі. Ігровий задум часто виступає у вигляді питання, яке начебто проектує хід гри, або у вигляді загадки. Ігровий задум додає грі пізнавальний характер.

Правила визначають порядок дій та поведінку учнів. Вони мають розроблятися з урахуванням дидактичної та індивідуальних можливостей її учасників. Правила гри виховують вміння управляти своєю поведінкою, підкорятися вимогам колективу.

Ігрові дії реалізуються правилами гри, дають учня можливість проявити свої здібності, знання, вміння та навички для досягнення мети гри.

Основою дидактичної гри є пізнавальний зміст. Він містить у собі знання та вміння, які використовуються при вирішенні навчальної проблеми та досягненні запланованого результату.

Результат гри є її фіналом. Він може постати у формі вирішення навчального завдання. Для вчителя результат гри – це є показник рівня досягнень учнів або в засвоєнні знань, або в їх застосуванні, або в закріпленні та розвитку необхідних якостей особистості.

Обладнання дидактичної гри містить в собі ті засоби, які необхідні для вирішення дидактичної задачі та досягнення очікуваного результату. До цих засобів відносять: таблиці, моделі та роздатковий матеріал і т.ін.

Всі структурні компоненти пов'язані між собою і відсутність будь-якого з них порушує гру, робить її неможливою;

Поєднання всіх елементів гри та їх взаємодія підвищують ефективність гри, призводять до бажаного результату.

Дидактична гра в усіх своїх видах виконує різні функції. Кожен автор має свою класифікацію функцій, але за змістом вони майже не відрізняються. Так В. Розін визначає такі функції:

- гра реалізує потребу дитини у свободі;
- гра реалізує блоковані бажання;
- дитина вчиться жити в символічному світі, його подіями;
- дитина вчиться будувати самостійну поведінку за допомогою правил;
- створює цікаву реальність і ін. [9,28].

Т.Й. Рейзенкінд додає до вищезазначених ще такі функції:

- організація моделі ситуації конфлікту та його вирішення (що, на нашу думку, сприяє формуванню умінь спілкування);
- варіювання засобами інтелектуального, емоційного і морального розвитку, що здійснює вплив на орієнтацію в мотивах і сенсі діяльності;
- організація такої форми діяльності, що спонукає діяти в удаваних ситуаціях, зумовлених стимулюванням до саморозвитку та самовиховання особистості [8,9].

В дидактиці немає єдиної класифікації навчальних ігор. Так, Л.В. Кондрашова виділяє три групи ігор:

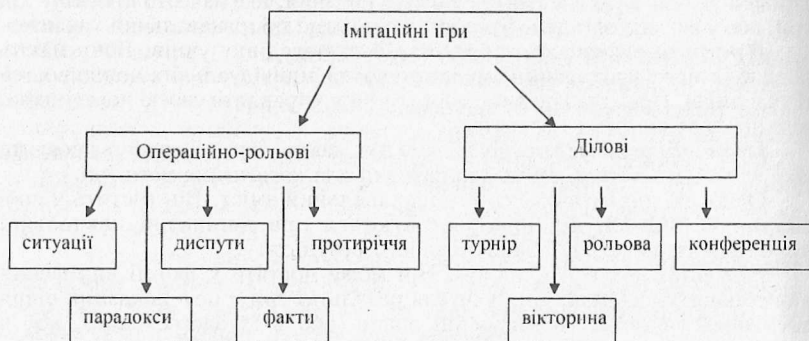
1. ігри, що направлені на засвоєння знань, вмінь та навичок, які передбачені програмою навчальних дисциплін;
2. ігри, що направлені на формування загальних способів пізнавальної діяльності, культури навчальної праці, досвіду творчої діяльності;
3. ігри, що направлені на формування досвіду навчально-дослідницької діяльності [5,90].

Гра розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення, то основними видами гри за методикою її проведення є змагання, сюжетні ігри, ігри-драматизації, імітаційні ігри та ін.

Імітаційні ігри класифікує Р.І. Осадчук [7,102]:

Схема 1

КЛАСИФІКАЦІЯ ІМІТАЦІЙНИХ ІГОР



На думку В.Г.Семенова [11,61] саме невизначеність ігрового процесу, непередбаченість його розвитку і результату є запорукою для виділення основних типів гри. Він визначає такі типи гри:

- комбінаторні ігри (це словесні ігри; в них відсутній елемент

випадковості; існує рівноцінність вихідних позицій учасників, є можливість спостерігати всі ходи гравців протягом гри);

- імовірнісні (це вікторини; розвиток і наслідки таких ігор є визначеними, в цих іграх використовуються рулетки, кульки, жетони, картки тощо);

Стратегічні (рольові) – передбачають рольову поведінку учасників.

Ефективність ділової гри багато в чому залежить від методики та технології її організації та проведення. В науковій літературі останнім часом все частіше використовується термін „технологія” в різних інтерпретаціях: „педагогічна технологія”, „освітня технологія”, „технологія навчання” і т.ін.

На основі загального поняття „технологія” деякі автори роблять спробу розкрити сутність педагогічної технології.

Наприклад, В.П.Беспалько вважає, що педагогічна технологія – це система, в якій послідовно втілюється на практиці заздалегідь спроектований навчально-виховний процес[1,27].

М.В.Кларін розглядає педагогічну технологію, як „системність та конструювання навчального процесу, який гарантує досягнення поставленої мети” [4,24].

Н.Є.Щуркова по-іншому інтерпретує цей термін: „сума науково обґрунтованих прийомів виховної дії на людину або групу людей, ціла область професійної підготовки педагога, яка пов’язана з його творчістю та майстерністю” [12,19].

Отже, дидактичну технологію ототожнюють з новими методами навчання, або вважають, що технологія навчання – це ефективний засіб, система принципів і правил. Технологія ігрового навчання передбачає створення творчої ігрової атмосфери з певними конкретними завданнями.

Розробкою технології гри займалися такі педагоги як О.В.Козлов, М.Л.Разу, А.А.Вербицький, І.М.Сироежкін, Н.В.Борисова, А.О.Соловійова та ін. Аналізуючи їхні праці можна виділити такі етапи в проведенні гри:

I визначення мети навчання, завдань гри; вибір типу гри; розробка сюжету гри (система проблемних ситуацій, методи їх вирішення, засоби вирішення); визначення складу гравців і можливості їх участі;

II розподіл ролей в групах; встановлення правил гри і критеріїв успішності виконання ролей; Вивчення ситуації (сценарію); аналіз ситуації, розробка планів прийняття рішення, його оформлення;

III хід гри; виступи, обговорення, висновки; аналіз діяльності груп. Оцінювання ролей на підставі визначених критеріїв успішності виконання. Підведення підсумків.

Технологію дидактичної гри можна подати у вигляді схеми (див схему 2)

Із усього вищесказаного можна зробити висновок, що гра використовується як засіб активізації діяльності учнів з метою:

- розвитку пізнавальних можливостей і їхніх нахилів; емоційного сприйняття навчального матеріалу;
- активізації розумової діяльності на підставі підвищення інтересу до предмету;
- розвитку вмінь і навичок самостійної розумової праці.

Учні в процесі гри фантазують, розвивають творчі здібності, проявляють себе. Гра захоплює, і дитина навіть не помічає, що вчиться. Ігрова діяльність не пригнічує свободу особистості, знання набуваються без примусу, а це сприяє їх більшій ефективності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М., 1998
2. Гейзенга Й.
3. Друзь З.В. Формування пізнавального інтересу імітаційно-ігровими засобами // Проблема імітаційно-ігрового підходу до організації навчального процесу у вищій школі. – Кривий Ріг, 2001. – С. 109-113.
4. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. – М., 1998
5. Кондрашова Л.В., Виевская М.Г., Савченко Л.А. Имитационно-игровое обучение в высшей школе: Учебное пособие. – Кривой Рог, 2001.
6. Корнеев В.П. Географические игры и развлечения. – К.: Радянська школа, 1995
7. Осадчук Р.І. Дидактичні ігри в навчальному процесі школи: [Схема ігор – імітаційні, операційно-рольові та ділові] // Педагогіка і психологія. – 1996. – №4. – С. 102-110.
8. Рейзенкінд Т.Й. Ігрова діяльність як фактор професійної підготовки вчителя музики // Проблема імітаційно-ігрового підходу до організації навчального процесу у вищій школі. – Кривий Ріг, 2001. – С. 9-13.
9. Розин В. Природа и генезис игры // вопросы философии. – 1999. №6. – С. 26-37.
10. Ротенберг В.С., Бондаренко С.М., Мозг. Обучение. Здоровье: Кн. Для учителя. – М.: Просвещение, 1998
11. Семенов В.Г. Дидактична гра як форма навчання // Радянська школа. – 1998. – №3. – С.61-66.
12. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология как учебная дисциплина // Педагогіка. – 1993. – №2 – С.19.

ТЕХНОЛОГІЯ (СХЕМА) ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ З БІОПОГІЇ

