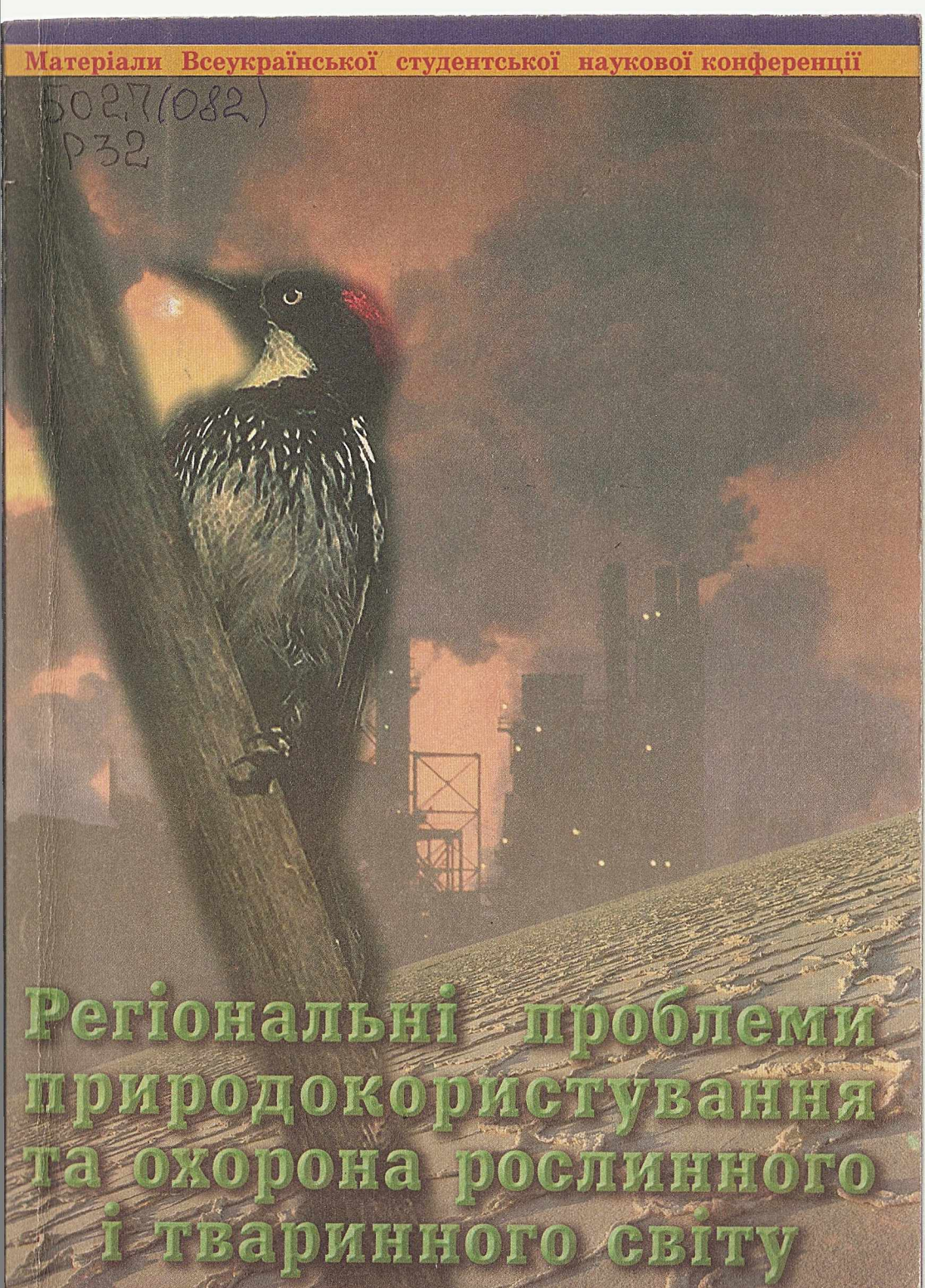


502.7(082)  
P32

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

## **РОЗВИТОК ЕМОЦІЙНОЇ СФЕРИ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ ЕКОЛОГІЧНОГО ЗМІСТУ**

*Яковчук О.Л., Недодатко Н.Г.*

*Криворізький державний педагогічний університет*

### **РЕЗЮМЕ**

*Робота присвячена проблемі підвищення рівня емоційної культури учнів засобами дидактичної гри. Аналіз отриманих результатів свідчить, що дидактична гра – це важливий засіб у формуванні і розвитку емоційної культури учнів, активний метод виховання та навчання.*

*Якщо творчо підійти до підготовки та проведення уроку, то на всіх його етапах можна вводити ігрові моменти. Це можуть бути: ділові ігри, бліц-ігри, ребуси, кросворди, мозкові штурми, лото, картки-завдання – все за темою уроку – виконання яких вимагає від учня творчого мислення.*

*Навчальні ігри є своєрідним спортивним комплексом для розвитку здібностей та емоційної сфери учнів. Використовуючи їх, можна перетворити будь-який урок в цікаве, змістовне й бажане заняття.*

На сучасному етапі національна середня школа переживає значні зміни, обумовлені процесами, що відбуваються в економічному, політичному і культурному житті країни та орієнтовані на встановлення гуманістичних відносин в українському суспільстві. Саме тому реформування загальноосвітньої школи здійснюється на основі принципів гуманізації та демократизації. Згідно з теорією гуманістичної педагогіки, особистість дитини розглядається як загальнолюдська цінність, а сам процес навчання – як керований процес культурної ідентифікації, соціальної адаптації та творчої саморегуляції особистості, під час якого відбувається входження дитини в культуру життя соціуму, розвиток всіх її творчих здібностей та можливостей.

За цих умов завдання школи полягає передусім у тому, щоб максимально активізувати внутрішні ресурси учнів, щоб вони самі могли успішно впоратися з різноманітними навчальними, а в подальшому – виробничими проблемами. Їх слід навчити на оптимальному рівні проявляти свій інтелектуально-вольовий, моральний та творчий потенціал.

Реалізувати ці завдання неможливо без виховання здатності особистості адекватно виявляти власні емоції та реагувати на емоції інших, керувати емоційним станом та емоційними реакціями на зовнішні та внутрішні впливи, дарувати доброзичливість оточуючим, протидіяти виникненню негативних емоцій.

Людина не тільки пізнає явища, предмети, зв'язки навколишнього світу, але й завжди певним чином до них відноситься. Тобто, окрім процесу відображення у свідомості людини інформації про зовнішній і внутрішній світ, відбувається процес її оцінювання. Саме психічний процес – емоція і оцінює дійсність, а потім доводить цю оцінку до відомо організму через переживання. Емоції або переживання особистістю її зв'язків зі світом – необхідна передумова людської активності. Емоційні процеси забезпечують “енергетичну” основу діяльності, є її мотивами. Вони визначають поведінку людини:



- в одних випадках активізують її, збільшують можливості і сили організму, допомагають здійснювати рішучі вчинки, в інших – навпаки, деморалізують особистість, роблять її пасивною, байдужою, злобливою;

- спонукають особистість до діяльності;

- допомагають подолати труднощі у навчанні, роботі, творчості;

- характеризують відношення людини до подій, інших людей, самого себе;

- забезпечують селективність сприйняття – серед незліченної кількості об'єктів середовища, що впливають на людину, найбільш важливі для неї виділяються, підсилюються емоціями, інші ж, незабарвлені чуттєвим тоном, затушовуються. Отже, роль емоцій в житті та діяльності людини є надзвичайно великою. Неможливо недооцінювати значення емоцій і в учбовому процесі. Адже саме вони сприяють розвитку та закріпленню в учнів таких якостей особистості як чуйність, турботливість, доброзичливість, здатність радісного сприйняття світу, самоповаги. Недостатній розвиток емоційної сфери, навпаки, призводить до

суттєвих прогалин в розумовій, пізнавальній діяльності учнів (погіршуються чуттєве сприйняття предметів, явищ дійсності, емоційна пам'ять, мислення), моральному та естетичному вихованні (духовна сліпота, песимізм, жорстокість, девіантна поведінка).

На жаль, останнім часом спостерігається низький рівень емоційної культури учнів. Дискомфортність, конфліктність міжособистісних стосунків, байдужість, жорстокість, грубість, безсердечність можна часто спостерігати в шкільній обстановці. Саме неопрацьованість теоретичних основ емоційної культури і відсутність методичних рекомендацій на допомогу вчителів по її формуванню у школярів різного віку пояснює причину несприятливої емоційної атмосфери, наявність емоційних зривів, а як наслідок – велика кількість неврозів в юнацькому віці.

Емоційний стан та емоційні реакції багато в чому залежать від світогляду, самооцінки, ставлення до людини оточуючих. Без емоцій неможливі людські стосунки (П.К.Анохін, 1978), зникають бажання (Р.Декарт), гине все людське (В.Первін, 2001). Вміння розуміти душевний стан інших людей, регулювати свій настрій не виникають стихійно. Вони виробляються в процесі цілеспрямованої навчально-виховної роботи, результатом якої і є високий рівень емоційної культури.

Одним із найголовніших чинників, від яких залежить вирішення проблеми формування емоційної культури учнів, є особистість вчителя, його освіченість та педагогічна майстерність. Творчість вчителя спонукає до творчості учнів, до їх емоційного та інтелектуального розвитку.

До цього часу емоційне навчання пов'язується з уроком – такою формою організації навчально-виховної роботи, при застосуванні якої вчитель передає учням готові знання, на їх основі формує вміння і навички школярів, а потім оцінює результати. Тобто урок здебільшого носить репродуктивний характер.

Але у зв'язку з підвищенням вимог до розвитку емоційності, активності та самостійності школярів виникає необхідність урізноманітнення навчальних завдань, при вирішенні яких діти були б включені в творчу діяльність, мали б більші можливості у задоволенні

своїх емоційних потреб, змогли б самостійно осмислювати навчальний матеріал та добирати різноманітні форми взаємодії між собою і з учителем.

Реалізувати це можливо завдяки нетрадиційній побудові уроків та інших навчальних занять, на яких створюються оптимальні умови для розкриття індивідуальних особливостей кожного учня, успішного виконання диференційованого підходу у навчанні та долання емоційного бар'єру.

Саме тому останнім часом усе більше уваги на уроці для формування емоційної культури приділяється використанню дидактичних ігор. Гра – це важливий засіб у розвитку творчості учнів, активний метод виховання та навчання. Сутність гри полягає у відтворенні певних елементів предметного і соціального змісту педагогічної діяльності, моделюванні деяких умов і системи відносин, які є характерними для неї. Кожна гра має свою мету, її зміст може допомогти учням закріпити і поширити передбачені шкільною програмою знання, уміння та навички. Звичайно, коли учні вирішують ту чи іншу головоломку, ребус, кросворд, вони, як правило, використовують метод спроб та помилок, перебираючи різноманітні варіанти рішень. Найчастіше це призводить до необхідного результату. В учнів виникає необхідність мислити, міркувати, висловлювати своє ставлення до подій, явищ, активно діяти. Окрім того, ігрова навчання максимально стимулює пізнавальну діяльність учнів, їхню ініціативність, творчу активність, поглиблює критичне мислення школярів, особистісне судження. Ігрова форма уроку спроможна створити ситуацію успіху в навчанні для учнів із середнім рівнем розумового розвитку. До того ж дидактична гра дозволяє реалізувати усі навчальні функції: дидактичну, розвиваючу та виховну.

З метою визначення впливу дидактичних ігор на розвиток емоційної сфери учнів, нами була проведена експериментально-дослідна робота на базі середньої школи №32 м. Кривого Рогу.

В експерименті передбачалося:

- з'ясувати, які уявлення мають вчителі про емоційну культуру;
- виявити рівень розвитку емоційної культури учнів;
- визначити вихідний рівень пізнавальної активності та комунікативності школярів;
- визначити наявність інтересу в учнів до ігрової діяльності;
- провести уроки з використанням дидактичних ігор;
- виявити динаміку розвитку активності та інтересу підлітків до вивчення біології, комунікативності учнів в ході проведення експерименту.

За результатами експерименту були зроблені висновки:

1. Дидактичні ігри використовуються в практиці школи здебільшого як засіб організації позакласної роботи. До системи уроків вони включаються епізодично (лише 20% опитаних вчителів школи надають перевагу нетрадиційним формам і методичним прийомам навчання, вони майже постійно використовують ігрові методи та прийоми в навчальному процесі, до проведення уроків підходять творчо. 53% вчителів взагалі не використовують дидактичні ігри при проведенні уроків, вказуючи на несумісність уроку й гри, на зайнятість та обмаль часу на уроці).

2. До системи уроків дидактичні ігри включаються лише епізодично на етапах узагальнення та систематизації знань чи окремих узагальнюючих уроках.

Однак, якщо творчо підійти до підготовки та проведення уроку, то на всіх його етапах можна проводити ігрові моменти. Це можуть бути ділові ігри, бліц-ігри, мозкові штурми, ребуси, кросворди, лото, доміно, картки-завдання, змагання, конкурси, вікторини, аукціони народної мудрості, анаграми, задачі-жарти, шаради та інші.

Урок. В організаційні 5-6 хвилин учням можна запропонувати нескладні ребуси, розв'язуючи які, вони налаштовуються на урок. (Додаток)

#### КРОСВОРД 'ПРЕДСТАВНИКИ РЯДУ ГРИЗУНІВ'

Д	А	К	А	Б	А	Т	Р	І	Я
И	К	В	І	Х	Б	У	О	Б	Т
К	О	Б	Л	О	В	Н	Б	Е	У
О	Н	Р	О	П	Р	А	Х	Р	Ш
С	Я	А	З	К	И	Ч	Н	А	К

8 слів (1. Ховрах. 2. ... і т.д.)

Ознайомлення учнів з темою уроку. На цьому етапі можна запропонувати розв'язати кросворд, де у наміченому стовпчику або рядку школярі прочитають тему уроку. Всі запитання до кросворду бажано брати з пройденої теми. Або навпаки, по виділеному ключовому слову (що стосується теми уроку) повторити вивчений матеріал.

При закріпленні нових знань можна запропонувати використовувати ігри-плутанини (наприклад, знайдіть помилки в тексті). Учні з цікавістю слухають запропоновану інформацію, а за їх відповідями можна визначити, наскільки вони засвоїли ту чи іншу тему.

Перевірка знань учнів. На цьому етапі уроку діапазон використання ігор великий. Учні можна запропонувати кросворди, ігри "Лото", "Доміно", "Мозковий штурм" тощо. Також цікаво проходять бліц-ігри. Наприклад, бліц-вікторина, на питання якої одна команда учнів відповідає, друга аналізує відповідь, а потім навпаки.

Змістовно і цікаво проходять ділові ігри, особливо при захисті будь-якого творчого проекту.

Майже на кожному уроці учні зустрічаються з новими, незнайомими термінами. Звичайне написання їх на дошці, а потім у зошиті не завжди дає позитивний результат. Дехто запам'ятав, а дехто й ні. Тут можна скористатися методом "замаскованих" слів ребусів. Учні мають спочатку прочитати це слово, а тільки потім – записати. Може, відразу вони його і не запам'ятають. Але ребус залишиться в пам'яті і, пригадавши його, школярі згадають і слово.

3. Значна кількість учнів виявляє інтерес до ігрової діяльності (105 із 123% опитаних семикласників вважають, що саме використання дидактичних ігор та ігрових моментів сприяє перетворенню будь-якого уроку в цікаве та бажане заняття).

4. Найбільшу перевагу школярі віддають комп'ютерним та

телевізійним ( турніри, вікторини, лото ) іграм. Також учням подобається розв'язувати кросворди, ребуси, сканворди.

5. Проведення дидактичних ігор та ігрових моментів під час уроку сприяє розвитку активності, комунікативності, пізнавального інтересу учнів.

Ми не маємо змоги у межах даної статті описати приклади багатьох методик використання дидактичних ігор, а тому зупинимось на декількох з них.

### ***Найкращий зоолог***

Вчитель пропонує учням впродовж п'яти хвилин поєднати подані в пунктах 1 і 2 біологічні поняття.

1. Трикамерне серце, чотири пари ходильних ніг, дифузна нервова система, дихає зябрами, крила вкриті лусками, чотирикамерне серце, відкладає яйця, дихає трахеями, тіло почленоване на два відділи, має три пари ходильних ніг, комаха-хижак, двокамерне серце, нелітаючий птах.

2. Сорока, бабка, жаба, гідра, сонечко, рак річковий, комахи, ссавці, короп, ему, качконіс, пуголовок, білан капустяний, павук-хрестовик.

Аналогічні ігри можна організувати в процесі повторення і закріплення знань з різних розділів біології 7-го класу.

### ***Кращий еколог***

Учитель оголошує, що на наступному уроці буде проведено гру "Кращий еколог". Вдома кожен учень має ознайомитися з характерними ознаками різних екологічних груп птахів, використовуючи для цього визначники, довідники, науково-популярну літературу. На уроці клас ділять на три команди. У кожній команді призначають ведучого. Вчитель пропонує йому назвати птахів, зображених на виданих картках і пояснити, до якої екологічної групи вони належать: дрохва (степові), лелека чорний (лісові), кроншнеп (лучні і відкритих боліт), журавель білий (болотяно-лучні), пелікан (водоплавні) тощо.

Інший варіант: учитель пропонує двом членам різних команд кілька однакових малюнків. Користуючись картками, вони повинні назвати птахів садів, парків, лісів, боліт, луків, берегів водойм, степів.

Учень називає птахів, поки не зіб'ється. Після цього його замінює інший член команди. Гра триває. Переможе та команда, в якій виявляється найменше ведучих. Серед ведучих також встановлюється першість. Гру проводять на початку уроку з метою розминки для подальшої роботи.

### ***Тварини, яким споруджено пам'ятники***

Для того, щоб гра пройшла цікаво, вчитель заздалегідь дає учням завдання прочитати науково-популярну книжку І.Заянчковського "Пам'ятники тваринам", розглянути малюнки із зображенням різних тварин. Потім на уроці під час вивчення певної теми або в процесі конкурсу на кращого знавця тварин, яким споруджено пам'ятники, організовується гра. Вчитель роздає учням-учасникам гри картки із зображенням різних тварин. Учні повинні відібрати тих, яким встановлено пам'ятники. Хто повніше і ґрунтовніше розповість, той переможець.

Технологія ігрового навчання учнів – це шлях становлення творчої сторони інтелекту, шлях розвитку образотворчого та дослідницького

таланту, пізнавальної активності, емоційної сфери школярів. К.Е.Цюлковський писав: " Спочатку я відкривав істини, що відомі багатьом, потім став відкривати істини, відомі декому, і на кінець, став відкривати істини нікому ще не відомі ". Різноманітні дидактичні ігри допомагають учням стати на цей шлях.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Зимняя И.А. Педагогическая психология. Учебник для вузов. Изд. второе, доп., испр. и перераб. – М.: Издательская корпорация «Логос», 2000. – С.286 – 298.
2. Кондрашова Л.В. Гуманизация учебно-воспитательного процесса школы: история, теория, поиски: Учебно-метод. Пос. – Кривой Рог: КПИ, 1996. – С.23 – 28.
3. Кондрашова Л.В., Соколова Л.Е. Формирование эмоциональной культуры старшеклассников средствами учебно-воспитательного процесса. – Кривой Рог: КПИ, 1994. – С.3 – 56.
4. Крутецкий В.А. Психология: Учебн. для учащихся пед. уч-щ. 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1986. – С.162 – 174.
5. Крутецкий В.А. Психология обучения и воспитания школьников. Книга для учителей и классных руководителей. – М.: Просвещение, 1976. – С.81 – 119.
6. Ротенберг В.С., Бондаренко С.М. Мозг. Обучение. Здоровье: Кн. Для учителя. – М.: Просвещение, 1989. – С. 56 – 71.
7. Фридман Л.М., Кулагина И.Ю. Психологический справочник учителя. – М.: Просвещение, 1991. – С.102 – 107.
8. Чебыкин А.Я. Проблема эмоциональной регуляции учебно-познавательной деятельности учащихся.// Вопросы психологии. – 1987. - № 6. – С. 14 – 16.