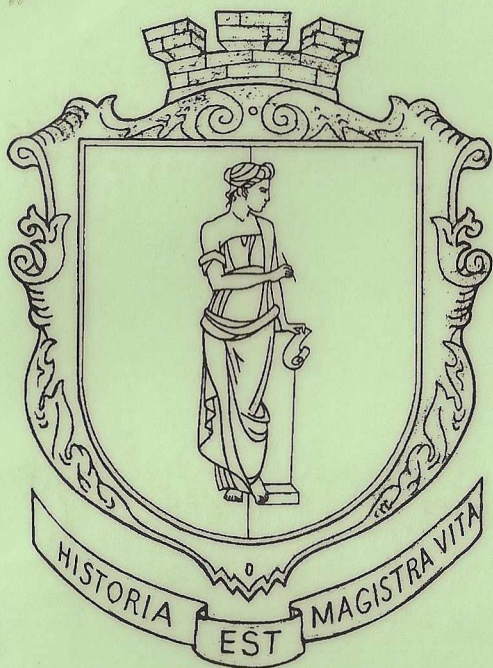


94/100/082)

Д 70



**ДОСЛІДЖЕННЯ І РОЗВІДКИ
З ВСЕСВІТНЬОЇ ІСТОРІЇ ТА
ПРАВОНАВСТВА**

Випуск 4

ЖУРБА Л.В.

асистент

ЛАГОДА О.

студентка III курсу

історичного факультету

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК УМОВА ПІДВИЩЕННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ВСЕСВІТНЬОЇ ІСТОРІЇ

Орієнтація сучасної школи на гуманізацію процесу освіти і всебічний розвиток особистості дитини має на меті необхідність гармонійного поєднання безпосередньо навчальної діяльності, в межах якої формуються базові знання, вміння та навички, з діяльністю творчою, пов'язаною з розвитком особистісних здібностей учнів, їх пізнавальної активності, здатності самостійно розв'язувати нестандартні навчальні проблеми. Активне введення в традиційний навчальний процес різноманітних розвиваючих завдань, спрямованих на розвиток особистісно-мотиваційної і аналітичної сфери розумової діяльності школярів, є одним з найважливіших завдань сучасної історичної освіти. Для вирішення цього завдання вчителі застосовують різні прийоми: створення ситуації новизни, актуальності, морального переживання, цікавості, подиву, образності та ін. Це перший крок до формування пізнавального інтересу, стимулювання і мотивації учіння. Другим кроком є спеціальні методи, серед яких найбільш ефективним в цьому аспекті, на наш погляд, може бути ігровий метод, як засіб підвищення пізнавальної активності учнів.

У сучасній дидактиці склалося кілька підходів щодо сутності дидактичних ігор. Російська дослідниця Л. Борзова так тлумачить цей термін: "Дидактична гра – це умовна, цікава для суб'єкта діяльність, що спрямована на формування знань, умінь, навичок" [2, 11]. Українська вчена О. Савченко розмежовує такі поняття як "дидактична гра" та "ігрова діяльність", зауважуючи, що ігрова діяльність у навчальному процесі виступає у формі дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи [9, 192]. На думку іншого українського вченого К. Баханова, гра є методом навчання [1, 283]. Незважаючи на такі досить різні підходи до визначення цього поняття, всі дослідники вказують на великі можливості дидактичної гри у формуванні

пізнавального інтересу учнів до навчання.

Визначаючи цінність пізнавального інтересу, як фактора підвищення ефективності процесу навчання, слід звернути увагу і на те, що під його впливом активізуються і психічні процеси, які лежать в основі творчої, пошукової, дослідницької діяльності школярів: активніше відбувається сприйняття, гострішим стає спостереження, активізується емоційна й логічна пам'ять, інтенсивніше працює увага. Під впливом пізнавального інтересу діяльність учнів стає продуктивнішою. Відповідно, якщо розглянути дидактичну гру відносно пізнавальної активності учнів, це буде засіб її підвищення. З цього приводу Г. Кулагіна, яка стояла біля витоків історичної гри, стверджує: "Чимало педагогів, визнаючи, що в дошкільному віці гра є необхідністю і головним видом діяльності дитини, забувають про те, що і впродовж наступних років вона залишається одним із головних засобів і умов розвитку інтелекту школяра" [6, 7].

На нашу думку, дидактична гра – це метод пізнавальної колективної діяльності учнів, що сприяє міцному засвоєнню знань, формуванню інтересу до навчання, розвитку творчих здібностей, спонукає до оцінювання ситуацій, розгляду альтернатив, розв'язування проблем, прийняття виважених рішень і стимулює пізнавальну активність.

Використання гри в навчальному процесі наштовхується на певне протиріччя, суть якого полягає в тому, що навчання – процес цілеспрямований, а гра за своєю природою має невизначений результат, містить інтригу. Тому завдання педагога при застосуванні ігор у навчанні полягає в підпорядкуванні гри визначеній дидактичній меті, на що вказує М. Кларін [4, 28].

Для застосування дидактичної гри на уроці принципове значення має і комплексний підхід. Він вимагає від учителя концентрації зусиль на формування і розвиток у школярів позитивного ставлення до навчання, зміну характеру спілкування вчителя з учнями та учнів між собою. Щоб досягти цієї мети, слід комплексно (системно) застосовувати дидактичні ігри. Цей комплекс реалізується, передусім, у сфері пізнавальної і комунікативної діяльності, в процесі яких учні оволодівають змістом навчальних предметів і навичками та вміннями відповідно до визначеної дидактичної мети.

Дидактична гра є моделлю складної реальної чи гіпотетичної ситуації, обставини, спілкування, в яких школярі уявляють себе діючими особами певних соціальних систем. Дидактична мета таких ігор полягає в тому, щоб учні, виходячи із власного досвіду, отримали нову інформацію, навчилися приймати оптимальні рішення на основі моделюючого підходу до заданої проблеми.

Дидактичні ігри можна використовувати на різних етапах уроку, як для ознайомлення дітей з новим матеріалом, так і для його закріплення, повторення раніше набутих понять і уявлень, для повнішого і глибшого їх осмисленого засвоєння, з метою формування історичних умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення світогляду, виховання активної особистості.

В дидактиці немає єдиної класифікації навчальних ігор. В. Семенов поділяє ігри на моторні, сенсорні та інтелектуальні, а останні, у свою чергу, - на дослідницькі, організаційно-діяльнісні та дидактичні [10,28]. Л.Борзова розрізняє ігри за сутнісною ігровою ознакою (ігри з правилами, рольові ігри, комплексні ігрові системи, як, наприклад, КВК) [2,23-24]. М. Короткова виділяє ділові та ретроспективні дидактичні ігри [5,13]. Діловою визначається така гра, що моделює ситуацію більш пізньої епохи в порівнянні з історичними реаліями, що вивчаються. Це можуть бути ігри-обговорення та ігри-дослідження. Ретроспективні ігри моделюють ситуацію, в якій учень стає очевидцем або учасником минулих подій. Найґрунтовніший огляд класифікацій здійснив К. Баханов. Він пропонує розглядати ігри за методикою їх проведення, дидактичною метою та основними шляхами її досягнення[1,285]. За методикою проведення ігри поділяються на ігри-змагання, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні ігри, ігри-драматизації. За дидактичною метою вони бувають актуалізуючі, формуючі, узагальнюючі, контрольнo-корекційні. Гра може розгортатися у вигляді змагання або у вигляді зображення (виконання, репрезентації, ситуації, смислів, станів).

Враховуючи вікові особливості дітей, ігровий метод навчання особливо прийнятний для учнів 5-8 класів. На це звертають увагу О. Пометун і Г. Фрейман [8,286]. В 9-11 класах ігри набувають ускладненого, проблемного характеру.

Сьогодні дидактичні ігри відіграють помітну роль у навчанні, зустрічаються в практиці багатьох учителів, розробляються методистами під загальним впливом розробки в дидактиці проблем оптимізації навчального процесу, підвищення пізнавальної активності та пізнавального інтересу учнів [2,3,5,7,8,11,12].

Розглянемо такий вид дидактичної гри як ділова гра, де учням надається можливість обрати власну роль, висунути припущення про ймовірний розвиток подій, взяти на себе відповідальність за обрані рішення. Складність використання ділових ігор на уроках історії полягає у специфічності завдань, які стоять перед учнями : перевтілитися у політичного, військового, громадського діяча тощо, які шукають соратників по боротьбі чи однодумців для втілення своїх ідей, у пересічного громадянина, що на собі відчуває наслідки прийнятих рішень, у аналітика, який ставить виважену оцінку. Власний досвід дитини ще не дозволяє виконати подібне завдання інтуїтивно, переломити його через власне сприйняття. Крім того, досить часто існують розбіжності між тим, як трактують події чи факти автори підручників і як передають їх очевидці. З огляду на це, перед тим, як запропонувати учневі взяти участь у діловій грі, потрібно створити своєрідний "архів", який містив би в собі велику кількість інформаційних матеріалів, свідчень, іноді суперечливих і протилежних суджень, бо саме вони дозволять школяреві виробити власну позицію, обрати те судження, яке більше відповідає його поглядам, щоб потім переконати в істинності своєї точки зору товаришів.

До ділової гри дітей потрібно готувати поступово, вибирати найбільш адекватних, ініціативних, достатньо підготовлених з теми учнів, які до того ж не позбавлені творчих здібностей, і будуть з особливою відповідальністю виконувати головні ролі. З метою виявлення таких школярів слід постійно включати всіх учнів до діалогу, дискусії, обговорення проблем за "круглим столом", адже тільки в активній діяльності можуть проявитися названі якості. Важлива роль під час проведення ділової гри відводиться і вчителю, адже він повинен ознайомити дітей з правилами гри, консультувати їх під час її проведення, розподілити ролі, бути ведучим та оцінити старанність, творчість, історичну достовірність ігрових ситуацій.

Серед видів ділової гри виділяють: імітаційні, в яких імітується діяльність будь-якої об'єктивної події, обставини, умови; операційні, які допомагають відпрацювати виконання конкретних операцій; рольові, в яких відпрацьовується тактика поведінки, дії, виконання функції конкретної особи.

За спостереженнями вчених, саме рольові ігри є найцікавішими для дітей, так як відрізняються від решти пізнавальних завдань наявністю прямої мови (діалогів) учасників та вигаданої (уявної) ситуації, що начебто мала місце в минулому або відбувається нині (з обговоренням минулого).

Рольові ігри поділяють на театралізовані вистави, театралізовані ігри й проблемно-дискусійні ігри.

Театралізовані вистави мають чіткий, завчасно складений сценарій, згідно з яким і розігруються ролі. Для успішного проведення таких ігор варто мати всі атрибути театрального мистецтва – й декорації, і костюми. Сенс театралізованої вистави при вивченні історії не лише в оживленні картин минулого, а й у наступному обговоренні всім класом. Наприклад, під час вивчення подій першої світової війни можна інсценізувати уривок з твору Я.Гашека "Пригоди бравого солдата Швейка", в якому розкривається реакція простих людей на вбивство ерцгерцога Франца-Фердинанда, наступника австро-угорського престолу, і передбачається велика світова трагедія.

Пані Мюллер: "Я – пані Мюллер, вірна служниця солдата Швейка. Що? Ви не знаєте Швейка? О, пан Швейк був добрий солдат до тих пір, доки медична комісія не визнала його ідіотом. Тож мудрий Швейк мусив піти з військової служби і тепер продає псів, добрих псів... (входить Швейк). Чи пан чув? Чи пан знає? Убили значить Фердинанда нашого".

Швейк: "Ісус Марія! А що тепер буде? Знову Швейка до війська заберуть. А Швейк стріляти розучився... А чуєте, пані Мюллер, а де це сталося?"

Пані: "Уколошкили принца в Сараєво із револьвера. Їхав він зі своєю дружиною та охороною в автомобілі".

Швейк: "Та що Ви кажете, пані Мюллер, в автомобілі? О, то що він не подумав, що поїздка може погано скінчитися? Та ще де! В Сараєво!"

А підготували все це, напевне, турки. Бо не треба було забирати в них Боснію і Герцеговину... Так от що ми тепер маємо, пані Мюллер, - нема принца".

Пані: "Ой паночку мій, принц буде, але такого гарного пана вже не буде... (голосить), бо заберуть мого пана на війну."

Швейк: "Голосить, пані Мюллер, голосить, бо за принцом весь Відень у траурі, а за бідним солдатом ніхто не плаче... Ох і дорого нам цей Фердинанд обійдеться. То чому замовкли, пані Мюллер, голосить дужче".

Після театралізованої вистави бажано організувати обговорення уривку. Наприклад, можна поставити такі питання:

"Яка подія стала приводом до розв'язання першої світової війни?"

"Чи вважаєте Ви, що перша світова війна була неминучою? Аргументуйте свою точку зору".

"Схарактеризуйте настрої, які запанували у країнах Європи напередодні війни".

Театралізовані вистави мають величезний пізнавальний, розвивальний та виховний ефект.

Особливістю театралізованих ігор є те, що тексти ролей складають самі школярі. У порівнянні з театралізованими виставами тут значно більша вага імпровізації, хоча дійство й наближене до епохи, що "оживає", а ситуація загалом не модернізується. Наприклад, під час вивчення теми "Паризька мирна конференція" учні можуть інсценувати ведення переговорів між представниками головних держав-переможниць Великобританії, Франції, Італії, США з приводу створення Ліги націй, розподілу сфер впливу, репараційних виплат з боку Німеччини.

В ході підготовки сценарію учні використовують історичні матеріали з різних джерел: підручника, дипломатичних документів, додаткової навчальної і художньої літератури, застосовують знання, отримані в ході вивчення попереднього курсу історії. Підготовка сценарію театралізованої гри, добір матеріалів, аксесуарів, виконавців ролей держав-учасниць конференції, інтерпретація дій, мови героїв, спонукають школярів до прояву творчості, артистичності, переконливості у власних аргументах на користь тієї чи іншої точки зору. Цілком зрозуміло, що такі ігри можливі при високому рівні підготовки дітей. Зауважимо, що учасниками театралізованих ігор з історії є всі учні класу, а не лише творча група. З цією метою учитель передбачає пізнавальні завдання, які спонукають глядачів бути уважними і сприймати дійство не лише як виставу, а як джерело знань. Такі завдання можуть бути розроблені творчою групою.

Проблемно-дискусійні ігри розгортаються не за сценарієм, а навколо обговорення важливого питання чи проблеми. Така гра передбачає суперечку учасників, коли кожен з учнів має обстоювати переконання чи позицію свого героя. Наприклад, під час вивчення теми "Відлига" в СРСР (1953-1964 рр.) доцільно використати проблемні завдання версійного характеру та прогнозування. Так, розглядаючи зовнішньополітичний курс СРСР у відносинах із західними країнами цього періоду можна запропонувати учням обговорити проблему врегулювання Карибської кризи з позицій керівників США, Куби та СРСР.

Досвід проведення таких уроків свідчить, що проблемна рольова гра дискусійного характеру дозволяє вирішити два важливі завдання навчання історії – залучити школярів до полеміки в навчальному діалозі й одночасно сформувати вміння відтворювати образи минулого. Крім того, вони мають і велике виховне значення.

Проблемно-дискусійні ігри дозволяють дітям з позицій загальнолюдських та гуманістичних цінностей зробити висновок про правильність або хибність та згубність прийнятих рішень, розробити альтернативні шляхи розв'язання проблеми, спрогнозувати їх наслідки і результати. Під час підведення підсумків гри важливим аспектом виступає якість відтворення історичних фактів, подій та явищ, на що звертають увагу глядачі, експерти, вчитель.

Рольові ігри мають великий навчально-пізнавальний ефект на всіх рівнях історичної освіти і на всіх етапах уроку. Теоретичні знання, здобуті таким чином, стають більш усвідомленими. Хоча слід зазначити, що готувати дітей до участі у рольових іграх потрібно з врахуванням принципів доступності і доцільності. Починати слід з найпростіших завдань, наприклад, розповіді від імені першої особи (історика, очевидця, політолога, журналіста тощо) про історичну подію, під час якої відпрацьовуються тактика поведінки, дій, виконання функцій та обов'язків конкретної дійової особи. Необхідно також враховувати ігрові інтереси учнів, їх вікові особливості, пізнавальні можливості.

Рольова гра – завжди імпровізація, тому заздалегідь можуть розподілятися лише головні ролі, що вимагають попередньої підготовки і консультації з боку вчителя. Інші школярі, не будучи акторами, виступають у ролі глядачів та експертів. Обов'язковими етапами занять з використанням ігрової діяльності є вступне слово вчителя й обговорення по закінченні гри.

Крім того, слід вказати і на партнерські стосунки між учасниками дійства та на співробітництво вчителя й учнів у процесі навчання.

Таким чином, педагогічна практика показує, що дидактичні ігри на уроці – це важлива умова підвищення пізнавального інтересу учнів до історичної науки, основа активної пізнавальної діяльності на різних її рівнях: відтворення, перетворення, творчого пошуку. В розумному поєднанні з іншими прийомами і засобами навчання дидактичні ігри сприяють більш ефективному перебігу інтелектуальних умінь, формуванню навичок самостійної пізнавальної і комунікативної активності.

Література

1. Баханов К.О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: Монографія. – Запоріжжя: Просвіта, 2004.
2. Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителей. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001.
3. Голованов С. Нетрадиційні уроки історії з використанням історичних міні-вистав // Історія в школах України. – 1996. - № 2. – С. 29-34.
4. Кларин М.В. Игра в учебном процессе // Сов. педагогика. – 1985. - № 6. – С. 26-33.
5. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001.
6. Кулагина Г.А. 100 игр по истории. Пособие для учителей. – М.: Просвещение, 1967.
7. Мочкіна Л.І. Нестандартні уроки в курсі всесвітньої історії. 10 клас. Методичний посібник. – Тернопіль: Мальва – ОСО, 2004.
8. Пометун О. Методика навчання історії в школі / О.І. Пометун, Г.О. Фрейман. – К.: Генеза, 2005.
9. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи. – К, 1999.
10. Семенов С.М. Дидактична гра як форма навчання / Радянська школа. – 1989. - №3. – С. 26-33.
11. Сенявская Е. Путешествие во времени или история одного эксперимента. Игровая методика изучения истории в 5-8 классах // История. – 1997. - № 1. – С. 1-4.
12. Уколова И. Реформы Солона. Ролевая игра // История. – 1997. - №1. – С. 6-7.