

АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ІМІТАЦІЙНО – ІГРОВОГО НАВЧАННЯ

В статье автор определяет роль имитационно – игрового обучения в активизации познавательной деятельности учащихся, на уроке наводит примеры педагогических игр и описывает одну из них – мозговую атаку.

In the article the author determines the role of imitative and education with playind in activation of studying pupils' activity at classes, gives the examples of pedagogical games and describes one of them – brain storm.

Реформування сучасної школи ставить перед собою одну із цілей – це активізацію навчальної діяльності,

перетворення учня в суб'єкт навчальної діяльності. Активна позиція учня складається з уміння аналізувати, оцінювати, перебудовувати засоби своєї навчальної діяльності, знаходити різні, а головне нові способи досягнення одного і того ж результату в індивідуальній і колективній навчальній діяльності.

Відповідаючи на питання “Які шляхи активізації навчальної діяльності учнів Ви використовуєте у своїй практичній роботі?”, значна частина опитаних учителів вказала на два-три шляхи, якими вони користуються. Із 120 вчителів 51 назвали проблемне навчання, 20 – завдання дослідницького характеру, 28 – формування в учнів позитивного ставлення до навчання та індивідуального підходу і лише 12 – ігрове навчання.

З метою виявлення розуміння вчителями значення, сутності, структури поняття “ігрове навчання” було проведено анкетування. Аналіз відповідей показав, що не всі респонденти усвідомлюють важливість ігрового навчання в активізації навчальної діяльності учнів, але вказано і на недостатню розробленість та висвітлення проблеми ігрового навчання в психолого-педагогічній та методичній літературі. Відомо декілька підходів до визначення цього поняття.

У літературі гру визначають 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 ще в давнину.

Широке застосування гра знаходить у народній педагогіці, і сучасній школі, де йде акцент на активізацію навчального процесу. Ігрова діяльність використовується в таких випадках:

- як самостійна технологія засвоєння поняття, теми, розділу навчального предмета,
- як елемент більш широкої технології,
- як урок або його частина,
- як технологія позакласної роботи.

На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має суттєві ознаки – чітко поставлену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат. За характером ігрової методики педагогічні ігри класифікують як предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації. Предметні ігри виділяють за всіма шкільними дисциплінами.

Л.С.Виготський, вивчаючи роль гри в психологічному розвитку дитини, зазначав, що у зв'язку з переходом у школу гра не тільки не зникає, а навпаки, вона насичує собою всю діяльність школяра [1].

Гра – найбільш засвоювана дітьми діяльність. У ній вони знаходять зразки для рішення життєвих проблем. Тому опора на гру – це важливий шлях включення учнів в навчальну роботу, спосіб забезпечення емоційного відгуку на навчально – виховний процес.

Важлива функція гри – організаторська. Гра як організаційна форма уроку допомагає учням легко включатися в пізнавальну діяльність.

Ми вважаємо, щоб розвивати здібності та інтереси кожного учня до свого предмету, слід відмовлятися від однотипних уроків: вводити в урок нове, цікаве, розбудити думку, допитливість, викликати інтерес до знань. Головна мета уроку – забезпечити активну позицію кожного учня, дати йому посильне завдання, що відповідає його інтересам, можливостям і здібностям: учителя і учня об'єднати, перетворивши їх в творчі співпрацюючі сторони.

Прийоми активізації розумової діяльності учнів різні: цікавий, живий, емоційний виклад, що включає різноманітні факти, включення в розповідь своєрідних порівнянь і т.ін.

У своїй практиці ми визначили і використовуємо форми імітаційно-ігрового навчання. Сутність його зводиться до поступової передачі учням деяких функцій, що традиційно виконувались педагогом. Це можуть бути контрольні оцінювання, інформаційні, організаторські та інші функції. Даний розподіл може стимулювати становлення активної позиції учня і в той же час допомогти

педагогу реалізувати потенціальні можливості його виховних впливів.

Ігрова форма організації навчальної діяльності використовується на будь-яких уроках як одна із форм роботи, яка підсилює позитивну мотивацію учнів до навчання. Види імітаційно-рольових ігор на уроці можуть бути різноманітні: репортаж з місця подій, пресс-конференція, рада директорів, мозковий штурм, або мозкова атака. Немає жодного шкільного предмету, на якому проведення мозкового штурму було б недоцільне. Цю перспективну форму навчальної діяльності можна використовувати у різних вікових групах. Деякі дослідники, цей вид визначають як “банк ідей”. Він ґрунтується на груповому формуванні ідеї розв’язання творчих, евристичних задач в групах. Такі задачі прийнято називати “відкритими”, вони найбільш розвивають “творче” мислення учнів. креативність мислення, сприяють найбільшому підвищенню навчально – пізнавальної діяльності учнів.

Правильна організація навчального матеріалу позбавляє і вчителя, і учнів зайвої витрати часу і сил на вивчення другорядного, неважливого, а концентрує увагу на необхідному. Суть організації мозкової атаки полягає в тому, що група, перед якою ставиться питання висуває якомога більш ідей, інколи абсолютно несподіваних, що сприяє створенню атмосфери невимушеності, безначальності та співробітництва.

Заохочується будь-яка пропозиція, думка, ідея, забороняється критика і насмішки щодо них. Тільки після збирання всіх пропозицій починається їх оцінка, яка полягає у всебічному та об’єктивному аналізі всіх пропозицій і виборі найбільш оптимальної з них. Оптимально атака проводиться в групах чисельністю до 10 осіб. Можна використовувати її і в групах з більшою кількістю учасників. Але в цьому разі необхідно чіткіше розробляти методику проведення. Тих учнів, які безпосередньо не беруть участі в проектуванні нових ідей, можна використовувати як експертів, спостерігачів та в інших ролях.

Технологія проведення мозкової атаки така:

1. Формується проблема, яку необхідно розв'язати. Основне правило на першому етапі: штурм – ніякої критики.
2. Формується кілька робочих груп у складі 3-5 осіб. У кожній групі визначаються умови, встановлюються правила пошуку рішення і поведінки під час мозкової атаки. У кожній групі обирається або призначається вчителем ведучий. Ведучий може акцентувати увагу на тій чи іншій цікавій ідеї, щоб група не упустила її з виду та попрацювала над її розвитком. Група обирає секретаря, щоб зафіксувати ідеї, які виникають (ключові слова, малюнки, знаки). Вчитель фіксує час на першому етапі до 20 хвилин.

Другий етап. Складання банку ідей. Головна мета – формування навичок швидкого пошуку відповіді на проблемні запитання. Необхідно напрацювати якнайбільше можливих рішень, у тому числі і тих, які на перший погляд виглядають нетрадиційними. На даному етапі проявляється творчість та ініціатива учасників заняття, розвивається почуття співробітництва, невимушеності, створюється атмосфера змагальності та зняття “психологічних бар'єрів”. Кожна робоча група має власних експертів (можна спостерігачів), які чітко фіксують всі ідеї, що виникають у групі.

Третій етап. Аналіз ідей. Усі ідеї, які виникли, група розглядає критично. При цьому необхідно дотримуватись основного правила: в кожній ідеї бажано знайти щось корисне, раціональне зерно, можливість вдосконалити цю ідею або застосувати її в інших умовах. Перед наступним етапом слід зробити невелику перерву для роботи груп.

Четвертий етап. Обробка результатів. Оцінка і вибір оптимальних ідей експертами. Вони це здійснюють на основі попереднього опрацьованих критеріїв оцінки висунутих ідей. На заключному етапі повідомляються результати роботи груп, оцінюються та обґрунтовуються найкращі ідеї, публічно захищається оптимальний варіант розв'язання проблем. Після цього ухвалюється колективний варіант

рішення і даються рекомендації щодо впровадження найкращої ідеї в практику.

Мозкова атака пройде гарантовано цікаво, якщо задача має декілька можливих рішень.

Наведемо приклади можливих тем мозкових атак для різних навчальних предметів.

Початкова школа

Ви знайшли чарівну паличку. Що б Ви зробили?

Біологія

Найти можливі причини вимирання динозаврів.

Література

Запропонуйте тему пам'ятника (обговорення дозволяє проаналізувати характер героя).

Фізика

В одному з музеїв встановлений старовинний годинник, який не заводять вже два століття. Як це можна зробити? Запропонуйте максимум варіантів.

Трудове навчання

Запропонуйте моделі одягу без ниток та клею.

Екологія

Запропонуйте новий вид товарів та послуг, які користувались широким попитом покупців, незалежно від статі і віку.

Варіанти завдань для кожного навчального предмету різноманітні і залежать від професійних знань та творчих здібностей вчителя.

Основна ідея, мета мозкової атаки – розвиток творчого мислення учнів, пізнавальної активності, небайдужості до знань.

Головна мета уроку засобами імітаційно-ігрового навчання – залучення кожного учня до процесу активного оволодіння знаннями. Такі уроки сприяють виконанню навчальної, розвивальної і виховної функцій навчання. На таких уроках учням можна більш яскраво показати можливість використання здобутих ними на уроці знань у практичній діяльності. Вони дають можливість учителю поступово залучати учнів до творчої, самостійної діяльності.

Використання на уроці активних методів і прийомів навчання забезпечує умови для колективної співпраці, в ході якої учні обмінюються думками, почуттями, діями, відчувають симпатію один до одного, легше сприймають точки зору інших учнів.

У процесі проведеного експерименту ми прийшли до таких висновків: по-перше, кожний учень проявив себе на уроці, прагнув до участі в ньому, по-друге, підвищилась пізнавальна активність учнів, по-третє, таке ведення уроку навчає спілкування, створює умови колективної співпраці. На таких уроках учні почувають себе вільно, навчаються об'єктивно оцінювати себе і товаришів, навчаються бути самостійними.

Імітаційно-ігровий підхід в організації навчального процесу мобілізує глибинні запаси знань та зусиль учнів, створює систему соціальних стимулів, мотивів діяльності та індивідуальних досягнень, що сприяє знаходженню кожним учнем свого місця в колективі. Введення в урок емоційного, ігрового моменту підвищує інтерес до навчання, забезпечує ріст самостійності мислення, творчий підхід до виконання навчальних завдань.

Література

1. Артеменкова Л. Щоб дитина хотіла і вміла вчитися\\ Дошкільне виховання. – 2000 - №5 – С.67
2. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. – М.: Просвещение, 1985. – 208с.
3. Гин А. Приемы педагогической техники: Пособие для учителя. М.: Вита, - 2002. – 250с.
4. Концепція 12-річної загальної середньої освіти // Освіта України. - 16 вересня 2000.
5. Педагогіка / За редакцією Ю.К.Бабанського. - С.120
6. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи. – К.: Генеза, 1999. – 368с.
7. Ягупов В.В. Педагогіка . – К.: Либідь, 2003 - 560 с.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.