

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ ЕТИКИ В 5 – 6 КЛАСАХ ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

На основі аналізу психолого-педагогічної літератури та педагогічної практики характеризуються різні за формою дидактичні ігри, визначаються особливості їх застосування на уроках етики. Пропонується система змісту дидактичних ігор, головною метою яких є створення умов для ефективної організації пізнавальної діяльності учнів на уроках етики в 5-6 класах загальноосвітніх навчальних закладів.

У сучасному українському суспільстві, яке зазнало швидких соціально-політичних змін, відбулося зниження загального морального рівня, і тому важливим фактором подальшого поступу має бути моральне відродження. Етичні знання стають важливим чинником розвитку духовної культури українського суспільства і морального світорозуміння особистості.

Тому необхідним і своєчасним було введення вивчення курсу "Етика" в загальноосвітніх навчальних закладах України у 2005 році, основна мета якого – створення умов для формування моральних цінностей та орієнтирів особистості, моральної культури і культури поведінки учня. Досягнення навчально-виховних цілей курсу можливе тільки за умов активного залучення учня до процесу навчання, його занурення у відповідні навчальні ситуації. Отже, метою нашої статті буде визначення особливостей застосування різних за формою дидактичних ігор на уроках етики в 5-6 класах.

Зазначимо, що завданням курсу "Етика" є не стільки розширення обізнаності учнів з морально-етичних категорій, скільки формування в них моральних якостей, переконань та відповідних моделей діяльності й поведінки. На відміну від інших навчальних курсів основної школи, він передбачає формування вмінь поводитись у життєвих ситуаціях відповідно до загальнолюдських цінностей та етикетних норм, спілкуватися з іншими, отримувати досвід поведінки, стосунків, взаємодії з однолітками та дорослими.

Значне місце в здійсненні цих завдань належить дидактичним іграм, тому що вони сприяють (за Г. Щукіною) розвитку пізнавальних зусиль учнів, стимулюють творчі процеси їхньої діяльності, допомагають зняття напруги, знімають втому, створюють сприятливу атмосферу навчальної діяльності, сприяють розвитку інтересу до навчання [1: 61].

У сучасній дидактиці склалося кілька підходів щодо сутності дидактичних ігор.

Дидактична гра – це активна *навчальна діяльність* з імітаційного моделювання досліджуваних систем, явищ, процесів. Це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані вирішенням головного завдання й орієнтують свою поведінку на виграш, – вважає П. Підкасистий [2: 251].

Цінним *методом* стимулювання інтересу до навчання називає дидактичні ігри відомий дидакт Ю. Бабанський [3: 198]. Такої ж точки зору дотримуються відомі українські вчені: М. Фіцула, В. Ягупов [4: 135; 5: 353].

На думку дидакта Ю. Мальованого, система правил і рольових приписів кожної дидактичної гри дає змогу не лише фіксувати зміст освіти, що реалізується у грі, а й дозувати його, розподіляти за окремими навчально-ігровими циклами. Ігровий кодекс задає часовий і організаційний режим навчання, визначає певний розпорядок, відповідно до якого нормуються взаємодія учнів між собою і з учителем. Отже, дидактичну гру вчений трактує: "як *форму навчання*, де засвоєння учнями змісту освіти під керівництвом учителя опосередковано їхньою ігровою взаємодією, що регулюється певними встановленими правилами гри, порядком, режимом" [6: 90].

Отже, одні дослідники відносять дидактичну гру до засобів навчання, інші – до методів навчання, треті вважають гру формою навчання.

Ми поділяємо точку зору тих учених, які вважають дидактичну гру методом навчання, тому що сутність гри як методу навчання проявляється насамперед у можливостях реалізації мети навчання, досягнення реальних результатів: знань, умінь і навичок, опанування досвіду творчої діяльності.

Дидактичні ігри спеціально призначені для реалізації цілей навчання. Вони розвивають сенсорні орієнтування дітей, спостережливість, увагу, пам'ять, мислення рахункові вміння, мову, уявлення про оточення. Сприяють розвитку в учнів цілеспрямованості, витримки, самостійності, почуття колективізму, виробленню вміння діяти у відповідності із прийнятими в суспільстві нормами поведінки [7: 184].

Таким чином, ми виходимо в нашому дослідженні з визначення дидактичних ігор як різновиду пізнавальних, спеціально створених дорослими ігор, що використовуються в навчальному процесі під безпосереднім керівництвом педагога, які мають чітко поставлену мету навчання й відповідні їм педагогічні результати.

Методологічною та технологічною основою процесу створення й використання дидактичних ігор у нашому дослідженні є праці Є. Аркіна, Л. Виготського, Б. Ельконіна, А. Леонтьєва. За їх допомогою можливо вичленити в дидактичному плані три взаємозв'язані сторони гри: ігровий стан, ігрове спілкування і власне ігрову навчально-педагогічну діяльність.

Ігровий стан – це ознака, що характеризує специфічне, емоційне ставлення учнів до запропонованої вчителем ігрової навчальної діяльності. Це складний психолого-педагогічний феномен учбово-емоційного стану учнів. Уміння викликати у школярів бажання брати участь у дидактичній грі і педагогічно грамотно управляти динамікою психологічного стану учнів на уроці входить у число найбільш важливих аспектів діяльності вчителя.

Ігрове спілкування як складова частина учбової гри також належить до важливих її складових, адже в процесі навчального спілкування відбувається розв'язання проблемних і пізнавальних завдань, із яких, власне, і складається дидактична гра.

І, нарешті, ігрова навчально-педагогічна діяльність, під якою ми розуміємо саме процес дидактичної гри, активне співробітництво вчителя і учнів, коли створюються умови для творчості, активного навчального спілкування, узагальнення й систематизації учбового матеріалу, інтенсивного інтелектуального розвитку. Учитель, не втрачаючи своєї традиційної ролі на уроці, перетворюється в організатора гри, консультанта-порадника, арбітра.

У структурі навчального процесу на основі гри відомий дослідник М. Кларін виділяє чотири елементи-етапи:

1. Орієнтація. (Учитель представляє тему, знайомить з основними завданнями, дає загальну характеристику грі).

2. Підготовка до проведення. (Учитель викладає сценарій гри, зупиняючись на ігрових правилах, ролях, ігрових діях, правилах підрахунку балів, приблизному типі рішень у ході гри).

3. Проведення гри. (Учитель організовує проведення самої гри, в ході гри фіксує наслідки ігрових дій – слідкує за підрахунком балів, характером рішень, що приймаються).

4. Обговорення гри. (Учитель разом з учнями проводить аналіз гри. Особлива увага приділяється співставленню імітації з відповідною галуззю реального світу, встановленню зв'язку змісту гри зі змістом навчального курсу) [8: 95].

Досить різні підходи до визначення поняття "дидактична гра" зумовлюють наявність різноманітних класифікацій дидактичних ігор. Найгрунтовніший огляд класифікацій ігор здійснив український учений К. Баханов. Він поділяє ігри за методикою проведення на сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-змагання, ігри-драматизації. За дидактичною метою ігри бувають актуалізуючими, формуючими, узагальнюючими, контрольнo-корекційними [9: 124].

Російська дослідниця Л. Борзова в основу класифікації ігор пропонує брати їх ігрову сутність і поділяє ігри на рольові та ігри за правилами [10: 11].

Скористаємось цією класифікацією Л. Борзової та наведемо приклади ігор за правилами, які доцільно використовувати на уроках етики.

Відомі фахівці з теорії й методики викладання суспільствознавчих дисциплін О. Пометун і Г. Фрейман рекомендують застосовувати гру "З уст в уста". Сенс гри полягає в тому, що учням пропонується кількаразовий переказ того самого уривка. У грі беруть участь, скажемо, четверо учнів – трьом із них пропонується на момент першого читання вийти з класу (йдеться про опрацювання, наприклад, одного з пунктів параграфу). Коли уривок прочитано, другий учень повертається до класу і довідується про опрацьоване з переказу першого учасника. Цей учень так само переповідає почуте запрошеному третьому учаснику, а той, нарешті, четвертому. Четвертий учень переказує почуте всьому класові, а діти мають змогу порівняти, наскільки прочитане добре відтворене гравцем. Ця гра привчає висловлюватися точно, лаконічно. Учитель має скерувати гру так, аби відбувалася вона організовано й динамічно [11: 259].

У своєму дослідженні В. Букатов наводить приклади ігор, які можуть бути використані на різних етапах уроку при вивченні багатьох предметів і на уроках етики також. Наприклад, гра "Де ми були, ми не скажемо, а що робили, покажемо". Кожна команда отримує завдання – прочитати певний пункт параграфу чи певну його частину, а потім показує за допомогою пантоміми його зміст іншим командам, які вгадують, про що вони прочитали [12: 61].

Російські педагоги А. Лопатіна, М. Скребцова пропонують понад 600 різноманітних творчих ігор, багато з яких можна використовувати на уроках етики, наприклад, гра "В що ми вірили". Діти встають у коло. Педагог по черзі кидає кожному з них м'яч, ставлячи при цьому запитання. Наприклад: "Чи можна вірити в дружбу?" Якщо, на думку учня, в дружбу вірити можна, він ловить м'яч і пояснює, чому він так вважає; якщо не можна – не ловить, і теж пояснює чому. Перш ніж кинути м'яч наступному учаснику, вчитель запитує всіх дітей, чи згодні вони з думкою свого товариша чи ні. Питання для обговорення: чи можна вірити у дружбу, любов, серце, людину, знання, Бога, молитву [13: 72].

Другий тип ігор – це рольові ігри, в яких на основі життєвих чи художніх вражень творчо відтворюються соціальні відносини чи матеріальні об'єкти. Ці ігри і є власне іграми, що відрізняються від решти пізнавальних завдань наявністю прямої мови (діалогів) учасників та вигаданої (уявної) ситуації.

Розігрування конкретної життєвої ситуації за ролями допомагає учням виробити власне ставлення до неї, набути досвід шляхом гри, сприяє розвитку уяви та навичок критичного мислення, виховання здатності знаходити й розглядати альтернативні можливості дій, співчувати іншим.

Різнманітні за формою рольові ігри пропонують п'ятикласникам автори "Методики викладання етики" О. Пометун, Л. Пилипчатіна: уявну екскурсію на українські свята, телерепортаж з урочистої церемонії, подорож дослідників-етнографів, які вивчають побут і звичаї різних народів [14: 98].

На основі вивчення теоретичних і практичних проблем дидактичних ігор на уроках етики ми розробили свою систему змісту дидактичних ігор, головною метою яких є створення умов для ефективної організації пізнавальної діяльності учнів на уроці.

Для здійснення мотивації навчальної діяльності вчитель може розпочати урок із дидактичної гри **"Чи знаєте ви..."** (Три-чотири учні виходять до дошки, хто швидше відповідає на питання, той отримує фішку, перемагає той, хто отримує більше фішок). Наприклад, при вивченні у 5 класі теми "Яке значення має для людини сім'я" можуть бути такі питання:

1. Які очі у твоєї матері?
2. Яка улюблена страва татуся?
3. Як звали твого прадіда?
4. Яка улюблена телепрограма татуся?
5. Коли день народження бабусі?
6. Назви імена та по батькові своїх дядька та тітки.
7. Який улюблений колір у мами?
8. Яка улюблена книжка дідуся?
9. Яка улюблена пісня бабусі?

Після проведення гри вчитель запитує учнів: "Чи важко було відповідати на ці питання? З якою метою ми на них відповідали?" Далі вчитель переходить до формулювання очікуваних результатів уроку.

Коли вивчається тема "Якими є моральні основи товаришування" вчитель пропонує учням гру **"Листівка другу"** – написати листівку з товаришськими побажаннями своєму сусіду по парті. Наприклад: *Люба Світланко! Будь пунктуальною, дотримуйся свого слова, бери участь у шкільних змаганнях, конкурсах. Бажаю успіхів!* Учні обмінюються листівками. Учитель запитує учнів: "Які з побажань вам буде важко виконати? Чому?" Ця гра вчить учнів аналізувати свої вчинки і поведінку, враховувати їх, оцінку однокласниками.

При проведенні гри **"Навчас народна мудрість"** учитель пише прислів'я на двох аркушах паперу: на одному – початок, на другому – кінець. Аркуші перемішуються та роздаються дітям. Учні повинні знайти другу частину свого прислів'я, та пояснити як його зміст пов'язаний з темою уроку.

До вподоби учням гра **"Мій друг"**. Діти по черзі розповідають про своїх товаришів у класі, не називаючи їх імен. Учні повинні за описом угадати ім'я друга. Той, хто правильно відгадав, стає ведучим. Після закінчення гри учні повинні, проаналізувавши виступи, назвати риси притаманні справжнім друзям.

Наш досвід викладання етики свідчить про доцільність використання гри **"Дерево мудрості"**. Наприклад, на уроці узагальнення з теми "Чим керується людина у вчинках та поведінці". Учитель об'єднує учнів у п'ять команд. Кожна команда отримує аркуш ватману, на якому треба намалювати "Дерево мудрості". (Малюють дерево, на листочках якого члени команди складають і записують правила: I команда – правила доброти, II команда – правила чесності, III команда – правила ввічливості, IV команда – правила скромності, V команда – правила спілкування). Через 15 хвилин кожна команда презентує свою роботу. Ця гра дає вчителю можливість залучити весь клас до активної роботи, побачити як учні запам'ятали та вміють формулювати певні правила поведінки та етикетні норми.

Для активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках етики бажано використовувати також і такі ігри за правилами, як кросворди, шаради, ребуси, вікторини.

Наведемо приклад рольової гри. У рольовій грі **"Твій вибір"** три пари учнів виходять до дошки і отримують завдання показати як у даних ситуаціях може поводити себе агресивна, невпевнена, впевнена людина. Наприклад, *друг продовжує займати вас розмовою, а ви хочете залишити його. Ви говорите... Або однокласник забуває повернути вашу книжку. Ви говорите...* Після закінчення гри учні визначають, яка поведінка найбільш доцільна в подібних ситуаціях.

На уроках етики доцільно використовувати таку рольову гру, як гра-подорож, наприклад, на уроці узагальнення з теми "Які правила визначають гармонію людини із собою та найближчим оточенням" учні здійснюють *подорож до Країни Дружелюбності*.

Учитель пропонує об'єднатися в команди по 5 чоловік. Діти дають назву своїй команді. За кожну правильну відповідь команда отримує 3 бали. Перемагає та команда, яка набрала найбільше балів та першою дійшла до фінішу. На дошці намальована карта подорожі до Країни Дружелюбності, на якій учитель за допомогою кольорових магнітів буде відмічати просування команд.

Завдання 1.

Щоб дістатися до моря Щастя треба подолати рифи Зла. Учитель читає питання, кожна команда намагається якнайшвидше відповісти на них.

1. Сукупність своєрідних і неповторних якостей, які відрізняють одну людину від іншої називається... (Індивідуальність.)

2. Людина, котра чинить відповідно до веління своєї совісті, називається...

(Совісною.)

3. Відчуття цілковитого задоволення життям, відчуття глибокого вдоволення й безмежної радості... (Щастя.)

4. Сукупність людей, упродовж певного часу об'єднаних спільною діяльністю та інтересами... (Колектив.)

5. Добрі приязні стосунки на основі взаємної прихильності й відданості...

(Товаришування.)

6. Почуття сильного збентеження, зниклої через свою погану поведінку, недостойні дії, вчинки – це ... (Сором.)

Завдання 2.

Щоб знайти шлях до острова Взаєморозуміння кожна команда повинна подолати болото Байдужості. Команди отримують картки з ситуаціями та відповідають на питання до них.

1. *Оленка довго хворіла, але ніхто з однокласників не зателефонував, не прийшов додому провідати однокласницю. Коли Оленка прийшла до школи однокласники не запитали її про самопочуття, не запропонували допомогу у навчанні.*

Чи є цей клас дружним? Що необхідно зробити, щоб кожен учень у класі відчував турботу і увагу?

2. *П'ятикласники готувались до конкурсу малюнків. Необхідно було подати на виставку три малюнки. Оля і Олексій принесли малюнки, а Катруся забула. Товариші були ображені і перестали розмовляти з однокласницею.*

Що ви можете порадити Катрусі та її однокласникам?

3. *Павло – гарний футболіст, виступає на змаганнях, але коли треба прибирати в класі завжди знайде причини, щоб не робити цього. Учні обурені його ставленням до своїх обов'язків.*

Як однокласникам примусити Павла виконувати свої обов'язки?

4. *Сашко прогуляв три навчальні дні, боїться сказати про те батькам. І в школу теж боїться йти, тому що потрібна довідка. Його однокласник Андрій про це знає, але не знає як допомогти товаришу.*

Що б ви порадили Андрію та Сашку?

Завдання 3.

Щоб дійти до хатини Спілкування команди повинні подолати гірські перевали та досягти вершин Честі, Совісті, Гідності. Кожна команда пояснює мудрі думки відомих людей.

1. *Честь – це нагорода, яка присуджується за чесноти.* Аристотель, давньогрецький мислитель.

2. *Совість – це праведний суд доброї людини.* Аристотель, давньогрецький мислитель.

3. *У світі немає нічого кращого й приємнішого, ніж дружба. Виключити з життя дружбу все одно, що залишити світ без сонця.* Цицерон, давньоримський мислитель.

4. *Совість – найкраща з повчальних книг, якими ми володіємо; в неї слід заглядати якомога частіше.* Б. Паскаль, французький вчений XVII ст.

Завдання 4.

Ось ми нарешті дісталися до хатини Спілкування, від якої тягнеться стежка Друзів до Країни Дружелюбності. На стежці Друзів кожна команда повинна згадати пісню про дружбу, намалювати до неї ілюстрацію та заспівати цю пісню.

У підсумковій частині уроку вчитель визначає команду, яка набрала найбільше балів і першою дісталася до Країни Дружелюбності. Далі вчитель пропонує кожному учневі в зошиті написати, що йому заважає на шляху до Країни Дружелюбності. "Щоб подолати перешкоди, мені потрібно..."

Застосування дидактичних ігор на уроках етики переконує, що в процесі їх використання в учнів розвиваються і формуються такі якості, як самостійність, ініціативність, відповідальність, творчість, товариськість.

Дидактична гра вимагає від вчителя значної інтелектуально-емоційної напруги, динамізму, мобілізації особистісного творчого потенціалу, створення власної технології організації і проведення навчальних ігор.

Таким чином, аналіз психолого-педагогічної літератури та педагогічної практики дозволяє зробити висновок, що при організації дидактичної гри на уроках етики вчителю необхідно чітко визначати мету та правила гри, моделювати її результати. Крім цього він повинен продумати специфіку і зміст розподілу функціональних обов'язків учасників гри, тактику своєї поведінки і відповідно до цього міру своєї участі у конкретній ігровій діяльності учнів. Підсумовуючи результати дидактичної гри слід надати слово її учасникам. Міра їхньої активності, культура поведінки під час гри обов'язково повинні бути проаналізовані як учителем, так і самими учасниками. Отже, дидактичні ігри дають можливість залучити учнів до процесу осмислення різних моральних проблем життя, здійснювати самооцінку своїх учинків та дій, сприяють формуванню моральної культури особистості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Шукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. – М.: Педагогика, 1988. – 208 с.
2. Педагогика. Уч. пособие для студентов пед. вузов / Под ред. П.И. Пидкасистого. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 608 с.
3. Педагогика. Под ред. Ю.К. Бабанского. М.: Просвещение, 1983. – 608 с.
4. Фіцула М.М. Педагогіка: Навчальний посібник. – К.: Вид. Центр "Академія", 2000. – 544 с.
5. Ягупов В.В. Педагогіка: Навчальний посібник. – К.: Либідь, 2002. – 560 с.
6. Форми навчання в школі: Кн. для вчителя / За ред. Ю.І. Мальованого. – К.: Освіта, 1992. – 160 с.
7. Современный словарь по педагогике / Сост. Рапацевич Е.С. – Мн.: Современное слово, 2001. – 928 с.
8. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: Обучение на основе исследования игр, дискуссий (анализа зарубежного опыта). – Рига: Пед. центр "Эксперимент", 1995. – 176 с.
9. Баханов К.О. Инновационные системы, технологии та моделі навчання історії в школі: Монографія. – Запоріжжя: Просвіта, 2000. – 160 с.
10. Борзова Л.П. Игры на уроках истории. – М.: Владос, 2003. – 160 с.
11. Пометун О.І., Фрейдман Г.О. Методика навчання історії в школі. – К.: Генеза, 2005. – 328 с.
12. Букатов В.М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор. – К.: Ред. загальнопед. газет, 2004. – 128 с.

13. Лопатина А.А. 600 творческих игр для больших и маленьких / А. Лопатина, М. Скребцова. – М.: Амрита. – Русь, 2005. – 320 с.
14. Пометун О.І., Пилипчатіна Л.М. Методика викладання етики: 5 клас: Методичний посібник. – К.: А.С.К., 2006. – 144 с.

Матеріал надійшов до редакції 12.06.2008 р.

Журба О.В. Дидактические игры на уроках этики в 5-6 классах общеобразовательных учебных заведений.

На основе анализа психолого-педагогической литературы и педагогической практики характеризуются разные по форме дидактические игры, определяются особенности их использования на уроках этики. Предлагается система содержания дидактических игр, главная цель которых – создание условий для эффективной организации познавательной деятельности учащихся на уроках этики в 5-6 классах общеобразовательных учебных заведений.

Zhurba O.V. Didactic Games on the Lessons of Ethics in 5-6th Forms of the Secondary School.

On the basis of psychological-pedagogic literature analysis and pedagogic practice the different by form didactic games are characterized, their application peculiarities on the Ethics lessons are defined. The didactic games' content system is suggested, their main aim is the creation of conditions for the effective cognitive activity organization of the pupils on Ethics lessons in the 5-6th forms of the secondary school.