

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ

Кобернік Дар`я Ігорівна

Магістр

Житомирський державний університет імені Івана Франка

Ігрові технології завжди перебували у полі активного зору всіх учасників освітнього процесу, будучи комплексним носієм інформації, формою, що допомагає згадати, осмислити матеріал за короткий проміжок часу, пережити наявний особистий досвід у нових ситуаціях, тим самим організувати його, орієнтувати у реальному житті. У сучасній практиці навчання географії велику популярність набули ігрові технології. У методичній літературі описано велику кількість ігрових сюжетів, представлені класифікації, що розглядають переважно загальнопедагогічні аспекти ігрових способів навчання.

У сучасній школі, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується у таких випадках:

- як самостійні технології для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета;
- як елементи (іноді дуже суттєві) більш широкій технології;
- як урок (заняття) або його частини (введення, пояснення, закріплення, вправи, контролю);
- як технології позакласної роботи.

Гра – одна з найдавніших засобів виховання та навчання дітей. Ігри у поєднанні з іншими методичними прийомами та формами підвищують ефективність викладання географії. Вони можуть бути проведені на уроках, семінарах, факультативах, у гуртках, їх можна запропонувати як домашнє завдання. Ігри різноманітні за змістом, цілями проведення, організації. Ігри навчального характеру з творчим підходом: до них відносяться настільні та рухливі на місцевості. До настільних відносяться ребуси, кросворди, чайнворди, лото, доміно тощо. У такі ігри люблять грати учні з 6 по 11 клас як у фізичній та економічній географії. Настільні ігри розвивають уяву, кмітливість та спостережливість. В них присутній елемент суперництва (хто швидше, хто більше знає, хто правильніше відповість). В результаті школярі навчаються швидко та логічно міркувати.

Спектр цільових орієнтацій:

- Дидактичні: розширення кругозору, пізнавальна діяльність; формування певних умінь та навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток географічних умінь та навичок; розвиток трудових навичок.
- Виховні: виховання самостійності, волі; формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних та світоглядних установок; виховання співробітництва, колективізму, товариськості, комунікативності.

- Розвиваючі: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, знаходити аналогії, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальні рішення; розвиток мотивації навчальної діяльності

- Соціаліальні: залучення до норм та цінностей суспільства; адаптація до умов середовища; стресовий контроль, саморегуляція; навчання спілкування; психотерапія.

Учні самі формують мету, виявляють проблеми, аналізують інформацію, виробляють критерії та можливі шляхи вирішення проблем. Застосовують свій життєвий досвід. Учень перетворюється на головну фігуру всього навчально-виховного процесу, що робить навчання по-справжньому особистісно-орієнтованим. Особистість дитини в сучасній освітній технології - суб'єкт навчальної діяльності. У традиційній педагогіці-як об'єкт.

Гра на уроці – комплексний носій інформації. У процесі гри спрацьовує асоціативна, механічна, зорова та інші види пам'яті на запити ігрової ситуації. Так, з одного боку гра пронизує весь курс, органічно виявляючись майже кожному уроці, з іншого – займає приблизно п'яту частину, не витісняючи цінної практичної діяльності. Вивчити необхідний матеріал учня можна або змусивши або зацікавивши його. Гра ж залучає участь всіх учнів тією мірою, на яку вони здатні. Навчальний матеріал у грі засвоюється через всі органи прийому інформації, причому робиться це невимушено, хіба що само собою, у своїй діяльності учнів носить творчий, практичний характер. Відбувається стовідсоткова активізація пізнавальної діяльності учнів під час уроку. Суперництво у роботі, можливість порадитися, найгостріший дефіцит часу – всі ці ігрові елементи сприяють активізації навчальної діяльності учнів, формують інтерес до предмета.

Функції гри:

1. Навчальна-розвиток загальних географічних умінь і навичок (пам'ять, увага, сприйняття);

2. Розважальна- створення сприятливої атмосфери на заняттях, перетворити урок на захоплюючу пригоду;

3. Комунікативна-об'єднує учнів та вчителі, встановлює емоційні контакти, формування навичок спілкування;

4. Релаксуюча- формування навичок підготовки свого психофізичного стану, для більш ефективної діяльності, перебудова психіки для інтенсивного засвоєння;

5. Функція самовираження дитини;

За характером педагогічного процесу виділяють такі групи ігрових технологій (Селевко Г.К., Мінокін Є.М., Нікітін Б.П. та ін.):

навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі;

пізнавальні, виховні та розвиваючі;

репродуктивні, продуктивні, творчі;

комунікативні, діагностичні.

За формою діяльності учнів ігри поділяються на індивідуальні, парні, групові, загальнокласні.

За типами - рольові, ділові, комплексні ігри на місцевості та в класі

За дидактичною метою: ігри на вивчення нового матеріалу, перевірку знань і умінь, закріплення та узагальнення.

Розподіл академічних ігор на імітаційні та неімітаційні пов'язаний з технологією їх створення та використання. Якщо при використанні гри моделюється якийсь процес, що вивчається, або імітується якась реальність, то такі ігри відносяться до імітаційних.

Ефективне засвоєння знань передбачає таку організацію пізнавальної діяльності учнів, за якої навчальний матеріал стає предметом активних розумових і практичних дій кожної дитини. Пошуки методів навчання, що підсилювали б активізацію процесу навчання, призводять до підвищення актуальності розвивальних і проблемних методів, самостійної роботи, творчих завдань. При цьому психологічно обгрунтованою видається така організація уроку, за якої діти вчаться не з примусу, а за бажанням і внутрішніми потребами.

Список використаної літератури

1. Довгань Г.Д. Інтерактивні технології на уроках географії. „Основа”, 2005.
2. Зеленський Іван. Навчальні ігри на уроках географії. Географія та основи економіки в школі. – 2003. – №1. – ст.15-20.
3. Саюк В. Класифікація ігор та ігрові форми навчання географії. Географія та основи економіки в школі. – 2001. – №4. – ст.24-26.
4. Ягупов В.В. Педагогіка: Навч. посібник. – К.: Либідь, 2002.
5. Національна доктрина розвитку освіти в Україні в ХХІ ст. – К., 2003.