

ІГРОВІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ В КУРСІ ГЕОГРАФІЇ ОСНОВНОЇ ШКОЛИ

Багінська Лілія

здобувачка вищої освіти III курсу ОП Середня освіта (Географія),
Житомирський державний університет імені Івана Франка, Україна

Власенко Руслана

кандидатка біологічних наук, доцентка кафедри екології та географії,
Житомирський державний університет імені Івана Франка, Україна

Анотація. У статті розглядається актуальність та ефективність використання ігрових методів навчання в курсі географії основної школи. Автори аналізують можливості застосування ігор як інструменту активізації пізнавальної діяльності здобувачів загальної середньої освіти, розвитку критичного мислення та практичних навичок. Окрема увага приділена класифікації ігор за дидактичними, розвивальними, виховними та соціальними функціями. Представлено результати експериментального дослідження із застосуванням навчальної гри у 6 класі, що показали значне покращення рівня зацікавленості та успішності учнів у вивченні географії. Робота демонструє, що використання ігрових технологій сприяє персоналізації навчання та формуванню активної, креативної особистості учня в сучасному освітньому середовищі.

Ключові слова: географія, ігрові методи навчання, основна школа, освітні технології, пізнавальна активність, розвиток критичного мислення, освітній експеримент, навчальні ігри, інтерактивне навчання, мотивація здобувачів освіти.

Ігрові методи завжди привертали увагу усіх, хто залучений до освітнього процесу. Вони є комплексним джерелом інформації, способом, що допомагає запам'ятати, зрозуміти матеріал за короткий час, відчувати наявний особистий досвід в нових умовах, отже, структурувати його, орієнтувати в реальному

житті. В сучасній практиці викладання географії велику популярність здобули ігрові методи. В методичній літературі описана велика кількість ігрових сценаріїв, представлені класифікації, що розглядають переважно загально педагогічні аспекти ігрових методів навчання. Однак реалії часу (пандемія, війна) з якими стикнулась українська освітня галузь часто обмежують можливості вчителя стосовно використання інтерактивних методів, зокрема ігрових технологій. Все це призводить до обмеженої можливості застосування ігор на уроках з географії., Ігрова діяльність, як елемент активізації та інтенсифікації навчального процесу використовується в таких випадках: як самостійні методи для засвоєння поняття, теми чи навіть розділу навчального предмету; як складові (інколи дуже важливі) ширшої технології; як урок (заняття) або його частина (вступ, пояснення, закріплення, вправи, контроль); як методи позакласної роботи.

Актуальність теми. В умовах швидкоплинного та наднасиченого темпу життя вимагають від освітян змін у підходах до навчального процесу. Сухий виклад нового матеріалу вже давно не викликає зацікавленості до вивчення у здобувачів загальної середньої освіти. Одним із методів сприяння підвищення зацікавленості до вивчення географії є застосування ігрової технології. Застосування ігрового методу має на меті активізувати пізнавальну діяльність, сприяти розвитку критичного мислення та певною мірою розвинути практичні навички.

Метою роботи є перевірка ефективності застосування ігрового методу навчання, при вивченні географії з метою підвищення рівня пізнавальної активності здобувачів середньої освіти.

Гра – один з найдавніших інструментів виховання та навчання дітей. Ігри у співдії з іншими методичними прийомами та формами збільшують продуктивність викладання географії. Їх можна проводити на уроках, семінарах, факультативах, у гуртках, а також давати як домашнє завдання. Ігри бувають різноманітні за наповненням, цілями проведення, організацією. Навчальні ігри з творчим підходом: до них належать настільні та рухливі на місцевості. До

настільних відносять ребуси, кросворди, чайнворди, лото, доміно та інше. У такі ігри задоволенням грають учні з 6 по 11 клас як з фізичної, так і з економічної географії. Настільні ігри стимулюють уяву, кмітливість та спостережливість. В них присутній елемент суперництва (хто швидше, хто більше знає, хто правильніше відповість). В наслідок цього школярі вчаться оперативно та логічно мислити [2].

Ігрова діяльність в навчальному процесі має певний 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, товарищескості, комунікативності [5].

- 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 [5].

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

Учні самостійно визначають мету, виявляють проблеми, досліджують інформацію, виробляють критерії та ймовірні способи вирішення проблем. Використовують свій досвід. Учень стає центральною постаттю навчально-виховного процесу, що робить навчання справді особистісно орієнтованим. Особистість дитини в сучасній освітній технології - суб'єкт освітньої діяльності. У традиційній педагогіці - як об'єкт [7].

Гра на уроці – комплексне джерело інформації. Під час гри активується асоціативна, механічна, зорова та інші види пам'яті відповідно до вимог ігрової ситуації. Отож, з одного боку, гра присутня протягом усього курсу, органічно

з'являючись майже на кожному занятті, з іншого – займає близько п'ятої частини, не замінюючи корисної практичної діяльності. Вивчити потрібний матеріал можна або змусивши, або зацікавивши учня. Гра ж включає всіх учнів настільки, наскільки вони можуть [1].

Навчальний матеріал у грі засвоюється через усі органи отримання інформації, причому робиться це природно, наче само собою, в діяльності учнів присутній творчий, практичний характер. Відбувається стовідсоткове посилення пізнавальної активності учнів під час уроку. Змагання у роботі, можливість порадитися, відчутний дефіцит часу – всі ці ігрові елементи сприяють активізації навчальної діяльності учнів, розвивають зацікавленість предметом [6].

Виділяють такі функції гри: навчальна-розвиток загальних географічних умінь і навичок (пам'ять, увага, сприйняття); розважальна – створення сприятливої атмосфери на заняттях, перетворити урок на захоплюючу пригоду; комунікативна – об'єднує здобувачів освіти та вчителів, встановлює емоційні контакти, формування навичок спілкування; релаксуюча – формування навичок підготовки свого психофізичного стану, для ефективнішої діяльності, перебудова психіки для інтенсивного засвоєння; функція самовираження дитини.

За характером педагогічного процесу виокремлюють такі групи ігрових технологій (Селевко Г. К., Мінокін Є. М., Нікітін Б. П. та ін.) [6]:

- навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі;
- пізнавальні, виховні та розвиваючі;
- репродуктивні, продуктивні, творчі;
- комунікативні, діагностичні.

За характером діяльності здобувачів загальної середньої освіти ігри бувають індивідуальні, парні, групові, загально класні. За типами – рольові, ділові, комплексні ігри на місцевості та в класі. За дидактичною метою: ігри для вивчення нового матеріалу, перевірки знань і вмінь, закріплення й узагальнення. Поділ академічних ігор на імітаційні та неімітаційні залежить від технології їх

розробки та застосування. Якщо при використанні гри моделюється якийсь процес, що вивчається, або відтворюється певна реальність, то такі ігри належать до імітаційних [4]. Ефективне навчання передбачає таку організацію пізнавальної діяльності здобувачів, за якої навчальний матеріал стає об'єктом активних розумових і практичних дій кожної дитини. Пошуки методів навчання, які б посилювали активізацію процесу навчання, зумовлюють підвищення актуальності розвивальних і проблемних методів, самостійної роботи, творчих завдань. При цьому психологічно виправданою здається така організація уроку, за якої діти вчаться не з примусу, а з бажання і внутрішньої потреби [3].

Практична складова нашого дослідження полягала в тому, щоб порівняти зацікавленість здобувачів освіти у вивченні географії до застосування ігрових методів та виявити рівень зацікавленості географією після проведення уроку-гри. В експерименті взяли участь здобувачі загальної середньої освіти 6-го класу Житомирського ліцею № 8 в кількості 28 учнів. Контрольна робота оцінювалася в 12 балів згідно загальноприйнятих рівнів оцінювання знань у закладі загальної середньої освіти (у табл.1. подано загальноприйняті сучасні рівні оцінювання).

Таблиця 1

Рівні і шкала оцінювання навчальних досягнень учнів у школі

Бали				
	I. Початковий	II. Середній	III. Достатній	IV. Високий
	1-3	4-6	7-9	10-12

Аналіз класного журналу показав що 18 учнів з 28 учнів мають середню оцінку «5» балів. Це може слугувати орієнтиром того, що вивчення географії не є пріоритетним завданням для учнів дакого класу. Результати контрольної роботи також показали що більшість учнів мають низькі знання з географії (Табл. 2).

Таблиця 2

Результати діагностичної контрольної роботи

	I. Початковий	II. Середній	III. Достатній	IV. Високий
	1-3 бали	4-6 балів	7-9 балів	10-12 балів
Розподіл учнів за рівнем засвоєння знань	9	9	5	5

З таблиці 2 видно що більшість учнів класу, а саме 18 мають початковий та середній рівень знань з географії.

Співпраця з вчителем дозволила нам організувати урок-гру на тему: «Гідросфера. Світовий кругообіг води» із застосуванням навчальної гри «Поміркуй та поясни». Клас було поділено на три групи. Кожна група отримала картку з завданням. До прикладу, картка №1: Доведіть, що кругообіг води відбувається у вашій місцевості. Приведіть приклади, які підтверджують ці явища; картка №2: Кругообіг води зв'язав між собою літосферу, атмосферу та гідросферу. Доведіть це; картка №3: Вода – джерело життя на Землі. Прісну воду людина використовує в побуті, сільському господарстві, промисловості. З поверхні річок та озер вона випаровується в атмосферу. Поясніть, чому кількість прісної води не зменшується. Після роздачі карток вчитель визначив час для підготовки доповідей (15 хв). Цікаво було спостерігати як кожна група учнів готувала відповіді на завдання. Окрім того під час підготовки відповідей, як фонову заставку проходила демонстрація відеоролика на тему «Гідросфера» (слід зазначити що даний відеоролик вже демонструвався учням даного класу в ході вивчення одноіменної теми. В ході спостереження за учнями з'ясувалось що помітили підказку у вигляді відеоролика лише ті учні що старанно відносяться до вивчення географії і відповідно мають оцінки в журналі від «9» до «12» балів. В ході демонстрації відповідей на завдання була помічена активність не лише здобувачів освіти з гарними знаннями, але до обговорення долучилась частина здобувачів із знаннями середнього та низького рівня.

Слід зазначити, що на наступних заняттях з географії вчителем була відмічена тенденція до активності здобувачів загальної середньої освіти з середнім та низьким рівнем знань з географії. Діти зацікавилися новою темою уроку та запитували чи буде проведена подібна гра в кінці вивчення нової теми.

На завершальному етапі експерименту зі здобувачами освіти було проведено повторну контрольну роботу за тематикою раніше застосованої навчальної гри. Результати контрольної роботи (табл. 3) показали що більшість учнів класу (20 осіб) отримали оцінки які відповідають достатньому та

високому рівню знань здобувачів.

Таблиця 3

Результати констатувальної контрольної роботи

	I. Початковий	II. Середній	III. Достатній	IV. Високий
	1-3 бали	4-6 балів	7-9 балів	10-12 балів
Розподіл учнів за рівнем засвоєння знань	3	5	8	12

Аналіз отриманих даних показав, що застосування інтерактивних технологій навчання, зокрема ігрової технології підвищує рівень знань, а отже і зацікавленості у вивченні географії серед учнів бго класу. Так динаміка до покращення рівня зацікавленості у вивченні географії даного освітнього середовища має наступні результати подані на рисунку 1.

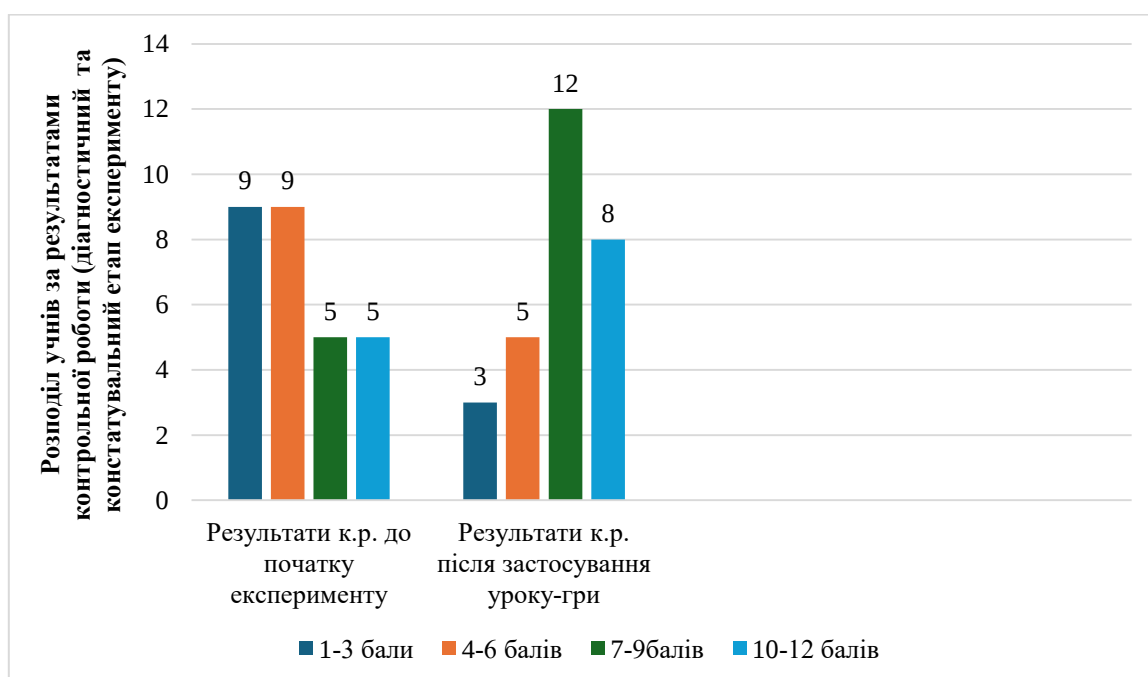


Рис. 1. Порівняльна характеристика застосування ігрового методу навчання при вивченні географії

Результати нашого мікродослідження показали, що в сучасному освітньому середовищі не припустимим є використання застарілих догматичних підходів до навчання.

Сучасний здобувач загальної середньої освіти - це не тільки споживач

знань, але й активний учасник процесу навчання, який має доступ до широких можливостей для саморозвитку. Гаджитизація сьогодення дає доступ до інформації, можливість вчитися в будь-якому місці та в будь-який час, активно використовувати цифрові інструменти для комунікації, створення контенту тощо.

Підсумовуючи зазначимо що в цілому сучасного здобувача загальної середньої освіти можна охарактеризувати наступними критеріями:

- технічно підкований – активно використовує гаджети, програми, онлайн-ресурси для навчання;
- креативний та ініціативний – шукає нові способи вирішення проблем, створює власні проєкти;
- самостійний – здатен організовувати свій час, знаходити необхідні ресурси і приймати рішення;
- критично мислить – аналізує інформацію, перевіряє джерела та робить висновки;
- комунікабельний – активно співпрацює з іншими учнями та вчителями, часто використовує соціальні мережі для навчання та обміну досвідом;
- міжкультурний – має доступ до глобальних знань, спілкується з людьми з різних культур і країн.

Висновки. Використання ігрових методів навчання підчас вивчення географії в основній школі є ефективним інструментом, що спонукає здобувачів загальної середньої освіти, активізує їхню пізнавальну активність та сприяє кращому розумінню навчального матеріалу. Ігрові технології дозволяють поєднувати теоретичні знання з практичними вміннями, розвивають критичне мислення, комунікаційні навички та вміння працювати з картографічними матеріалами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Андрійчук Т., Власенко Р. Особливості використання інноваційних технологій у процесі підготовки майбутнього учителя географії. Освіта.

Інноватика. Практика. 2024. Т. 12, № 9. С. 7-14. URL: <https://surl.li/ojzivw>

2. Власенко Р. П., Яковлева В. А. Особливості фахової підготовки майбутніх учителів географії в закладі вищої освіти. Природнича освіта та наука. 2024. Вип. 4. С. 15-22. URL: <https://surl.lu/iokdgh>.

3. Вішнікіна Л. П., Галушка Л. С. Методика навчання географії у старшій школі: навч. посіб. – практ. Полтава: ПНПУ імені В. Г. Короленка, 2023. 162 с. URL: <https://surl.li/mghafr>.

4. Герасименко І. В. Використання ігрових технологій у процесі формування геоінформаційної компетенції учнів на уроках географії : кваліфікаційна робота. Кривий Ріг : КДПУ, 2023. 74 с. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/handle/123456789/10986>

5. Головка Н. І. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Серія Педагогіка. 2015. № 1(1). С. 17-20. URL: <https://surl.li/zeizmp>.

6. Корнєєв В. Інноваційні підходи до навчання *географії*. *Географія та основи економіки в школі*. 2009. №7-8. С. 21-25 URL: <https://surl.li/ksfigi>.

7. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці. Завуч. 2005. №2. С.17 - 20. URL: <https://surl.li/dkzmay>.