

ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ

Яковлева Валентина Анатоліївна,

к. пед. н., доцент,

Хоценко Олександра Олексіївна,

Студентка

Житомирський державний університет

імені Івана Франка

м. Житомир, Україна

Вступ. Актуальність дослідження зумовлена сучасними трансформаційними процесами в системі загальної середньої освіти, пов'язаними з цифровізацією освітнього середовища, упровадженням компетентнісного підходу та зміною ролі вчителя в навчальному процесі. У підготовці й професійній діяльності вчителя географії дедалі більшого значення набуває використання інноваційних технологій навчання, здатних забезпечити активну пізнавальну діяльність учнів, формування географічної компетентності та адаптацію навчального процесу до сучасних освітніх викликів [1].

Аналіз сучасної освітньої практики Нової української школи свідчить про зростаючий запит на впровадження інноваційних технологій безпосередньо на уроках географії. Учителі активно використовують інтерактивні методи, дидактичні ігри, цифрові ресурси та елементи гейміфікації, однак таке застосування часто має фрагментарний характер і не завжди супроводжується чітким методичним обґрунтуванням та оцінюванням результативності [13]. Це створює суперечність між потребою сучасної школи в інноваційних формах навчання та недостатньою системністю їх використання в освітньому процесі.

У ширшому контексті впровадження інноваційних технологій у навчанні географії відбувається в умовах цифрової трансформації освіти, яка, поряд із новими можливостями, породжує низку бар'єрів: різний рівень цифрової компетентності педагогів, обмеженість ресурсного забезпечення та складність інтеграції технологій у традиційну структуру уроку [18]. Зазначені обставини

актуалізують необхідність науково-методичного аналізу ігрових технологій як складової інноваційного навчання географії.

Мета роботи – теоретично обґрунтувати та проаналізувати можливості застосування інноваційних, зокрема ігрових, технологій навчання на уроках географії та розробити методичні рекомендації щодо їх ефективного використання.

Матеріали і методи дослідження: аналіз наукових і методичних джерел, узагальнення та систематизація педагогічних підходів, анкетування, порівняльний аналіз, формулювання методичних рекомендацій.

У сучасній педагогічній науці поняття «інновація» розглядається як цілеспрямований процес оновлення змісту, форм, методів і засобів навчання, спрямований на підвищення ефективності освітнього процесу та його відповідність суспільним і технологічним змінам. Інновації в освіті не зводяться виключно до впровадження нових технічних засобів, а охоплюють педагогічні ідеї, організаційні рішення, методичні підходи та моделі навчальної взаємодії, які забезпечують якісні зміни результатів навчання.

У межах цього підходу поняття «інноваційні технології навчання» трактується як системно організований комплекс педагогічних дій, методів і засобів, що базується на використанні нових або вдосконалених освітніх рішень і спрямований на активізацію пізнавальної діяльності учнів, формування компетентностей і розвиток самостійності в навчанні. Інноваційні технології передбачають зміну ролі учня з пасивного споживача інформації на активного учасника освітнього процесу, а роль учителя – на організатора, модератора й проектувальника навчального середовища.

Важливою складовою впровадження інноваційних технологій є мотиваційна готовність педагогів до використання нових підходів. Дослідження свідчать, що ефективність інновацій значною мірою залежить від внутрішньої мотивації вчителя, його професійних цінностей, відкритості до змін і готовності до постійного професійного розвитку. Серед ключових чинників, що впливають на мотивацію педагогів до впровадження технологічних інновацій,

виокремлюються професійна автономія, підтримка з боку адміністрації, доступ до навчальних ресурсів і усвідомлення педагогічної доцільності нововведень [28]. За відсутності цих умов інноваційні технології можуть залишатися формальними або використовуватися фрагментарно.

У сучасному освітньому просторі інноваційні технології тісно пов'язані з процесами цифровізації навчання. Використання цифрових технологій відкриває нові можливості для персоналізації навчання, інтерактивної взаємодії, роботи з великими обсягами даних і візуалізації складної інформації. Водночас цифрова трансформація освіти супроводжується певними перешкодами, серед яких нерівний доступ до технічних ресурсів, різний рівень цифрової компетентності педагогів і складність інтеграції технологій у традиційні педагогічні практики [18]. Це зумовлює потребу в науково обґрунтованому підході до визначення змісту та меж використання інноваційних технологій у навчальному процесі.

Одним із прикладів інноваційних освітніх рішень у педагогічній практиці є геоінформаційні технології, які активно впроваджуються у викладанні географії. Геоінформаційні технології поєднують цифрові карти, просторові бази даних, аналітичні інструменти та візуалізаційні засоби, що дозволяє учням працювати з реальними просторовими даними, моделювати географічні процеси та формувати прикладні навички аналізу територіальних явищ [15]. Застосування таких технологій ілюструє сутність інноваційного підходу в освіті, коли технологічні засоби інтегруються в навчальний процес не як додаток, а як засіб досягнення конкретних освітніх результатів.

Таким чином, інноваційні технології навчання в педагогічній науці слід розглядати як комплексний феномен, що поєднує педагогічні, технологічні та організаційні компоненти. Їх ефективне впровадження залежить від мотиваційної готовності педагогів, наявності сприятливих умов і методичної обґрунтованості, а також від здатності інтегрувати сучасні цифрові рішення, зокрема геоінформаційні технології, у навчальний процес відповідно до його цілей і змісту [28].

Результати і обговорення. Експериментальне дослідження було спрямоване на аналіз сприйняття учнями ігрових технологій у процесі навчання географії та порівняння уроків із використанням ігрових елементів і без них. У дослідженні взяли участь 27 учнів 5–7 класів закладу загальної середньої освіти, які долучилися до опитування на добровільній основі. Такий склад вибірки дозволив охопити учнів різного віку в межах основної школи та отримати узагальнене уявлення про ставлення до ігрових технологій на різних етапах вивчення географії.

Основним методом збору емпіричних даних було обрано анкетування, яке проводилося в електронній формі за допомогою сервісу Google Forms. Для дослідження була розроблена авторська анкета, що складалася з п'яти запитань і була спрямована на з'ясування частоти використання ігрових технологій на уроках географії, уподобань учнів щодо різних форм ігрової діяльності, рівня зацікавленості під час уроків з ігровими елементами, а також на порівняння ефективності уроків із використанням і без використання ігрових технологій.

Обраний формат анкетування забезпечив зручність для респондентів, анонімність відповідей та можливість автоматичного узагальнення результатів у вигляді діаграм і відсоткових показників, що полегшило подальший аналіз даних. Питання анкети були сформульовані чітко та зрозуміло, з урахуванням вікових особливостей учнів 5–7 класів, що сприяло отриманню коректних і репрезентативних відповідей.

У межах дослідження особливу увагу приділено порівнянню уроків географії з використанням ігрових технологій та без них. Учням пропонувалося оцінити власні враження від обох форматів навчання з точки зору зацікавленості та розуміння навчального матеріалу. Такий підхід дозволив не лише зафіксувати загальне ставлення до ігрових технологій, а й виявити їх сприйману ефективність у порівнянні з традиційними формами організації уроку. Аналіз відповідей дозволяє оцінити частоту використання ігрових елементів на уроках географії, визначити найбільш привабливі для учнів форми ігор, а також з'ясувати вплив ігрових технологій на сприйняття та ефективність

навчального процесу. (рис. 1)

Чи використовуються ігрові елементи на уроках географії у вашому класі? (оберіть одну відповідь)
27 відповідей

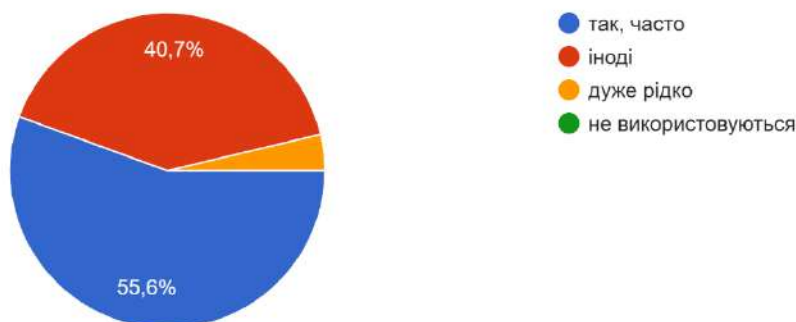


Рис. 1. Частота використання ігрових елементів на уроках географії

Аналіз відповідей учнів свідчить, що ігрові елементи на уроках географії застосовуються досить регулярно. Понад половину опитаних учнів (55,6 %) зазначили, що ігрові технології використовуються часто. Ще 40,7 % респондентів вказали, що ігрові елементи застосовуються іноді. Лише 3,7 % учнів обрали варіант «дуже рідко», тоді як відповідей про повну відсутність ігрових технологій не зафіксовано. Отримані результати свідчать про наявність ігрових підходів у практиці викладання географії, проте водночас вказують на нерівномірність їх застосування. (рис. 2).

Як ви оцінюєте рівень своєї зацікавленості на уроках географії з використанням ігрових технологій? (оберіть одну відповідь)
27 відповідей

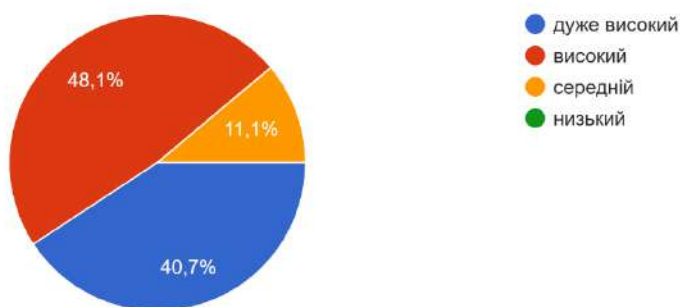


Рис. 2. Рівень зацікавленості учнів під час уроків географії з ігровими елементами

За результатами анкетування, більшість учнів позитивно оцінюють власну зацікавленість у навчанні географії з використанням ігрових технологій. Дуже високий рівень зацікавленості зазначили 40,7 % респондентів, високий – 48,1 %. Середній рівень зацікавленості відзначили 11,1 % учнів, тоді як низький рівень не було обрано жодним респондентом. Отримані дані підтверджують, що ігрові технології сприяють підтриманню стійкого інтересу до навчального матеріалу.

Висновки. Таким чином, порівняльний аналіз свідчить, що застосування інноваційних технологій на уроках географії позитивно впливає на зацікавленість, активність і суб'єктивне сприйняття ефективності навчання, порівняно з традиційними формами організації уроку. Загалом експериментальне дослідження підтверджує доцільність використання ігрових технологій у навчанні географії як ефективного засобу підвищення мотивації, активності та якості засвоєння навчального матеріалу.