

УГДК 371.388:54(07) – 057.874

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
УЧНІВ**

В.І.Магда

Анотація. Розглянута роль і основні завдання дидактичних ігор як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, як методу підготовки учнів до вивчення нового матеріалу.

Ключові слова: дидактичні ігри, навчально-пізнавальна діяльність учнів.

Аннотация. Рассмотрена роль и основные задачи дидактических игр как средства активизации учебной деятельности учащихся, как метода подготовки учащихся к изучению нового материала.

Ключевые слова: дидактические игры, учебно-познавательная деятельность учащихся.

Summary. The role and main tasks of teaching games as a means to enhance educational activities of students. It is shown that this method of teaching games prepare students to study new tool is the solution of contradictions between the nature of motivation and cognitive activity of the individual and the objective necessity of mastering new skills.

Keywords: didactic games, educational and cognitive activities of students.

Постановка проблеми. Пізнавальна активність дитини — це її внутрішня готовність до подальшої участі в напруженій розумовій та практичній діяльності в процесі оволодіння знаннями, уміннями і навичками та виявлення самостійності й творчого підходу до розв'язання навчальних завдань. Проблемі активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів приділяється значна увага у працях М.Верзіліної, О.Котлярової, Е.Ніфантьєва [1], В.Оніщука [2], П.Оржевського [3], Н.Чайченко [5], О.Ярошенко [6] та інших.

Пізнавальної активності у когнітивних процесах вимагає об'єктивна закономірність навчання як активного процесу відкриття і пошуку нового. Це є законом безумовної необхідності активної діяльності учнів у пізнанні. Його суть у тому, що характер і ступінь активності учня у навчанні можуть бути різними. Але воно не відбудеться або буде малоефективним, якщо учні не виявляють активності у навчанні. Важливим є те, що хоча процес навчання - це система взаємодії учителя й учнів, його кінцевий результат залежить від пізнавальної діяльності останніх. Учителю лише створює необхідні умови для збудження навчальної активності учнів, виявлення ними пізнавальної самостійності та пошуку. Оволодіння ж знаннями, уміннями й навичками, способами діяльності відбувається тією мірою, якою кожен учень проявлятиме максимальну індивідуальну активність. В інтелектуальній діяльності під впливом пізнавального інтересу з'являються такі важливі компоненти активного навчання, як активний пошук, здогад, дослідницький підхід, готовність до розв'язування задач. За твердженням К. Ушинського [4], основний закон природи дитини полягає в тому, що вона потребує діяльності й стомлюється не від неї, а від одноманітності.

Метою статті є обґрунтування ролі та основних завдань дидактичних ігор як засобу активізації навчально-пізнавальної активності учнів.

Виклад основного матеріалу. Удосконалення навчання - об'єктивна закономірність розвитку нашого суспільства і системи освіти. Ефективним є таке навчання, яке будується на основі прогресивних педагогічних ідей і технологій, здійснюється в оптимально напруженій і синхронній діяльності викладача й учнів у напрямі максимальної реалізації завдань навчання та підвищення його ефективності. Формування систем понять — значна частина такого навчально-виховного процесу.

Прискорювати процес формування систем понять необхідно для того, щоб на більш ранніх етапах використовувати їхні інтегруючу, пояснювальну та прогностичну функції, і на цій основі стимулювати творчу діяльність та пізнавальну самостійність учнів. Для досягнення цієї мети потрібно виявити шляхи та принципи цього процесу; спираючись на досягнення теорії та практики навчання, суттєво перебудувати методiku формування понять.

Одним з них є активізація пізнавальної діяльності учнів, посилення в її структурі мотивації відносин співробітництва, елементів гри і творчості. Між завданнями, що стоять перед вітчизняною педагогікою з виховання особистостей, які мають творчі здібності, із відповідною педагогічною системою можна помітити певну суперечність. Не можна сформувати вміння творчо підходити до розв'язання проблем без творчого підходу до самого навчально-виховного процесу. Безликі, офіційні методи навчання та виховання залишають такий самий слід на особистості учня.

Одним із способів розв'язання цієї проблеми є зміна технології навчання шляхом включення у навчально-виховний процес ігрових прийомів. Дослідження багатьох педагогів-новаторів свідчать про величезний методичний потенціал ігрових методів щодо підвищення ефективності навчання, забезпечення активної позиції, всебічного розвитку дитини.

Гра — це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою. Гра має широкі можливості в методиці вивчення основних закономірностей та взаємозв'язків у природі і відповідає всім основним принципам навчання (науковість, активність, доступність, емоційність), а отже, вирішує багато завдань сучасної дидактики, забезпечуючи ефективність навчання при вивченні хімії в загальноосвітній школі. Використання ігрових прийомів доцільне при проведенні уроку будь-якого типу: комбінованого, уроку засвоєння нових знань, узагальнення та систематизації нових знань. Головною умовою є вдале поєднання гри з основною дидактичною метою уроку, таким чином щоб гра перетворювалася на навчання, а не навчання на гру.

Матеріали конференції
(II Всеукраїнська науково-практична конференція з міжнародною участю “Хімічна та екологічна освіта: стан і перспективи розвитку”)

Навчальні ігри пов'язані насамперед із двома особливостями навчального процесу: проблемністю навчання та навчанням через дію.

Проблемність реалізується через самостійне розв'язання учнями поставленої проблеми (завдання) за умови нестачі необхідних знань, коли школярі змушені самостійно опановувати новий зміст, або шукати нові зв'язки в уже засвоєному матеріалі. При цьому формуються нові вміння через реалізацію процесу діяльності, тобто відбувається навчання через дію.

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм засвоєння матеріалу, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії людей, продуктивної форми спілкування з елементами змагання, невимушеності, невідомості цікавості. Гравці пізнають, запам'ятовують нове, розвивають свою уяву і фантазію. Навіть найпасивніші учні докладають зусиль, щоб не підвести товаришів по грі. При цьому спілкування є головним енергетичним джерелом гри, яке посилює її емоційний бік.

Під час проведення ігор учитель краще пізнає своїх учнів, бо у грі повніше виявляються психологічні особливості характеру та темпераменту, розкриваються організаторські здібності. Уроки у формі гри завжди проходять жваво й динамічно.

Дидактична гра — творча форма навчання, виховання і розвитку школярів. Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну орієнтацію, кмітливість, а тому їх можна використовувати під час викладання будь-якого предмета. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагогів і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами безпосередності й неудаваної цікавості. В терміні "дидактична гра" наголошується її педагогічна спрямованість, відображається багатогранність її застосування з урахуванням дидактичної мети заняття і рівня підготовленості студентів та учнів.

Витоки дидактичних ігор ми можемо знайти в народній педагогіці. Ігри та іграшки, які створив народ, завжди допомагали дітям пізнавати світ граючись. Тому ігри пізніше дуже тісно пов'язались з навчанням, постійно удосконалюючись.

Навчальні ігри, на відміну від розважальних, мають певні істотні ознаки і свою стійку структуру, до якої входять такі компоненти: ігрова задумка; правила гри; безпосередньо ігрові та дидактичні завдання; обладнання гри; результат гри.

Навчальна гра дозволяє досягти цілої низки важливих цілей:

- 1) дидактичних (формування й застосування нових ЗУН, розширення кругозору тощо);
- 2) розвивальних (розвиток пам'яті, мови, розумових процесів — аналізу, синтезу, зіставлення і т. ін., творчих здібностей);
- 3) виховних (виховання самостійності, колективізму, відповідальності, волі, навичок співробітництва та ін.).

Ігри забезпечують зацікавлене сприйняття навчального матеріалу й залучення учнів до навчального предмета. Гра, яка за своїм змістом «пов'язана» з навчанням, дає учням змогу сконцентрувати увагу на навчальному завданні. Як результат — останнє сприймається не як «нав'язане», а як бажана й особисто значуща ціль.

Гра як метод підготовки учнів до вивчення нового — це інструмент розв'язування суперечностей між характером мотивації, пізнавальною спрямованістю особистості та об'єктивною необхідністю оволодіння новим знанням, між сприйняттям явищ та усвідомленням їх як наукових фактів, між знаннями, що мають учні, і тими, що повинні бути, між усвідомленням одиничного й загального, елементарного та систематичного, ігри — це методи, що стимулюють вплив змісту навчання, інтерес до навчання, конкретизують і закріплюють засвоєне.

Ділові ігри — ефективний і досить поширений метод розв'язання навчальних завдань, що має синтетичний характер і включає набір процедур. Це багаточарові інтерактивні процедури, що імітують динаміку процесу в стислому вигляді та охоплені зворотним зв'язком. Важливим моментом є принцип ролівої взаємодії. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, вбачає у них можливість ефективної організації взаємодії педагога й учнів, продуктивної форми їхнього спілкування з елементами змагання, безпосередності, інтересу. Гра — творчість і праця. У грі в учнів виробляються звички зосереджуватися, думати самостійно, розвиваються увага, потяг до знань. Захопившись, учні не помічають, що вчаться, орієнтуються у незвичайних ситуаціях, поповнюють запас уявлень, понять, розвивають фантазію. Навіть найпасивніші включаються у гру з великим бажанням, докладаючи зусиль, щоб не підвести товаришів по грі.

Дидактичні ігри добре уживаються із «серйозним» навчанням. Включення їх у заняття робить процес навчання цікавим, створює в учнів робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні

навчального матеріалу. Ігрові дії підтримують і посилюють інтерес учнів до предмета. Дидактична гра — могутній стимул розумового розвитку учнів, метод навчання і виховання. Вона не є діяльністю, що приносить задоволення заради задоволення, а є видом перетворювальної діяльності, тісно пов'язаної з іншими видами навчальної роботи.

Використання дидактичних ігор є важливим методом інтенсифікації навчальної діяльності учнів. Ігрова діяльність сприяє створенню пізнавального мотиву, посилює увагу до змісту матеріалу, посилює працездатність, почуття відповідальності за успіхи у навчанні всього колективу та кожного учня. Процес гри, її наслідки примушують замислитися деяких учнів над прогалинами у знаннях та шляхами їх ліквідації. У дидактичних іграх виробляються автоматизм дії, серйозне ставлення до предмета, реалізуються ідеї співробітництва, змагання, самоврядування, виховання через колектив, залучення учнів до творчості, виховання відповідальності кожного за навчання та дисципліну. У ході дидактичної гри учаснику необхідно максимально мобілізувати знання, досвід, уяву. Справа не зводиться лише до механічного використання програмового матеріалу. У процесі гри виробляється вміння думати системно, шукати нові ідеї. Гра вимагає, щоб її учасники віддавали їй свою енергію, розум, витримку, самостійність. Вона стає напруженою роботою і через добровільні зусилля веде до задоволення.

Дидактична гра — приклад універсальної діяльності, оскільки містить у собі багато ознак інших видів діяльності. Вона знімає втому після довгого сидіння на заняттях, які потребують інтелектуального напруження, впливає на формування особистості, сприяє психологічному розвитку - виховує навички колективіста, розвиває організаторські здібності, у грі народжуються взаємоповага, чесність, порядність. Гра допомагає розвивати допитливість, тренує пам'ять, увагу, вміння не лише дивитися, а й бачити, логічно мислити. Дидактичні ігри, хоча й не є чимось новим, однак недостатньо широко застосовуються в реальному навчальному процесі, а часом і взагалі випадають з арсеналу педагогів. Разом з тим ці методи мають виняткову важливість під час вивчення різних дисциплін.

У більшості ігор використовуються творчі завдання, робота в малих групах, той або інший вид ігрової діяльності. Навчальні ігри дають змогу задіяти не тільки свідомість людини, але й її почуття, емоції, вольові якості, тобто залучають до процесу навчання «цілісну людину». Це сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

При проведенні дидактичних ігор можна організувати роботу в малих групах. Це надає всім учасникам можливість діяти, практикувати навички співробітництва, міжособистісного спілкування (зокрема, володіння прийомами активного слухання, вироблення загального рішення, розв'язання суперечностей). Роботу в групах варто використовувати, коли потрібно вирішити проблему, з якою важко впоратися індивідуально, коли у вас є інформація, досвід, ресурси для взаємного обміну, коли одним з очікуваних навчальних результатів є набуття навичок роботи в команді.

До групової роботи варто підходити поступово. Слід починати з малих груп із двох-трьох учасників. З освоєнням правил роботи можна збільшувати склад груп до 5-7 осіб, розширюючи діапазон можливостей, досвіду і навичок їхніх учасників. Хоча підвищується також і ймовірність неконструктивної поведінки, дезорганізації, конфлікту. Чим більша група, тим більше вміння потрібно від учасників, щоб дати кожному можливість висловитися. Чим менше часу відпущено на роботу в групі, тим меншою має бути група. Разом з тим, чим більше утворено груп, тим більше часу знадобиться для представлення результатів групової роботи.

У групах із двох осіб високий рівень обміну інформацією і менше розбіжностей, але вища ймовірність виникнення напруженості. У випадку незгоди учасників обговорення може зайти в глухий кут, тому що немає ні союзника, ні арбітра.

У групі з трьох осіб є небезпека придушення більш слабкого члена групи. Проте групи з трьох чоловік є найбільш стабільними, учасники в них можуть ставати на бік один одного, виступати у ролі посередників, арбітрів, легше улагоджувати розбіжності.

Взагалі в групах з парною кількістю членів розбіжності улагоджувати складніше, ніж у групах з непарною кількістю. Група з непарним складом може вийти з глухого кута шляхом поступки думці більшості.

У групі з п'яти осіб більша ймовірність, що ніхто не залишиться в меншості один. У такій групі досить багато учасників для вироблення різних думок і продуктивного обміну інформацією. Разом з тим всі отримують можливість зробити свій внесок у роботу, почути іншого і бути почутим самому.

Успіх дидактичної гри залежить від ефективності її структури. Перш ніж взятися безпосередньо за написання вправи, важливо мати чітке уявлення про мету даної дидактичної гри: призначена вона для загального ознайомлення з тією чи іншою навичкою чи для залучення уваги тих, хто навчається, до конкретної проблеми тощо.

Кожен компонент вправи у формі дидактичної гри вказує на певне свідомо прийняте рішення.

Матеріали конференції

(II Всеукраїнська науково-практична конференція з міжнародною участю “Хімічна та екологічна освіта: стан і перспективи розвитку”)

Завдання ж дидактичної гри може містити всі чи кілька з перелічених нижче компонентів:

- матеріали справи — опис гіпотетичної проблеми, що вводить тих або інших персонажів, ролі яких будуть виконуватися;
- розподіл ролей — інформація, що буде необхідна виконавцям різних ролей;
- інструкції — детальні роз'яснення щодо необхідної підготовки (як на уроці, так і у вигляді домашнього завдання), розподілу учнів за ролями, часових рамок;
- матеріали для читання — будь-яка інформація, необхідна для підготовки дітей, у тому числі, наприклад, матеріал навчальних посібників, документів тощо.

Ефективними дидактичні ігри можуть бути лише у випадку, коли вони вузько спрямовані й ретельно продумані. Корисно буває перевіряти казуси на колегах, щоб переконатися, що в них не міститься фактів, які вводять в оману, можуть відволікати учнів від мети вправи.

З досвіду вчителів-предметників можна запропонувати технологію проведення дидактичних ігор:

- мотивація — це може бути запитання, міні-демонстрування, приклад із практики;
- узгодження очікуваних навчальних результатів — учасники обмінюються очікуваннями, наприклад, уточнюють формулювання очікуваних результатів, можливо, зменшують їх кількість;
- домовленість про терміни — може, доведеться згадати значення якихось понять, зміст окремих елементів.
- представлення плану гри — оптимально, якщо план, разом із зазначенням часу на виконання кожного кроку, розданий усім учасникам або вивішений на плакаті;
- представлення правил гри — необхідно нагадати, що робитимуть активні учасники і спостерігачі на кожному етапі;
- розподіл ролей — оптимально заздалегідь запланувати розподіл за ролями, з огляду на досвід попередніх занять і необхідність надати усім рівні можливості для участі в різних ролях; учасники відповідно до їхніх ролей отримують заздалегідь підготовлені матеріали;
- підготовка до дидактичної гри — якщо необхідно, учасники можуть домовитися про збільшення часу на підготовку, готуватися можна як індивідуально, так і з допомогою однокласників, що потім виступлять як спостерігачі;
- дидактична гра — активні учасники діють відповідно до своїх ролей і отриманої інформації. Під час дидактичної гри спостерігачі, учитель ніяк не втручаються у дії учасників, але ведуть записи для наступного коментування;
- дидактичний зворотний зв'язок — учасники гри коментують те, що відбувається, не виходячи з ролей, вони можуть розкрити зміст конфіденційної інформації, оцінити дії один одного;
- діловий зворотний зв'язок — учасники гри, вийшовши з ролі, і спостерігачі коментують дії консультанта; рекомендується починати з його власної самооцінки; слід дотримуватися правил коментування;
- коментування учителя — учитель коментує дії дітей і звертає увагу на плюси та мінуси коментарів, що пролунали раніше;
- зв'язок з іншими заняттями, курсами, предметами — учасники можуть звернути увагу на можливості, що їх надає зміст попередніх і наступних курсів, занять для розвитку даної навички, на відомі їм джерела корисної інформації.

Досвід показує, що найціннішим елементом є «діловий зворотний зв'язок», проведений відповідно до правил коментування.

Висновки. Обґрунтовано роль і основні завдання дидактичних ігор як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів. На основі досвіду вчителів-предметників та власного досвіду автора запропонована технологія проведення дидактичних ігор.

Література

1. Нифантьев З.Е. Внеклассная работа по химии с использованием хроматографи / Нифантьев З.Е., Верзилина М.К., Котлярова О.С — М. : Просвещение, 1983, — 234 с.
2. Оржевский П.А. Творчество на практических занятиях по химии / Оржевский П.А. - М. : АРКТИ, 1999. - 152 с.
3. Онищук В.О. Активізація навчання старшокласників / Онищук В.О. — К. : Радянська школа, 1978. — 128 с.
4. Ушинський К.Д. Человек как предмет воспитания / Ушинський К.Д. — М., 1990 - (Собр. соч. : в 6 т./ Ушинський К.Д.; т. 5).
5. Чайченко Н.Н. Современная методика формирования у школьников теоретических знаний по основам химии. — Сумы : Нота Бене, 2001. — 163с.
6. Ярошенко О.Г. Навчальне спілкування як чинник активізації пізнавальної діяльності школярів / Ярошенко О.Г. // Біологія і хімія в школі. — 2002. — №4. — С. 15-18.