

УДК 911 : 371.3

І.В. Фесенко

Гімназія № 6, м. Кременчук, Полтавська область

ТЕХНОЛОГІЯ ГРИ ТА ЇЇ ЗАСТОСУВАННЯ НА СУЧАСНОМУ УРОЦІ ГЕОГРАФІЇ

Вступ. Поняття "технології в навчанні" виникло давно і на сучасному етапі розвитку освіти стосується всіх дисциплін у школі та вищих навчальних закладах. Слово "технологія" тлумачиться як "сукупність способів переробки матеріалів, виготовлення виробів і процеси, що супроводжують ці види робіт" [2].

Термін "технологія" має грецьке походження та складається із двох слів – "техно" та "логія". "Техно" означає "майстерність", "мистецтво", а "логія" – "вчення", "слово". Отже, виходячи з цього, "технологія" – це вчення про майстерність. У статті йтиметься про майстерність педагога, який викладає географію.

Вихідні передумови. Для формування та розвитку пізнавального інтересу школярів у процесі навчання географії існує багато різноманітних педагогічних технологій. Однією з них є ігрова технологія. Розкриття творчих можливостей дитини найуспішніше здійснюється у процесі взаємодії навчальної та ігрової діяльності. Ігри сприяють передачі способів набуття знань, досвіду колективної та групової роботи.

Дидактичні ігри змушують учнів вносити в пізнавальну діяльність свій досвід і знання, одержувати нові знання з джерел, знайдених самостійно. Тому можна стверджувати, що ігри для дітей – це і навчання, і праця, і серйозна форма виховання.

Мета даної статті - висвітлити деякі методичні прийоми використання різноманітних дидактичних ігор у курсах географії.

Виклад основного матеріалу. На уроках географії розвиваються просторове, логічне, економічне мислення, екологічна свідомість, виникає розуміння взаємозв'язків між компонентами природи. На цих уроках учні відчують себе

мандрівниками та шукачами, вченими та дослідниками. Важливим освітнім завданням педагога є спрямування роботи на розумовий розвиток учнів, що забезпечує формування їх творчих здібностей, здатність і вміння знаходити нові шляхи для розв'язання практичних завдань, а надалі дозволить творчо застосовувати набуті знання в майбутній діяльності. Основними критеріями творчості у пізнавальній діяльності учнів є: самостійність (часткова або повна), пошук і вибір можливих варіантів руху до мети.

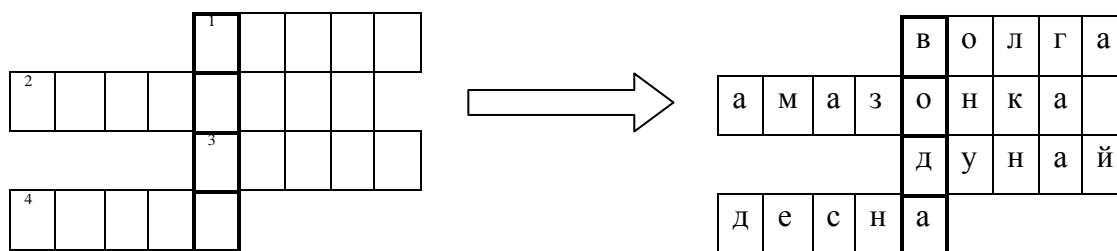
Ігрові географічні технології впроваджуються у навчальний процес на уроках чи в позакласній роботі за допомогою різноманітних методів і прийомів (бесіди, проблемного викладення знань, пробудження зацікавленості в дітей та ін.) і виступають як засіб спонукання та стимулювання до навчальної діяльності. За характером педагогічного процесу виділяють такі групи ігрових технологій:

- навчальні та тренувальні;
- контролюючі та розвиваючі;
- репродуктивні та творчі;
- комунікативні та діагностичні тощо [1].

Одним із дієвих засобів розвитку в дітей мислення вважається дидактична гра. Щоб розвивати розум, необхідно оволодіти певними розумовими операціями, логічними прийомами мислення. Цьому і сприяють такі ігри, як головоломки, ребуси, кросворди, загадки та ін.

Серед дидактичних ігор вагоме місце займають кросворди. Вони можуть бути невеликими та швидко розв'язуватись, але це допомагає формувати інтерес до географічного матеріалу. Особливо цю роботу любляють учні 6-7 класів. Чим доросліша дитина, тим більш складним повинен бути кросворд. У кросворді в окремих клітинах вписані цифри. З клітинок, де вони стоять, починаються слова – певні географічні назви або поняття. Вирішенням кросворду може бути слово, яке можна отримати лише відповівши на всі питання (запитання стосуються слів, що розміщені по горизонталі, а відгадка – слово по вертикалі, яке перетинає всі відгадані слова), або класичний варіант – у місцях перетину

слів по вертикалі та по горизонталі не виникатиме ніяких ускладнень зі спільними літерами. Наприклад:



Мій досвід роботи свідчить, що учні важко засвоюють окремі географічні назви та терміни. Набагато легше це сприймається при використанні елементів гри, нетрадиційних прийомів навчання. На уроках, під час вивчення певних тем, учні розв'язують віршовані загадки, головоломки. Незвичність подання матеріалу концентрує увагу учнів та сприяє засвоєнню ними географічних назв і термінів.

Під час вивчення теми "Політична карта Північної Америки" замість запитання: "Яка країна з'єднує два материки?" зачитую загадку:

Під нею голову ховають в спеку,
Та подивись лиш на Америку далеку.
Вона єднає два материки,
Її не знати просто не з руки.

(Панама)

Особливий інтерес викликають дидактичні ігри, що містять у собі завдання, розв'язання яких передбачає подолання пізнавальних труднощів. Наприклад, уявна морська подорож навколо Африки. У ході такої подорожі навмисно допускаються ті чи інші неточності географічної орієнтації, виправлення яких вимагає знань географічної карти.

Учні добре сприймають бліц-турніри:

А. Назвіть протоку, яка з'єднує два моря, два океани, а роз'єднує два материки, дві частини світу, два півострови, дві країни (Берингова).

Б. Назвіть річку, в назві якої містяться три ноти (Мі-с-сі-сі-пі).

На підсумковому уроці можна провести конкурси, у яких бере участь команда учнів (клас ділиться на 2-4 команди). Залежно від місця, яке в підсумку посідає команда, кожному учневі до підсумкової оцінки з теми додається певна кількість балів. Якщо клас поділений на 4 команди, то дві з них можуть виконувати певне завдання самостійно, а інші дві в цей час працюють в режимі спілкування з учителем. Така технологія підсумкового уроку вимагає більших зусиль від учителя, але дозволяє учням перебувати у менш напруженому стані. Нижче наведені приклади конкурсів.

Конкурс "Тема за вибором". Команді надається список тем. Кожен учасник вибирає одну тему, на 10 запитань з якої повинен дати за встановлений час якнайбільше відповідей.

Конкурс "Географічні тести". Вчитель зачитує запитання та варіанти відповідей. У команд є по чотири таблички з літерами "А", "Б", "В", "Г". Після не тривалого обговорення команда підіймає табличку з варіантом відповіді.

Для самостійної роботи командам можна запропонувати за визначений час вгадати ребуси для команди-суперниці з термінами або поняттями, які лунали під час вивчення теми. Інший варіант – виконати завдання на контурній карті (визначити позначені об'єкти або зробити стислу характеристику певного об'єкта, що вимагає колективної праці та змусить учнів працювати з декількома картами атласу). Під час виконання цих завдань між учнями виникають дискусії, які викликають азарт та дозволяють довести свою правоту чи відмовитись від своєї версії відповіді.

Географія дає багатий матеріал для використання найрізноманітніших методів і прийомів у роботі з інформацією. Застосування комп'ютерної техніки розширює можливості як вчителя, так і учня. Це можуть бути не тільки електронні підручники та тестові перевірки на комп'ютері, а й використання у певні моменти уроку фрагментів з розвиваючих ігор, наприклад, "Географікус" (рис.), у довіднику якого є прекрасні зорові моделі, текстові пояснення до тектонічних процесів у земній корі, опис Сонячної системи, походження та процес формування корисних копалин тощо.

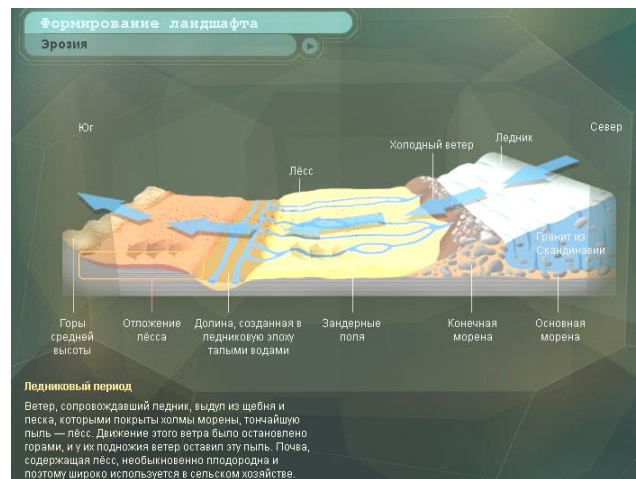


Рис. Фрагмент гри "Географікус"

Висновки. Ігровий метод – це спосіб взаємодії учителя й учнів, що веде до реалізації дидактичних задач і цілей навчання. Ігри-вправи проводяться на уроках, входять до домашніх завдань, позакласних занять, а також можуть використовуватись у вільний від навчання час. Дидактичні ігри змушують учнів вносити у пізнавальну діяльність свій досвід і знання, одержувати нову інформацію з джерел, які вони шукають самостійно.

Гра для дітей – це і навчання, і праця, і серйозна форма виховання. У пізнавальній географічній грі вміння застосовувати отримані раніше знання, навички користування додатковою та словниковою літературою допомагають учневі реалізувати свої можливості, а головне – у ході гри учні отримують задоволення. Позитивні емоції проявляються на уроках засвоєння навчального матеріалу, впливають на розвиток особистості дитини в цілому. От чому гра може стати засобом різнобічного розвитку учня, його здібностей.

Учителю знадобляться такт, терпимість, вміння та знання в організації та керівництві грою. "Навчаючи інших, теж навчаєшся", – писав А. Дістервег. Кожен справжній учитель навчається все своє життя. Він завжди у творчому пошуку нових прийомів, засобів, методів навчання та виховання, адже сьогодні не можна не змінюватися разом із життям, разом з учнями.

Література:

1. Корнєєв В.П. Технології в навчанні географії. – Харків: Основа, 2004. – 76 с.
2. Словник іншомовних слів. – К.: Наук. думка, 2000. – 665 с.