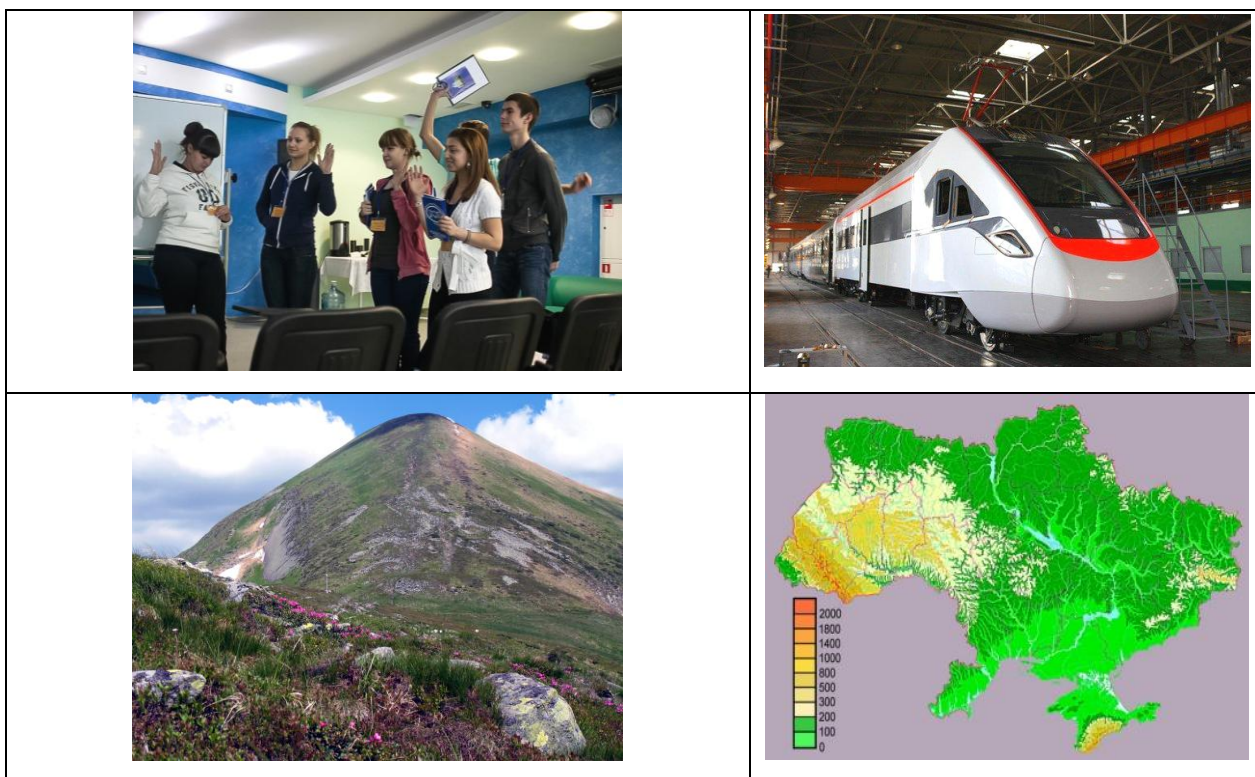


О.О. Жемеров, В.М. Блазун

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ГЕОГРАФІЇ УКРАЇНИ

Методичний посібник



Харків - 2014

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Кафедра фізичної географії та картографії

О. О. Жемеров, В. М. Блазун

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ГЕОГРАФІЇ УКРАЇНИ

**Методичний посібник
для студентів-географів вищих навчальних закладів**

Харків – 2014

УДК 911:371.3
ББК 65.04р3
Ж50

Затверджено на засіданні Вченої ради
геолого-географічного факультету Харківського
національного університету імені В.Н. Каразіна
19 травня 2014 року, протокол № 9

Рецензенти:

В.А. Редіна - директор Харківської обласної станції юних туристів, кандидат педагогічних наук, доцент

О.М. Саввіч - методист Центру аналізу та прогнозування розвитку освіти КВНЗ «Харківська академія неперервної освіти»

Ж50 Жемеров О.О. Сучасні технології навчання географії України: Метод. посіб. для студ.-географів ВНЗ / О.О. Жемеров, В.М. Блазун. - Харків: ХНУ ім. В.Н. Каразіна, 2014. – 32 с.

У розробленому методичному посібнику «Сучасні технології навчання географії України» висвітлені поняття про сучасні технології навчання; дані різні визначення поняття «технологія навчання»; розглянута й стисло охарактеризована класифікація сучасних педагогічних технологій.

Методичний посібник розроблений як додаток до дипломної роботи магістра студентом 6 курсу кафедри фізичної географії та картографії Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна В.М. Блазуном (науковий керівник – кандидат географічних наук, професор О.О. Жемеров).

Видання призначене для студентів-географів вищих навчальних закладів.

УДК 911:371.3
ББК 65.04р3

© Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

ЗМІСТ

ВСТУП	4
1. Поняття про технології навчання	4
2. Класифікація сучасних педагогічних технологій	7
3. Сучасні технології навчання географії	11
3.1. Технологія проблемного навчання	12
3.2. Ігрові технології	18
3.3. Групові технології	26
3.4. Інтерактивні технології	28
РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	30

ВСТУП

Географія у середніх навчальних закладах має великі потенційні можливості у виконанні соціальних замовлень школи на сучасному етапі розвитку українського суспільства. Без географічних знань і вмінь, без розвинутого уявлення про просторову неоднорідність земної поверхні, без географії України не може бути сформована у свідомості учнів цілісна наукова картина світу. На даний час цьому сприяють нові технологічні підходи, зокрема сучасні технології навчання географії України у 8-9 класах загальноосвітньої школи. Ці технології будуть розглянуті у даному посібнику.

1. Поняття про технології навчання

Поняття «технології у навчанні» виникло давно і стосується на сучасному етапі розвитку освіти всіх дисциплін у школі й вищих навчальних закладах. Саме за допомогою технологій входить у світовий простір нова система освіти в Україні.

Поняття «технології» для географічної освіти вважається одним з нових. Частіше ми зустрічаємо його в педагогічній літературі (Н.В. Бескова, В.П. Беспалько, В.Ю. Пітюков, О.М. Пехота, Г.К. Селевко та ін.), і майже відсутні розробки з цього питання у методичній літературі з географії.

У перекладі з грецької «технологія» означає «сукупність способів переробки матеріалів, виготовлення виробів і процеси, що супроводять ці види робіт». Поняття «технологія» складається з двох слів – «*техно*» і «*логія*». «*Техно*» означає «майстерність», а «*логія*» – «вчення», «слово». Отже виходячи з цього, «технологія» – «вчення про майстерність».

Можна відзначити, що термін «педагогічна технологія», точніше «технології в навчанні», згадується ще в 1920-ті рр. в СРСР. У даний час у педагогічній лексикон міцно ввійшло поняття «педагогічна технологія».

Однак у його розумінні і вживанні існують великі розбіжності. Є декілька визначень щодо цього.

1) Педагогічна технологія - сукупність психолого-педагогічних установок, що визначають спеціальний набір і компонування форм, методів, способів, прийомів навчання, виховних засобів; вона є організаційно-методичний інструментарій педагогічного процесу.

2) Педагогічна технологія – це системний метод створення, застосування і визначення всього процесу викладання і засвоєння знань з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, що ставить своїм завданням оптимізацію форм освіти.

3) Педагогічна технологія означає системну сукупність і порядок функціонування всіх особистісних, інструментальних і методологічних засобів, використовуваних для досягнення педагогічних цілей.

У нашому розумінні педагогічна технологія є змістовним узагальненням, що вбирає в себе смисли всіх визначень різних авторів.

Поняття «педагогічна технологія» може бути представлене трьома аспектами.

1-й аспект – науковий: педагогічні технології – частина педагогічної науки, що вивчає та розробляє цілі, зміст і методи навчання та проектує педагогічні процеси.

2-й аспект – процесуально-описовий: опис процесу, сукупність цілей, змісту, методів і засобів для досягнення планованих результатів.

3-й аспект – процесуально-діючий: здійснення технологічного процесу, функціонування усіх особистісних, інструментальних і методологічних педагогічних засобів.

Таким чином, педагогічна технологія функціонує і як наука, що досліджує найбільш раціональні шляхи навчання, і як система способів, принципів і регулятивів, застосовуваних у навчанні, і в якості реального процесу навчання.

У будь-якій педагогічній технології можна виділити такі основні компоненти:

1) концептуальний, який відображає «ідеологію» проектування і впровадження педагогічної технології;

2) змістовно-процесуальний, який відображає мету (загальну і конкретні цілі); зміст навчального матеріалу, методи і форми навчання, виховання, розвитку учнів; методи і форми педагогічної діяльності вчителя; діяльність учителя з управління навчально-виховним процесом;

3) професійний компонент, який відображає залежність успішності функціонування і відтворення спроектованої педагогічної технології від рівня педагогічної майстерності вчителя.

Педагогічна технологія повинна враховувати основні методологічні вимоги (критерії технологічності), а саме:

1) концептуальність (кожна педагогічна технологія має спиратися на відповідну наукову концепцію, що охоплює філософське, психологічне, дидактичне і соціально-педагогічне обґрунтування досягнення освітніх цілей);

2) системність (педагогічна технологія повинна мати всі ознаки системи: логіку процесу, взаємозв'язок усіх його частин, цілісність);

3) керованість, яка припускає можливість діагностичного цілепокладання, планування, проектування процесу навчання, поетапної діагностики, варіювання засобами і методами з метою корекції результатів;

4) ефективність (сучасні педагогічні технології існують у конкурентних умовах і повинні бути ефективними за результатами й оптимальними за витратами, гарантувати досягнення запланованого стандарту навчання);

5) відтворюваність, що передбачає можливість застосування (повторення, відтворення) педагогічної технології в інших однотипних освітніх установах, іншими суб'єктами.

Таким чином, технологія навчання передбачає управління дидактичним процесом, що містить організацію діяльності учнів, і контроль за цією діяльністю. Ці процеси безперервно взаємодіють: результат контролю впливає на зміст управляючих дій, тобто передбачає подальшу організацію діяльності в інтересах досягнення цілей, визначених на основі освітніх стандартів.

Отже, можна зробити висновок, що технології є об'єктивним процесом еволюції освіти. Можемо стверджувати, що педагогічна технологія – це системний, концептуальний, нормативний, варіативний опис діяльності учителя й учня, спрямований на досягнення загальноосвітньої мети.

Будь-яка сучасна педагогічна технологія є синтезом досягнень педагогічної науки і практики, поєднання традиційних елементів минулого досвіду і того, що народжено суспільним прогресом, гуманізацією і демократизацією суспільства.

Її джерело і складові: соціальні перетворення і нове педагогічне мислення; педагогічна, психологічна і суспільні науки; передовий педагогічний досвід; український і зарубіжний досвід минулого; етнопедагогіка.

Жодна технологія не є універсальною, тому кожна з них вимагає вироблення власного технологічного підходу до її використання в конкретних ситуаціях. Структуру і зміст інноваційних педагогічних технологій проектують з урахуванням того, що ефективність навчання у професійному навчальному закладі визначають і рівень кваліфікації учителів, і їхні ціннісні спрямування.

2. Класифікація сучасних педагогічних технологій

У теорії та практиці роботи шкіл сьогодні існує безліч варіантів навчально-виховного процесу. Кожен автор і виконавець привносить у педагогічних процес щось своє, індивідуальне, у зв'язку з чим говорять, що кожна конкретна технологія є авторською. З цією думкою можна погодитися.

Проте багато технологій за своїми цілями, змістом, застосовуваних методів і засобів мають досить багато спільного, і з цих загальних ознак можуть бути класифіковані в кілька узагальнених груп (табл.).

Таблиця

Класифікація педагогічних технологій

За рівнем застосування		
Загальнопедагогічні	Предметні	Локальні та модульні
За провідним фактором психічного розвитку		
Біогенні	Соціогенні	Психогенні
За концепцією засвоєння		
Асоціативно-рефлекторні	Розвивальні	Біхевіористичні
Сугестивні	Нейролінгвістичні	Гештальттехнології
За ставленням до дитини		
Авторитарні	Дидактоцентристські	Особистісно орієнтовані
За типом організації та управління пізнавальною діяльністю		
Ігрові й тренінгові	Інтерактивні	Комп'ютерні
Діалогові		
За організаційними формами		
Класно-урочні	Академічні	Індивідуальні
Групові	Клубні	Альтернативні

За сутнісним та інструментально значущими властивостями (наприклад, цільової орієнтації, характером взаємодії вчителя і учня, організації навчання) виділяються такі класи педагогічних технологій.

За рівнем застосування виділяються загальнопедагогічні, частково методичні (предметні) і локальні (модульні) технології.

По філософській основі: матеріалістичні і ідеалістичні, діалектичні та метафізичні, наукові і релігійні, гуманістичні та антигуманні, антропософські і теософські, прагматичні та екзистенціалістські, вільного виховання і примусу та інші.

По провідному чиннику психічного розвитку: біогенні, соціогенні, психогенні технології. Сьогодні загально прийнято, що особистість є результат сукупного впливу біогенних, соціогенних і психогенних факторів, але конкретна технологія може враховувати або робити ставку на будь-яку з них, вважати його основним.

У принципі не існує таких монотехнологій, які використовували б тільки один який-небудь єдиний фактор, метод, принцип – педагогічна технологія завжди комплексна. Однак своїм акцентом на ту чи іншу сторону процесу навчання технологія стає характерною і отримує від цього свою назву.

За науковою концепцією засвоєння досвіду виділяються: асоціативно-рефлекторні, біхевіористичні, гештальттехнології, розвивальні. Можна згадати ще малопоширені технології нейролінгвістичного програмування і сугестивна. Поєднання ознак визначає такі види технологій (дидактичних систем):

- 1) класичне лекційне навчання (управління – розімкнене, розсіяне, ручне);
- 2) навчання за допомогою аудіовізуальних технічних засобів (розімкнене, розсіяне, автоматизоване);
- 3) система «консультант» (управління – розімкнене, спрямоване, ручне);
- 4) навчання за допомогою книги (управління – розімкнене, спрямоване, автоматизоване) – самостійна робота;
- 5) система «малих груп (управління – циклічне, розсіяне, ручне) – групові, диференційовані способи навчання;
- 6) комп'ютерне навчання (управління – циклічне, розсіяне, автоматизоване);

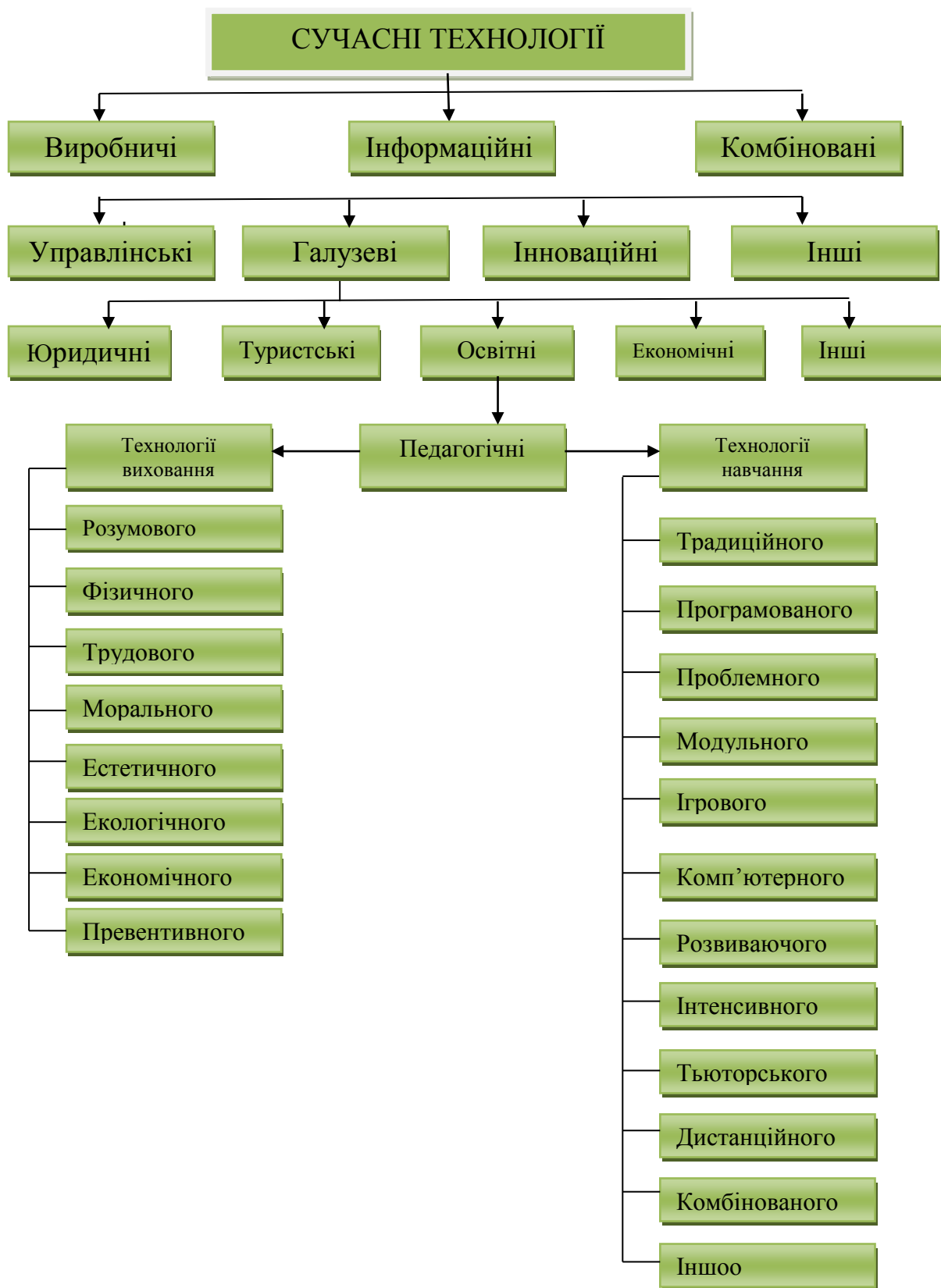


Рис.1. Сучасні технології навчання

7) система «репетитор (управління – циклічне, спрямоване, ручне) – індивідуальне навчання;

8) «програмне навчання» (управління – циклічне, спрямоване, автоматизоване), для якого є заздалегідь складена програма.

У практиці звичайно виступають різні комбінації цих «моно дидактичних» систем, найпоширенішими з яких є:

- Традиційна класична класно-урочна система Я.А. Коменського, що представляє комбінацію лекційного способу викладу і самостійної роботи з книгою (дидахографія).

- Сучасне традиційне навчання, що використовує дидахографію у поєднанні з технічними засобами.

- Групові та диференційовані способи навчання, коли педагог має можливість обмінюватися інформацією з усією групою, а також приділяти увагу окремим учням в якості репетитора.

- Програмоване навчання, що ґрунтується на адаптивному програмному управлінні з частковим використанням всіх інших видів.

Принципово важливою стороною у педагогічній технології є позиція дитини в освітньому процесі, ставлення до дитини з боку дорослих.

Сучасні технології навчання поділяють на виробничі, інформаційні, комбіновані, управлінські, галузеві, інноваційні тощо (рис.1.). У свою чергу, галузеві діляться на юридичні, туристські, освітні, економічні та ін. Серед освітніх виділяють педагогічні технології виховання та педагогічні технології навчання.

3. Сучасні технології навчання географії

У методиці географії накопичений значний досвід застосування технологій навчання. Серед них на нашу думку найбільш дієвими при викладанні географії України є такі технології навчання: технологія проблемного навчання, ігрові технології, групові технології, інтерактивні технології (рис.2).

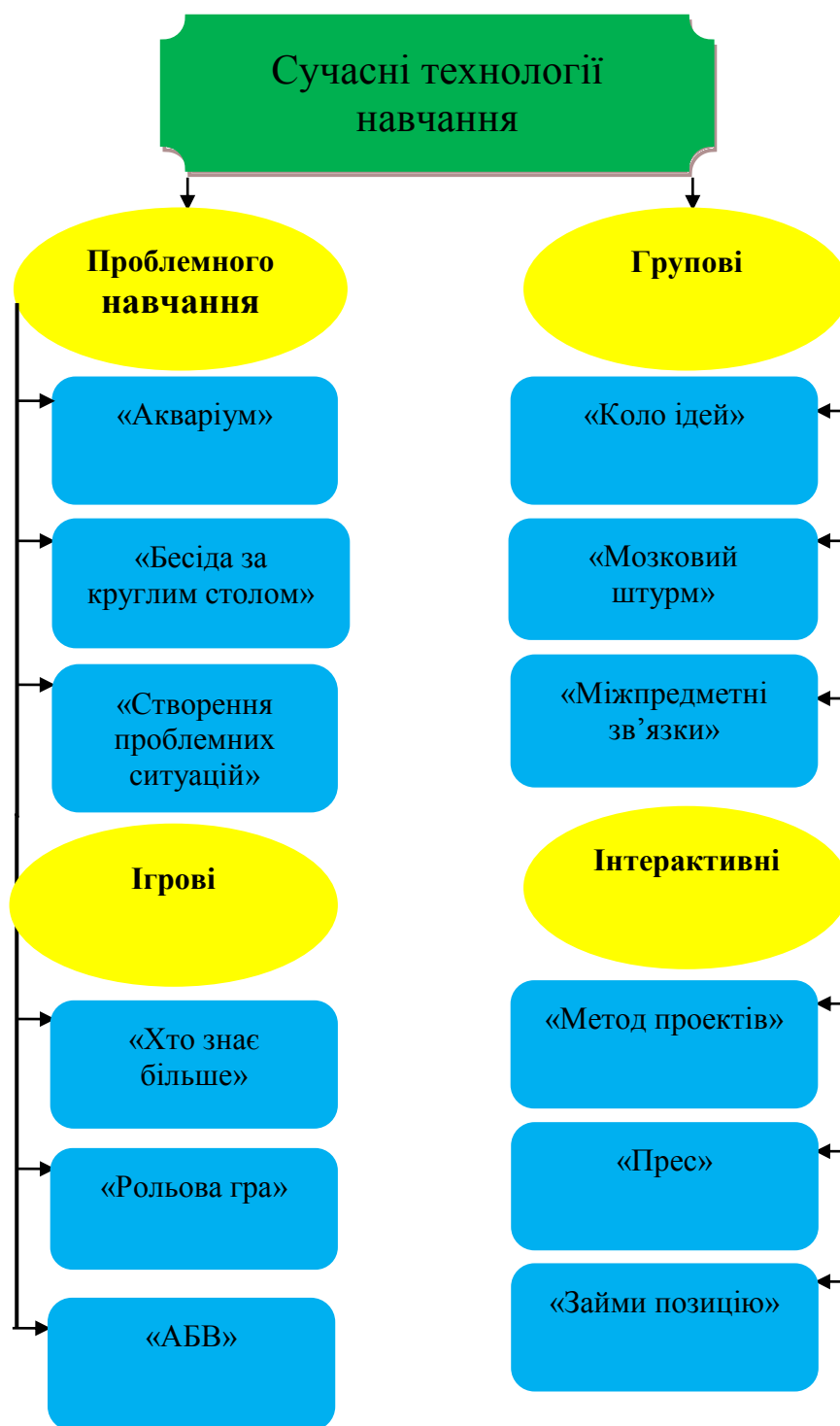


Рис.2. Сучасні технології навчання географії

3.1. Технологія проблемного навчання

В основі технології проблемного навчання при навчанні лежить упровадження методу проблемного викладення навчального матеріалу, частково пошукового та дослідницького методів. Особливістю цієї технології

є обов'язкове застосування пізнавальних завдань, пов'язаних зі здогадкою, дивом, непорозумінням, тобто порушенням відомих дітям причинно-наслідкових зв'язків з метою формування нових знань. Висунення проблемних завдань та їх розв'язання націлено на формування не лише системи нових знань та вмій, а й пізнавального інтересу; моделювання розумових процесів та пошуку шляхів розкриття сутності нових понять.

Ця технологія передбачає створення проблемної ситуації, допомогу учням у її виділенні, прийнятті проблемного завдання та спільного його розв'язання. У проектно-технологічній підготовці з трудового навчання його використовують на заняттях у навчальних майстернях і на перших практичних заняттях з технічного конструювання та моделювання, розв'язуючи нескладні технічні завдання. Застосовуючи цей метод, учитель показує і формує в учнів зразки наукового пізнання, наукового вирішення проблемної ситуації. Вони беруть участь у прогнозуванні наступного кроку мислення, проведенні досліду. Цим учні залучаються до способів пошуку знань, формують переконаність в істинності отриманих знань.

Висока ефективність проблемного навчання ні в кого з науковців та учителів сучасної школи не викликає сумніву, однак його використання у шкільній практиці – явище не таке вже й часте. Однією з причин цього є порівняно складна технологія його реалізації. Треба зазначити, що у педагогічній літературі проблемне навчання називають видом навчання, в основі якого лежить метод проблемного вивчення матеріалу. Отже, розкрити суть проблемного навчання – це в першу чергу розкрити особливості методу проблемного вивчення матеріалу.

Структура методу проблемного вивчення матеріалу з географії України включає в себе такі етапи: створення проблемної ситуації, формулювання проблеми, висунення гіпотез, перевірка висунутих гіпотез, аналіз результатів перевірки гіпотез, висновки і узагальнення, повернення до проблемної ситуації (рис.3).

Проблемне вивчення матеріалу розпочинається зі створення проблемної ситуації.

Проблемна ситуація – це ускладнення або завдання, яке може вивести учня на формулювання проблеми. Йдеться про те, що це, очевидно, таке ускладнення (завдання), коли пошук шляхів виходу з нього призводить до формулювання проблеми.

Проблемна ситуація характеризується уявною несумісністю двох інформацій. Поєднання двох несумісних інформацій, яке породжує проблему, називають інформаційно-пізнавальною суперечністю.



Рис. 3. Структура проблемного навчання

Для того, щоб сформулювати проблему, яка впливає з даної проблемної ситуації, необхідно чітко визначити одну і другу суперечливі інформації. Здійснюючи операцію порівняння, встановити між ними різницю чи їх тотожність і розв'язати цей «розумовий конфлікт», сформулювавши проблему, або, як інколи кажуть, проблемне запитання. Запитання «чому?», яке виникає внаслідок проблемної ситуації, є лише першим і необхідним

кроком до формулювання проблеми, а для її остаточного формулювання необхідно всебічно і глибоко проаналізувати саму проблемну ситуацію.

Третім етапом у реалізації технології проблемного навчання є висунення гіпотез щодо шляхів розв'язання сформульованої проблеми. Гіпотеза – це своєрідна стратегія вирішення проблеми. Її створення можливе тільки тоді, коли учні дуже глибоко вникнуть у суть самої проблеми, усвідомлять її глибину. Взагалі кажучи, у ході уроку учні разом з учителем можуть висунути декілька гіпотез вирішення поставленої проблеми. Кожну з гіпотез треба перевірити.

Наступний етап технології проблемного вивчення матеріалу – перевірка висунутих гіпотез. Вона передбачає залучення учнів до активної розумової діяльності і відбувається з допомогою учителя. Якщо декілька учнів висунули гіпотези, то виникає потреба сформувати групи, які б займалися перевіркою кожної гіпотези. Необхідно вислухати кожну групу, знайти в їх міркуваннях помилку, якщо вона є.

Далі – аналіз результатів перевірки гіпотез, відбір і підтвердження гіпотези. Учитель разом з учнями відбирає ту гіпотезу, яка доведена без жодної наукової помилки. Їх може бути декілька. Але якщо вони правильно доведені, то повинні привести до однакового результату. Що є критерієм відбору гіпотез? Звичайно, це – практика. Треба намагатися одержаний результат перевірити будь-яким практичним способом або просто іншим способом. Нарешті, критерієм відбору може бути авторитет і знання учителя.

Висновок і узагальнення як елемент методу і технології не є, однак, остаточною ланкою в ланцюгу міркувань, хоч і виділяє ті знання, які нарешті отримали учні. Остаточну крапку ставить повернення до проблемної ситуації. Коли знову повертаємося до проблемної ситуації, то з погляду отриманих знань з'ясовуємо, а чому, власне, виникла ця ситуація, і даємо їй пояснення.

Аналізуючи всю послідовність етапів проблемної технології, бачимо, що самі знання учні отримують нібито як побічний продукт, адже головна

увага була приділена власне розв'язанню проблеми, тобто шляху одержання цих знань, методу їх здобування. У тому і полягає цінність проблемного вивчення матеріалу. Як бачимо, при проблемному навчанні нові знання учень отримує не в готовій формі, а внаслідок своєї розумової праці. Вони є його власним відкриттям, продуктом його розумової діяльності, а тому – дуже цінними.

Можна використовувати такі *технології* проблемного навчання з географії України:

- 1) «Акваріум»;
- 2) «Бесіда за круглим столом»;
- 3) «Створення проблемних ситуацій».

Використання даних технологій при викладанні географії України у 8 класі:

«Акваріум» є ефективною технологією розвитку вмінь ведення дискусії.

Учні поділяються на 2-3 групи для виконання ними певного завдання. Одна з груп сідає в центрі класу, утворивши внутрішнє коло. Учасники цієї групи починають обговорювати запропоновану проблему, а всі інші спостерігають за обговоренням. Це займає 3-5 хвилин, після чого група займає свої місця, а вчитель пропонує класу відповісти на запитання: Чи погоджуєтесь із думкою групи? Чи достатньо вона аргументована? Який з аргументів найбільш переконливий? Після цього місце в «Акваріумі» займає інша група та обговорює наступну ситуацію. Усі групи мають по черзі побувати в «Акваріумі», і результати їх роботи обговорюються у класі.

Таку технологію можна запропонувати, наприклад, при вивченні теми «Зона мішаних і широколистих лісів» (рис.4, 5). Для обговорення пропонуються запитання: 1) Чи є ліси багатством народу? 2) Чи бережливо ставиться людина до природи, лісів? 3) Назвіть приклади втручання людини в природні процеси та наслідки цього. 4) Ви – господарі зони мішаних і широколистих лісів. Назвіть ваші дії щодо їх використання й охорони.



Рис.4. Мішані ліси. Фото використовується під час технології «Акваріум»



Рис.5. Широколисті ліси. Фото використовується під час технології «Акваріум»

3.2. Ігрові технології

У практиці роботи вчителів географії поширена ігрова технологія. Географічні ігри постають як засіб спонукання та стимулювання учнів до навчальної діяльності при вивченні географії України. Крім того, вони є дієвим засобом формування інтелектуальних умінь дітей. Інтерес до ігор навчального характеру (дидактичних ігор), що вимагають напруження мислення, проявляється не завжди і не в усіх учнів одразу. Тому пропонувати такі ігри слід поступово, позаяк природа гри має такий характер, що за відсутності симпатії до неї вона перестає бути грою. Гра може захопити, та примусити учнів захопитися грою неможливо.

Географічна дидактична гра надає навчальній діяльності учнів пізнавального характеру і висуває перед її учасниками певні вимоги щодо географічних знань. Вона має свою стійку структуру, основними компонентами якої є: дидактична мета; правила гри; її матеріально-технічне забезпечення; пізнавальний зміст; ігрові дії; результати гри.

Структурні компоненти дидактичних ігор взаємопов'язані та взаємозумовлені. Практика застосування технології навчально-ігрової діяльності показала, що та сприяє формуванню географічних компетенцій, підвищує інтерес учнів до вивчення географії.

Значення гри неможливо вичерпати й оцінити розважально-реактивними можливостями. У тому і є її феномен, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости у навчання, творчість, терапію, у модель типу людських відносин і проявів у праці.

Гру як метод навчання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх-давен. Широке застосування гра знаходить у народній педагогіці, у дошкільних і позашкільних установах. У сучасній школі, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується у таких випадках:

- як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчального предмета;

- як елемент більш загальної технології;
- як урок або його частини (введення, контроль);
- як технологія позакласної роботи.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор при викладанні географії України. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;
- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- навчальний матеріал використовується у якості її засобу;
- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Гра – школа професійного та сімейного життя, школа людських відносин. Але від звичайної школи вона відрізняється тим, що людина, навчаючись у ході гри, і не підозрює про те, що чомусь учиться. У звичайній школі неважко вказати джерело знань. Це учитель – особа навчальна. Процес навчання може вестися у формі монологу (учитель пояснює, учень слухає) і у формі діалогу (або учень ставить запитання вчителю, якщо він чогось не зрозумів і у стані своє розуміння зафіксувати, або учитель опитує учнів з метою контролю). У грі немає джерела знань, що пізнається легко, немає учнів. Процес навчання розвивається мовою дій, учаться й учать усі учасники

гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна і бажана.

Місце і роль ігрової технології у навчальному процесі з географії України, сполучення елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій педагогічних ігор.

Функція гри – її різноманітна корисність. У кожного виду гри своя корисність. Виділимо найбільш важливі функції гри як педагогічного феномена культури.

Соціокультурне призначення гри. Гра – найсильніший засіб соціалізації дитини, що включає в себе як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству чи групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини. Соціокультурне призначення гри може означати синтез засвоєння людиною багатства культури, потенцій виховання і формування її як особистості, що дозволяє функціонувати в якості повноправного члена колективу.

Функція міжнаціональної комунікації. І. Кант вважав людство самою комунікабельністю. Ігри національні й у той же час інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські. Ігри дають можливість моделювати різні ситуації життя, шукати вихід із конфліктів, не вдаючись до агресивності, учать розмаїтості емоцій у сприйнятті всього існуючого в житті.

Функція самореалізації людини у грі. Це одна з основних функцій гри. Для людини гра важлива як сфера реалізації себе як особистості. Саме в цьому плані їй важливий сам процес гри, а не її результат, конкуренція чи досягнення якої-небудь мети. Процес гри – це простір для самореалізації. Людська практика постійно вводиться в ігрову ситуацію, щоб розкрити можливі чи навіть наявні проблеми в людини та моделювати їхнє зняття.

Комунікативна гра. Гра – діяльність комунікативна, хоча за чисто ігровими правилами і конкретна. Вона вводить учня у реальний контекст складних людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство – це колектив, що

виступає стосовно кожного гравця як організація і комунікативний початок, що має безліч комунікативних зв'язків.

Діагностична функція гри. Діагностика – здатність розпізнавати, процес постановки діагнозу. Гра володіє завбачливістю; вона діагностичніша, ніж будь-яка інша діяльність людини, по-перше, тому, що індивід поводить у грі на максимумі проявів (інтелект, творчість), по-друге, гра сама по собі – це особливе «поле самовираження».

Ігротерапевтична функція гри. Гра може й повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у людини в поведінці, у спілкуванні з оточуючими, у навчанні. Оцінюючи терапевтичне значення ігрових прийомів, Д. Ельконін писав, що ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які отримує дитина в рольовій грі.

Функція корекції у грі. Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо всі учні засвоїли правила і сюжет гри, якщо кожен учасник гри добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх поєднують. Корекційні ігри здатні надати допомогу учням з такою поведінкою, яка відхиляється від прийнятої норми, допомогти їм упоратися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю й спілкуванню з однолітками у групі.

Розважальна функція гри. Розвага – це потяг до різного, різноманітного. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щиросердечної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань. Розвага в іграх – пошук. Гра має магію, здатну давати поживу фантазії, що виводить на розважальність.

Ігрові форми навчання як жодна інша технологія сприяють використанню різних способів мотивації.

1. Мотиви спілкування:

- учні, спільно вирішують завдання, беручи участь у грі;
- навчаються спілкуватися, урахувати думку товаришів;

- при рішенні колективних завдань використовуються різні можливості учнів;

- спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин.

2. Моральні мотиви: у грі кожен учень має виявити себе, свої знання, уміння, свій характер, волю якості, своє ставлення до діяльності, до людей.

3. Пізнавальні мотиви:

- кожна гра має близький результат (закінчення гри), стимулює учня до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху досягнення мети (треба знати більше інших);

- у грі команди чи окремі учні споконвічно рівні (немає відмінників і трієчників, є гравці). Результат залежить від самого гравця, рівня його підготовленості, здатності, витримки, умінь, характеру;

- знеособлений процес навчання у грі здобуває особистісне значення;

- учні приміряють соціальні маски, поринають в історичну обстановку і відчують себе частиною досліджуваного історичного процесу;

- ситуація успіху створює сприятливе емоційне тло для розвитку пізнавального інтересу. Невдача сприймається не як особиста поразка, а як поразка у грі і стимулює пізнавальну діяльність (реванш);

- змагальність – невід'ємна частина гри, притягальна для дітей;

- у грі завжди є якість таїнство – не отримана відповідь, що активізує розумову діяльність учня, штовхає на пошук відповіді;

- думка шукає вихід, вона спрямована на рішення пізнавальних завдань.

Вибір гри в першу чергу залежить від того, яка дитина, що їй необхідно, які виховні завдання вимагають свого розв'язання. Якщо гра колективна, необхідно добре знати, який склад гравців, їхній інтелектуальний розвиток, фізична підготовленість, особливості віку, інтереси, рівні спілкування й сумісності тощо. Вибір гри залежить від часу її проведення, природно-кліматичних умов, довжини часу, світлового дня і місяця її

проведення, від наявності ігрових аксесуарів, від конкретної ситуації, що склалася в дитячому колективі. Мета гри перебуває за межами ігрової ситуації, і результат гри може виражатися у вигляді зовнішніх предметів та всіляких виробів (моделі, макети, іграшки, конструктори, ляльки тощо), «продуктів» художньої творчості, нових знань.

Гра здатна виступати засобом отримання чогось, хоча джерелом її активності є завдання, добровільно взяті на себе особистістю, ігрова творчість і дух змагання. В іграх дитиною здійснюються цілі декількох рівнів, взаємозалежних між собою.

Перша мета – задоволення від самих процесів гри. У цій меті відбита установка, що визначає готовність до будь-якої активності, якщо вона приносить радість. Мета другого рівня – функціональна, вона пов'язана з виконанням правил гри, розігруванням сюжетів, ролей. Мета третього рівня відбиває творчі завдання гри – розгадати, угадати, розплутати, домогтися результатів та ін.

Головне завдання у пропозиції гри полягає в порушенні інтересу до неї, у такій постановці питання, коли збігаються цілі виховання й бажання дитини. У пропозицію гри входить пояснення її правил і техніки дій. Пояснення гри є моментом дуже відповідальним. Гру варто пояснювати коротко й точно, безпосередньо перед її початком. У пояснення входять назва гри, розповідь про її зміст та пояснення основних і другорядних правил, у тому числі розрізнення граючих, пояснення значення ігрових аксесуарів.

Обладнання й оснащення ігрової площі, її архітектура. Місце гри має відповідати її сюжету, змісту, підходити за розміром для кількості граючих, бути безпечним, гігієнічно нормативним, зручним для дітей, не мати відволікаючих факторів.

Розбивка на команди, групи, розподіл ролей у грі. Ігровим звичайно називають колектив дітей, створений для проведення ігор. Ігрова практика

дітей нагромадила чимало демократичних ігротехнічних прикладів поділу на мікроколективи граючих, зокрема жеребкування, лічилки.

Один із відповідальних моментів у дитячих іграх – розподіл ролей. Вони можуть бути активними та пасивними, головними та другорядними. Розподіл не повинен залежати від статі дитини, віку, фізичних особливостей.

З огляду на те, яка роль особливо корисна для дитини, вихователь використовує такі прийоми:

- призначення на роль безпосередньо дорослим;
- призначення на роль через старшого (капітана, ведучого);
- вибір на роль за підсумками ігрових конкурсів (кращий проект, костюм, сценарій);
- добровільне прийняття ролі дитиною за її бажанням;
- черговість виконання ролей у грі.

Розподіл командних ролей варто робити так, щоби роль допомагала неавторитетним зміцнити авторитет, неактивним – виявити активність, недисциплінованим – стати організованими, дітям, які чимось себе скомпрометували, – повернути загублений авторитет, новачкам і дітям, які цураються дитячого колективу, – виявити себе, здружитися з усіма.

Необхідно стежити за тим, щоб у ролі була дія: роль без дії мертва, дитина вийде із гри, якщо їй нема чого робити. Не можна використовувати у грі негативні ролі, вони прийнятні тільки в гумористичних ситуаціях.

Розвиток ігрової ситуації. Під розвитком розуміється зміна положення граючих, ускладнення правил гри, зміна обстановки, емоційне насичення ігрових дій. Учасники гри соціально активні, оскільки ніхто з них не знає до кінця всіх способів і дій виконання своїх функціональних завдань у грі. У цьому міститься механізм забезпечення інтересу й задоволення від гри.

Основні принципи організації гри:

- відсутність примусу будь-якої форми при залученні дітей у гру;
- принцип розвитку ігрової динаміки;

- 1) «Коло ідей»;
- 2) «Мозковий штурм»;
- 3) «Міжпредметні зв'язки».

Використання даної технології при викладанні географії України у 8 класі:

При вивченні теми «Геоєкологічна ситуація в Україні» доцільно застосувати технологію «Коло ідей» (рис.8.). Учнів заздалегідь об'єднують у групи та оголошують такі завдання:

1. Геоєкологічна ситуація на території України (для групи «Екологи»).
2. Законодавство про екологічну ситуацію в Україні (для групи «Правознавці»).
3. Екологія і здоров'я населення (для групи «Лікарі»).
4. Основні забруднювачі та джерела забруднення навколишнього середовища (для групи «Географи»).
5. Сільськогосподарське сміття, шляхи розв'язання проблеми (для групи «Винахідники»).

Кожна група висвітлює питання і своє бачення розв'язання проблеми.

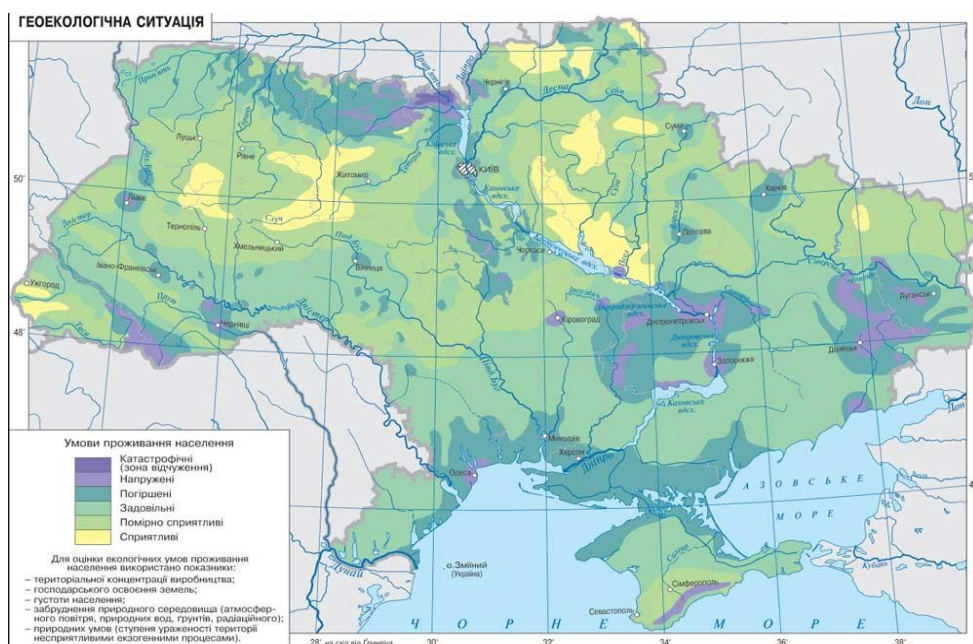


Рис.8. Геоєкологічні ситуації в Україні. Карта використовується під час технології «Коло ідей»

3.4. Інтерактивні технології

Суть технології

Навчання відбувається шляхом взаємодій всіх, хто навчається. Це спілкування (колективне, кооперативне, навчання у співпраці), у якому і вчитель, і учні є суб'єктами. Учитель виступає лише в ролі координатора, організатора процесу навчання.

Інтерактивне навчання найбільше відповідає особистісно-орієнтованому підходу до навчання з географії України. Моделюються реальні життєві ситуації, пропонуються проблеми для спільного розв'язання, застосовуються рольові ігри.

Прогнозовані результати

Формування в учнів основних пізнавальних і громадянських умінь, а також навичок і зразків поведінки в суспільстві. Розвиток ініціативи, незалежності, уяви, самодисципліни, співпраці з іншими учнями.

Використання інтерактивних технологій не самоціль, а засоби створення атмосфери доброзичливості й порозуміння, зняття з душі дитини почуття страху, зробити її розкутою, навіяти впевненість у своїх силах, налаштувати на успіх, виявити здібність до творчості.

Систематичне засвоєння інноваційних форм роботи дасть змогу вчителеві успішно розв'язати порушені проблеми з географії України. Для цього треба:

визначити рівень підготовленості класу до сприйняття тієї чи іншої технології;

- 1) провести достатню попередню підготовку;
- 2) забезпечити послідовність в освоєнні учнями певних прийомів роботи;
- 3) дати учням інструктивні матеріали.

Можна використовувати такі інтерактивні *технології* з географії України:

- 1) «Метод проєктів»;

- 2) «Прес»;
- 3) «Займи позицію».

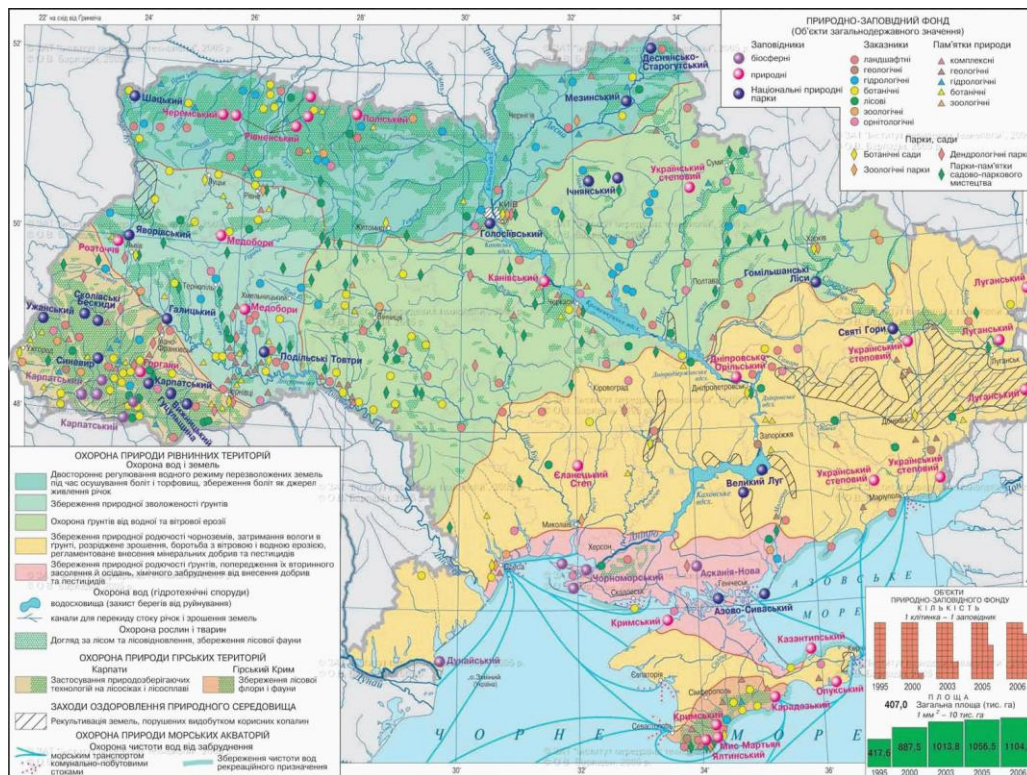


Рис.9. Природно-заповідний фонд України. Карта використовується під час технології «Метод проектів»

Використання даної технології при викладанні географії України у 8 класі:

При вивченні теми «Природно-заповідний фонд України» рекомендуємо використовувати «Метод проектів», де учні під керівництвом учителя готують і оприлюднюють свої проектні розробки, висвітлюючи такі питання: 1) еталони незайманої природи на території нашої країни; 2) біосферні заповідники України; 3) природні заповідники держави, області; 4) національні природні парки України; 5) регіональні ландшафтні парки; 6) природно-заповідні фонди Полтавської (або іншої адміністративної) області України; 7) природоохоронні об'єкти місцевості (району) проживання; 8) проблеми і перспективи розвитку природно-заповідного фонду (рис.9).

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Андреев О. Ролевая игра: как ее спланировать, организовать и подвести итоги / О. Андреев // Школьное планирование, - 2010 – № 2 – С.107-114.
2. Андреева В.М. Урок географії в сучасних технологіях / В.М. Андреева, О.Є. Шматько. – Харків: Основа, 2006. – 176 с.
3. Атуров П.Р. Технология и современное образование / П.Р. Атуров // Педагогика. – 1996. – № 2 – С.37-43.
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М.: Просвещение, 1999. – 235 с.
5. Герасим'юк Т.О. Особливості засвоєння методів та технологій на уроках географії / Т.О. Герасим'юк // Географія. – 2009. – № 22. – С. 16-18.
6. Григорьев Д.В. Технология социальной проблемно-ценностной дискуссии / Д.В. Григорьев // Классный руководитель.–2010. – № 5.– С.51-54.
7. Громыко Г. Обучение в парах – и просто, и сложно / Г. Громыко // Директор школы – 2010. – № 3. – С.67-70.
8. Гузеев В.В. Исследовательская работа в профильном обучении / В.В. Гузеев // Народное образование. – 2010. – № 7. – С.192-196.
9. Даутова О.Б. Современные педагогические технологии в профильном обучении: Уч.-метод. пособ. для учителей / О.Б. Даутова, О.Н. Крылова; [под ред. А.П. Тряпициной]. – СПб: КАРО, 2006. – С. 35.
10. Золотухина, А. Групповая работа как одна из форм деятельности учащихся на уроке / А. Золотухина // Математика: Газета Изд. дома «Первое сентября». – 1999. – № 4 – С.3-5.
11. Корява Н.П. Группова форма навчання географії / Н.П. Корява // Метод. навчання біології, хімії, географії. – К.: Рад. шк., 1981. – С. 113–116.
12. Кугуєнко Н.Ф. Активні та інтерактивні методи навчання як фактор забезпечення педагогіки успіху / Н.Ф. Кугуєнко // Джерело пед. майстерності. – 2008. – № 2. – С. 32-37.

13. Лиходед В.М. Ролевые игры на уроках экономической и социальной географии / В.М. Лиходед // Географ. в школе. – 1991. – № 6. – С. 43-47.
14. Левина М.М. Технологии профессионального педагогического образования: Учеб. пособ. для студ. высш. пед. учеб. заведений / М.М. Левина. – М. : Изд. центр «Академия», 2001. – 272 с.
15. Лях Ю.А. Активные методы обучения как средство управления образовательным процессом / Ю.А. Лях // Информатика и образование. – 2009. – № 12. – С. 108-109.
16. Мазуха Д.С. Педагогіка: Навч. посіб. / Д.С. Мазуха, Н.І. Опанасенко. – К.: Центр учбової літератури, 2005. – С. 67-69.
17. Мартиненко С.М. Загальна педагогіка: Навч. посіб. / С.М. Мартиненко, Л.Л. Хоружа. – К.: МАУП, 2002. – 324 с.
18. Методика викладання географії в школі: Навч.–метод. посіб. / За ред. С.Г. Коперніка. – К. : Стафед–2, 2000. – 320 с.
19. Новикова И. Этапы познания: Организация проблемного обучения / И. Новикова // Спорт в школе. Газета Изд. дома «Первое сентября». – 2010. – № 4. – С.8.
20. Обревко С. Аспекты использования метода проектов в системе креативного географического образования / С. Обревко // Нива знаний. – 2000. – № 2. – С.24-25.
21. Пальчевський С.С. Педагогіка: Навч. посіб. / С.С. Пальчевський. – К.: Каравела, 2007. – 370 с.
22. Педагогіка вищої школи: Навч. посіб. / З.Н. Курлянд, Р.І.Хмелюк, А.В. Семенова та ін.; за ред. З.Н. Курлянд. – К.: Знання, 2005. – 250 с.
23. Педагогічні технології: Навч. посіб. для вузів / О.С. Падалка, А.М. Нісімчук, І. О. Смалюк та ін. – К.: Укр. Енцикл., 1995. – 253 с.
24. Пехота Е.Н. Технологический подход в образовании с позиций педагогики ненасилия и развития. / Е.Н. Пехова // Наук. вісн. Південноукр. держ. пед. ун-ту ім. К.Д. Ушинського. – Одеса, 1999. – Вип.4. – 127 с.

25. Понурова Г.А. Проблемный подход в обучении географии в средней школе / Г.А. Понурова. – М.: Просвещение, 1991. – 192 с.
26. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Уч. пособ. / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 589 с.
27. Софій Н. Щедрий урожай активних методів навчання / Н. Софій, В. Кузьменко // Підруч. для директора. – 2006. – № 4. – С 22-64.
28. Топузов О.М. Проблемне навчання географії в школі: теорія і практика: Монограф. / О.М. Топузов. – К.: Фенікс, 2007. – 304 с.
29. Харламов И.Ф. Педагогика: Учеб. / П.Ф. Харламов. - Минск: Университетское, 2000. – 118 с.
30. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри – активна форма підготовки майбутніх вчителів / П.М.Щербань // Вища і середня педагогічна освіта. – 1993. – № 6. – С.68-73.
31. Ягодко Л.И. Использование технологии проблемного обучения в начальной школе / Л.И. Ягодко // Начальная школа плюс до и после. – 2010. – №1. – С.36-38.