

які залучають підлітка до діяльного розв'язання завдань і проблем, ставлять його в позицію причетності до подій та, врешті-решт, направляють його енергію у потрібне русло.

Поруч з цим Н. Є. Мойсеюк висловлюється про необхідність застосування нестандартних уроків так: «На небезпечну тенденцію зниження інтересу учнів до занять, яка появилася у нашій школі ще в середині 70-х років, масова практика відреагувала нестандартними уроками, головною метою яких є пробудження й утримання інтересу школярів до навчальної праці» [2, с. 289]. Автор також дає визначення нестандартному уроку: «Нестандартний урок – це імпровізоване навчальне заняття, що має нетрадиційну структуру. Найпоширенішими типами нетрадиційних уроків є: уроки-конференції, уроки-аукціони, уроки – ділові ігри, уроки-занурення, уроки-змагання, уроки типу КВК, уроки-консультації, театралізовані уроки, уроки творчості та ін.» [2, с.289]. Автор підкреслює, що такого типу уроки подобаються учням більше, ніж буденні навчальні заняття. Вони базуються на основі незвичайного задуму, методиці проведення, організації. Багато педагогів бачать у них прогрес педагогічної думки, правильний крок у демократизації школи. З іншого боку – перетворювати нестандартні уроки у головну форму роботи, недоцільно через відсутність серйозної пізнавальної праці учнів.

У посібнику Н. П. Волкової «Педагогіка» з'являється спроба певної класифікації нестандартних уроків. Автор називає дванадцять типів нестандартних уроків, кожен з яких має свої параметри, за якими окремі уроки відносяться до певного типу. До таких уроків Н. Волкова відносить: 1. Уроки змістовної спрямованості (уроки-семінари, уроки-конференції, уроки-лекції). 2) Уроки на інтегративній основі (уроки-комплекси, уроки-панорами). 3. Уроки між предметні. 4. Уроки-змагання (уроки-КВК, уроки-аукціони, уроки-турніри, та ін.). 5. Уроки суспільного огляду знань (уроки – творчі звіти, уроки-заліки, уроки-експромт-екзамени та, ін.). 6. Уроки комунікативної спрямованості (уроки – усні журнали, уроки-діалоги, уроки-диспути, та ін.) 7. Уроки театралізовані (уроки-спектаклі, уроки-концерти, дидактичний театр). 8. Уроки-подорожування, уроки-дослідження (уроки-пошуки, уроки-розвідники, уроки – експедиційні дослідження, та ін.). 9. Уроки з різновіковим складом учнів. 10. Уроки-ділові, рольові ігри (уроки-суди, уроки – захисти дисертацій, уроки-імітації). 11. Уроки драматизації (драматична гра, драматизація розповіді, тіньові п'єси). 12. Уроки-психотренінги [1, с. 333-335].

Деякі науковці та педагоги окремо виділяють бінарні, віршовані ті інтегровані уроки. Зокрема, останнім часом активно впроваджуються в практику так звані інтегральні (інтегровані) уроки. Так, поєднання в одному уроці відомості інших навчальних предметів, об'єднаних однією темою, сприяє, на думку О. Савченко «інформаційному збагаченню сприймання, мислення і почуттів учнів за рахунок залучення цікавого матеріалу, що дає змогу з різних сторін пізнати якість явище, поняття, досягти цілісності знань» [4, с. 6]

Слід зазначити, що єдиного підходу до класифікації такого роду уроків немає, більше того, вважається, що запровадити одну класифікаційну схему – означало б знищити саму ідею не традиційності.

Отже, проведення нестандартних уроків сприяє творчій активності та ініціативності дітей, стимулює пізнавальну самостійність. Проведення нестандартних уроків робить процес навчання інтенсивнішим, адже створює атмосферу змагання, виховує вміння співпрацювати. Під час цих занять молодші школярі вчаться зіставляти, систематизувати, розвивають мислення та мовлення. Нестандартні уроки руйнують застиглі штампи в організації навчально-виховного процесу в школі, сприяють оптимальному розвитку і вихованню учнів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Волкова Н. П. Педагогіка: Посібник для студентів вищих навчальних закладів. С К.: Видавничий центр «Академія», 2001. – 576 с.
2. Мойсеюк Н. Є. Педагогіка. Навчальний посібник. 3-є видання, доповнене, 2001 р. – 608 с.
3. Савченко О. Я. Дидактичні особливості інтегрованих уроків Початкова школа. – 1992. – № 1. – С. 2 – 9.

Савчук Ю.

Науковий керівник – Сеньовська Н. Л.

ГРА ЯК ДИДАКТИЧНА ТЕХНОЛОГІЯ

*Людська культура виникає і розгортається в грі, як гра
Й. Хейзіне*

Сучасні зміни в орієнтації освіти на розвиток особистого потенціалу учня спричинили перехід школи на технологічний етап розвитку. Проблема на сьогодні полягає в тому, щоб учитель мав можливість вибрати правильний механізм реалізації змісту освіти. Тому окремі форми і методи навчання повинні поступитися цілісним педагогічним технологіям. Серед сучасних педагогічних технологій дослідники (А. С. Нісімчук, І. О. Смолюк, О. Т. Шпак, О. С. Падалко, В. І. Євдокимов, І. Ф. Прокопенко) виокремлюють такі: технологія модульного навчання, технологія розвиваючого навчання, особистісно орієнтована технологія, інформаційні технології, технологія дистанційного навчання, ігрова технологія, диференційована технологія навчання та ін. Коли йдеться про ефективне навчання школярів молодших та середніх класів, чи не найефективнішими виявляються ігрові технології навчання.

Мета статті – охарактеризувати гру як дидактичну технологію.

Як відомо, гра поряд з працею й навчанням – один з головних видів діяльності людини. О. Газман стверджує, що вона «відрізняється від будь-якої іншої діяльності тим, що у грі учні беруть участь за власним

бажанням. Зокрема гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння громадського досвіду, у якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою» [2, с. 5]. У своїй діяльності ігрові технології навчання активно використовував П. М. Карнаух. Він стверджує, що «гра для дитини – перша можливість проявити себе, самовиразитись, самоствердитись». Вона «викликає у дітей здивування, жвавий інтерес до процесу пізнання, допомагає їм опанувати будь-який навчальний матеріал» [1].

Цей вид діяльності багатогранний, він розважає, розвиває, виховує, корегує, соціалізує, допомагає організувати правильне спілкування. Але історично головна її мета – вчити.

Розрізняють два основні типи ігор:

- 1) ігри з фіксованими, відкритими правилами;
- 2) ігри з прихованими правилами [3, с. 111].

До першого типу належать більшість дидактичних, пізнавальних та рухливих ігор, розвивальні інтелектуальні, музичні ігри, ігри-забави, атракціони.

Другий тип – це сюжетно-рольові ігри за певним задумом дітей, що розкривається через відповідні події (сюжет) і розігрування ролей.

Кожен вид має значення для розвитку дитини у навчально-виховному процесі. *Рухливі* ігри сприяють фізичному і моральному вдосконаленню. Адаже учні не лише активно проводять час, а й навчаються працювати в колективі. *Сюжетно-рольові* ігри сприяють моральному вихованню дитини і мають здебільшого колективний характер, відображаючи стосунки у суспільстві. Останнім часом з'явилися і все активніше використовуються у навчанні *комп'ютерні* ігри. Вони наочно демонструють рольові способи вирішення ігрових завдань. *Дидактичні* ігри застосовуються безпосередньо на уроці як метод навчання і забезпечують вивчення, закріплення, повторення, контроль чи систематизацію навчального матеріалу. У цьому розумінні вони не є результатом вільної творчості дітей, оскільки учні не наповнюють гру змістом і не проявляють у цьому відношенні самодіяльність і здібності, а отримують умови гри від учителя в готовому вигляді.

Загалом навчальна гра може тривати від кількох хвилин до цілого уроку й використовуватися на різних його етапах, а також у позакласній роботі. Вона зазвичай містить три основні етапи:

- 1) підготовчий (формулюється мета гри, відбирається навчальний зміст, розробляється сценарій, готується обладнання, розподіляються ролі, проводиться інструктування тощо);
- 2) безпосереднє проведення гри;
- 3) узагальнення, аналіз результатів [5, с.210].

При використанні ігрових технологій найголовнішим завданням вчителя є правильно розподілити час для кожного з етапів. Тобто так, щоби усі учні змогли взяти участь у грі

Думаю, ігрова система навчання є цікавою та захоплюючою не лише для дітей, а й для самого педагога. Адаже у такий спосіб він більше зближується з учнями, вони сприймають його як рівного собі. Зазвичай в іграх вчитель виконує побічну роль, тобто допомагає у виборі гри, підтримує учасників, але сам не бере участі. Здебільшого педагог має надати «перший поштовх», оскільки гра не може виникнути спонтанно. Це, як правило, здійснюється шляхом постановки певної проблеми, обговорення та вирішення якої зацікавлює учнів.

Більш ефективним є часткове залучення наставника до гри. У цьому випадку він допомагає організувати умови для проведення, судить або підбиває підсумки. Проте, у будь-якому випадку він має пам'ятати, що дуже важливо вчасно усунутися, ні в якому разі не тиснучи власним авторитетом. Інколи деякі вчителі застосовують ігрові завдання тоді, коли прагнуть відпочити на уроці чи зайняті якимись іншими шкільними справами. В таких випадках учні поступово втрачають інтерес до гри. Тому педагог не повинен відокремлюється від гри, навіть якщо не бере у ній безпосередньої участі, потрібно завжди мати контакт з учнями. Таким чином, дотримання «золотої середини» в управлінні грою є проявом майстерності вчителя і обов'язковою умовою ефективності ігрової діяльності.

Сьогодні в сфері навчання просувається процес модернізації. Тому потрібні нові підходи до зацікавлення учнів предметом. На мою думку, ігрові технології є одним з найефективніших методів навчання. Адаже вони націлені не лише на запам'ятовування матеріалу, а й на самоутвердження перед суспільством. Крім того, в них завжди присутні елементи гумору, орієнтація на мовну діяльність і під час гри виникає певний емоційний настрій, завдяки якому активізується навчальний процес.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Карнаух П. М. Активізація розумової діяльності та пізнавальної активності учнів шляхом використання матеріалів власних навчальних посібників, застосовуючи ігрові моменти і цікаві завдання на уроках в початкових класах / <http://karnauhpetro.blogspot.com/>
2. Букатов В. Педагогічні таїнства дидактичних ігор. – К. : Ред. Загальнопед. газ., 2004. – 128 с. – (Б-ка «Шк. Світу»)
3. Гра – справа серйозна / Упоряд. В.Зоц – К.: Редакції загально педагогічних газет, 2003. – 128 с. – (Б-ка «Шк. Світу»)
4. Дуткевич Т.В. Дитяча психологія. Навч. посіб. – К.: Центр учбової літератури, 2012. – 424 с.
5. Селевко Г. К. Енциклопедия образовательных технологий : В 2 т.Т.1. М.: НИИ школьных технологий, 2006. 816 с.
6. Трайнева В. А., Матросова Л.Н., Бузукина А.Б. Методы игрового обучения и интенсивные учебные процессы.(теория, методология ,практика). – М.: Прометей, 2003– 336 с.
7. Форми навчання в школі : Кн. для вчителя / Ю.І.Мальований ,В.Є.Римаренко, Л.П.Вороніна та ін.;За ред. Ю. І. Мальованого . – К. :Освіта, 1992 –160 с.