

УДК 373.5.016:91:004.738.1(045)

ФОРМУВАННЯ ГЕОГРАФІЧНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ВАРАКУТА О.

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

У статті обґрунтовано актуальність ігрової діяльності в освітньому процесі з географії, розкрито сутність поняття «гра», «дидактична гра», «ігрова технологія», виокремлено найбільш важливі функції гри, схарактеризовано сутність складових елементів гри, розроблена методика використання деяких дидактичних ігор у процесі вивчення окремих тем розділу «Літосфера» з курсу «Географія. Загальна географія. 6 клас».

Ключові слова: освітній процес, гра, дидактична гра, тема уроку, фрагмент уроку.

Постановка проблеми та аналіз попередніх досліджень. Кардинальні зміни у суспільстві, розвиток науки, техніки й виробництва, зростання інформації вимагають інновацій в освіті – реформування її структури, удосконалення змісту, перегляду методики та технології навчання.

Інноваційна освіта найбільш повно забезпечує комфортні умови навчання учня, всебічно реалізує його природний потенціал, спонукає до саморозвитку, самовдосконалення, критичного мислити, до формування ключових та предметних компетентностей.

При цьому важливу роль відіграють ігрові технології. Методика їх застосування у закладах загальної середньої освіти залишається актуальною й сьогодні та в даний час переживає період своєрідного розквіту.

Феномен гри привертав до себе увагу мислителів, філософів, соціологів, психологів і педагогів упродовж усієї історії людства. Філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри, як до засобу взаємодії людини зі світом, розробляли видатні мислителі минулого Арістотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. А. Коменський, Г. Сковорода; філософське трактування зародження й значення гри розкрили у своїх працях Г. Гегель, І. Зязюн, М. Каган, П. Лавров, М. Семашко та ін. Суспільно орієнтовані підходи до оцінки ігрової діяльності обґрунтували С. Шацький,

Т. Цвєлих та ін; творчі ігри соціального характеру у різних педагогічних аспектах розглядали А. Макаренко, В. Сухомлинський, В. Терський, І. Иванов, Л. Коваль; етнічні особливості гри та ігрової взаємодії відображені О. Духновичем, Г. Волковим, І. Нечуєм-Левицьким, Л. Федоровою; ігри, що розвивають інтелектуально-пізнавальні здібності школярів, досліджували В. Бараксанов, І. Зверева, Р. Жуков, В. Рибальський, Л. Фрідман та ін.

Окремі аспекти використання ігрових технологій в освітньому процесі з географії висвітлені в працях В.Ангелової, О. Варакути, А. Зінзюк, Н. Побидайло, Л. Покась, С.Крохмалюка, С.Коберніка, В.Корнеєва та ін.

Мета статті. Розкрити значення ігрових технологій у формуванні географічних компетентностей учнів. На конкретних прикладах показати методику їх використання на уроках загальної географії.

Виклад основного матеріалу. Чим же викликане зростання інтересу до гри в даний час? З одного боку розвитком педагогічної теорії і практики, з іншого - соціальними і економічними потребами суспільства такої особистості, яка здатна застосовувати набуті знання і вміння у різних життєвих ситуаціях, тобто особистості із сформованими різного роду компетентностями.

Педагогічна енциклопедія трактує гру як «засіб фізичного, розумового й морального виховання дітей» [7, с. 138; 9]

Однак, значення гри неможливо охарактеризувати тільки розважальними можливостями. Будучи забавою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у своєрідну медитацію, в модель типу людських комунікацій і проявів у праці.

Гра не має бути самоціллю, не повинна проводитися тільки ради розваги дітей. Вона обов'язково має бути дидактичною, тобто підпорядкованою тим конкретним навчально-виховним завданням, які виконуються на уроці - інтегруватися в його структуру і зміст.

На думку П. Підкасистого, «дидактична гра» – це така колективна, цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані виконанням одного завдання і орієнтують свою поведінку на позитивний успішний результат.

З. Друзь та С. Шмакова вважають, що «дидактична навчальна гра» - це індивідуальна, групова і колективна навчальна діяльність учнів, що включає в себе елемент суперництва та мотиваційності у засвоєнні змісту предметних знань, формуванні практичних, організаційних умінь та навичок, набуття власного досвіду пізнавальної активності й спілкування у процесі навчання під чітким контролем учителя.

Не існує єдиного підходу в дидактичній науці і щодо статусу гри, її розглядають як: засіб навчання, метод навчання, форму навчання. Поняття «дидактична гра» є дуже різноплановим поняттям, яке охоплює або об'єднує всі підходи.

На відміну від ігор взагалі, дидактична гра має свою істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виокремлені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Через це гру наперед планують, продумують її місце в структурі уроку, підбирають необхідний матеріал, розробляють технологію її проведення.

«Ігрові технології» визначаються у дидактиці, як ігрова форма взаємодії педагога і учнів, що сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету [1] .

Місце і роль ігрової технології в освітньому процесі багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій педагогічних ігор. Вчені виділили найбільш важливі функції гри: комунікативну, діагностичну, корекційну, розважальну, ігротерапевтичну, соціокультурну, міжнаціональної комунікації, самореалізації особистості тощо.

Процес гри, відповідно до її функції, підпорядкований вирішенню дидактичної задачі, яка завжди пов'язана з певною темою навчальної програми.

Дидактичні ігри складаються з ряду елементів, а саме:



Рис. 1. Основні елементи дидактичної гри

«Подвійна природа» гри - навчальна спрямованість та ігрова діяльність - дозволяє стимулювати оволодіння знаннями, потрібними для реалізації задуму гри в невимушеній формі. Ігровий задум визначає характер ігрової дії, в свою чергу ігрова дія дає можливість учням навчатися в той момент, коли вони грають. Правила допомагають направляти ігровий процес. Вони регулюють поведінку дітей і їх взаємини між собою.

Дотримання правил зобов'язує учнів самостійно виконувати ігрову дію, і разом з тим у них виробляється критерій для оцінки своїх однокласників і своєї власної діяльності. Робота над дидактичним завданням вимагає активізації всієї психічної діяльності дитини. Формуються пізнавальні процеси, мислення, пам'ять, уява. Покращується розумова діяльність, що включає в себе проведення різних операцій в їх єдності. Увага стає більш цілеспрямованою, стійкою, і в учня з'являється вміння правильно її розподіляти. Стимулюється розвиток пізнавальних здібностей, спостережливості, кмітливості та допитливості. Дотримання правил, що є результатом виниклого у дітей інтересу до гри, сприяє вихованню важливих моральних якостей, вольових якостей, таких, як організованість, стриманість, доброзичливість, чесність і т. д.

Дидактичні ігри конструюються по-різному. У деяких з них є всі елементи гри, в інших - тільки окремі: дія або правило, або те й інше. Тому за структурою дидактичні ігри поділяються на сюжетно-рольові та ігри-вправи, що включають тільки окремі елементи гри. У сюжетно-рольових іграх дидактична задача прихована сюжетом, роллю, дією, правилом. В іграх-вправах вона виражена явно. У дидактичній грі її задум, правило, дія і розумове завдання являють собою єдину систему формуючих впливів.

У процесі занять дидактичною грою формується вміння працювати самостійно, здійснювати контроль, самоконтроль, погоджувати свої дії.

Залучення гри в процес навчання не є чимось особливим, але впровадження інформаційно-комунікативних технологій дозволяє розширити спектр ігор, ігрових форм і елементів на уроках. Саме використання ігрових прийомів, практик та механізмів у неігровому середовищі й отримало назву «гейміфікація» (або рідше «геймізація»), тобто «ігрофікація» [10].

Технологія «Гейміфікація», яка дозволяє використовувати на уроці не тільки стаціонарні комп'ютери, але й наявні в учнів мобільні пристрої для участі в онлайн-грі, сьогодні набуває популярності.

Доступними та дієвими елементами гейміфікації є: можливість записатися на безкоштовний навчальний курс, отримати швидкий бонус за дію, отримати несподіваний подарунок за прикладені зусилля, отримати «лайки» і «переписи», отримати бейдж як підтвердження майстерності, подивитися коротке відео-звернення.

Відповідальним і важливим етапом дидактичних ігор є аналіз, обговорення та оцінка результатів гри. На цьому етапі здійснюється обмін думками, дискутування, аргументування гравцями своїх рішень і висновків, остаточний підсумок результатів гри.

Гра створює атмосферу здорового змагання, змушує по-новому використовувати накопичені знання й застосовувати їх не тільки механічно, але й відповідно до умов гри. Важливим є ще те, що, не під тиском обставин, а за бажанням самих учнів, під час навчальної гри відбувається багаторазове повторення матеріалу в різноманітних формах.

Використовуючи ігрову технологію в поєднанні з принципом зв'язку з життям, можна досягти високої результативності не тільки в якості засвоєного матеріалу, стимулюванні бажання вчитися та саморозвиватися, а й у формуванні географічних компетентностей.

Звичайно, точно вказати, яке місце у структурі уроку повинна займати гра, де, коли і на скільки хвилин включати ігровий матеріал в урок важко. Тут важливо одне: щоб гра допомогла досягти мети уроку. Інколи цілий урок може проходити у формі гри, інколи упродовж уроку ігор може бути декілька. Однак, їх кількість на уроці має бути розумною.

Вчителеві доцільно добре продумати роль та функцію гри на окремих етапах макроструктури уроку: на початку уроку гра повинна допомогти зацікавити, організувати учнів; у середині уроку гра може носити пошуковий характер та націлити на осмислене засвоєння змісту теми; в кінці уроку гра спрямована на узагальнення, систематизацію чи застосування засвоєних компонентів змісту теми у різних стандартних і нестандартних ситуаціях. Але на будь-якому етапі уроку вона повинна бути цікавою, доступною, що включає різні види діяльності та спонукає до участі в ній кожного учня класу відповідно до його рівня навчальних досягнень.

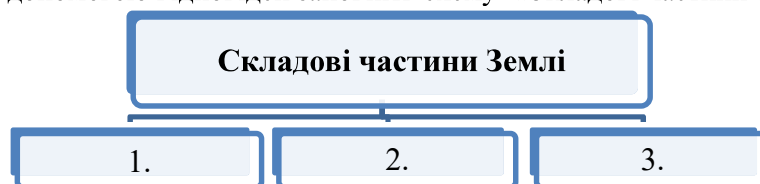
Розкриємо методику використання деяких дидактичних ігор у процесі вивчення окремих тем розділу «Літосфера» з курсу «Географія. Загальна географія. 6 клас»

Тема уроку. ВНУТРІШНЯ БУДОВА ЗЕМЛІ. БУДОВА ЗЕМНОЇ КОРИ ТА ЇЇ СКЛАД. ТИПИ ЗЕМНОЇ КОРИ

Фрагмент уроку на етапі «Узагальнення і систематизація засвоєних знань, умінь і навичок».

Гра «Впізнай мене» [8]

Інструктаж. За допомогою відповідей заповніть схему «Складові частини Землі».



1. В глибині воно яріє,
Очевидно, червоніє,
Підставляє всім плече.
І пече, пече, пече...
Словом – як жовток в яйці,
Та не втримати в руці. (Ядро)

2. Дивина напівміфічна:
отака собі... пластична.
Водночас вона тверда.
Хоч тече немов вода,
Бо розжарена страшенно.
Всі це знають достеменно.
(Мантия)

3. У яйці є шкаралупа,
Шкіра різна всюди суцця.
Ну а ця – праматір всіх,
І не знати її гріх. (Земна кора)

Тема уроку. ГІРСЬКІ ПОРОДИ ТА МІНЕРАЛИ. КОРИСНІ КОПАЛИНИ

Фрагмент уроку на етапі «Узагальнення і систематизація засвоєних знань, умінь і навичок». Для узагальнення і систематизації знань і вмінь учнів про гірські породи, корисні копалини, їх умовні позначення на карті, вмінь та навичок класифікації корисних копалин за характером їх використання в господарстві, розвитку наочно-образного мислення, уваги, уяви доцільно провести наступні ігри.

Гра «Так чи ні?»

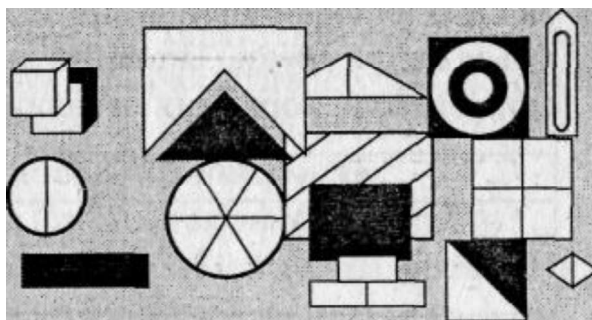
Інструктаж. Вчитель запитує, а учні відповідають, підносячи прапорець: зелений – «так», червоний «ні».

Приклади запитань.

- Мантія – це внутрішній шар Землі, який покриває ядро? (Так)
- Гіпотезу утворення материків і океанів висунув Колумб? (Ні)
- Україна розміщена на літосферній плиті Наска? (Ні)
- Земна кора поділяється на материкову та океанічну? (Так)
- Під ложем океану земна кора складається з трьох шарів? (Ні)
- За походженням мінерали та гірські породи поділяються на осадові, магматичні та метаморфічні? (Так)
- Граніт – це осадова гірська порода? (Ні)
- Базальт – це магматична гірська порода? (Так)
- Пісок – це метаморфічна гірська порода? (Ні)
- Крейда і вапняк – це осадові органічні породи? (Так) та ін.

Гра «Скарби Землі».

Інструктаж. Перед вами рисунок, на якому подано символи корисних копалин. Деякі з них знайти непросто. І все-таки спробуйте знайти всі корисні копалини та відповісти на запитання.



1. Скільки на рисунку символів корисних копалин?
2. Запишіть назви корисних копалин, попередньо поділивши їх на три групи за характером використання в господарстві.
3. Запишіть по одному прикладу з названих корисних копалин до кожного з видів гірських порід (магматичних, осадових і метаморфічних).

На виконання завдання дається 10 хвилин.

Відповідь

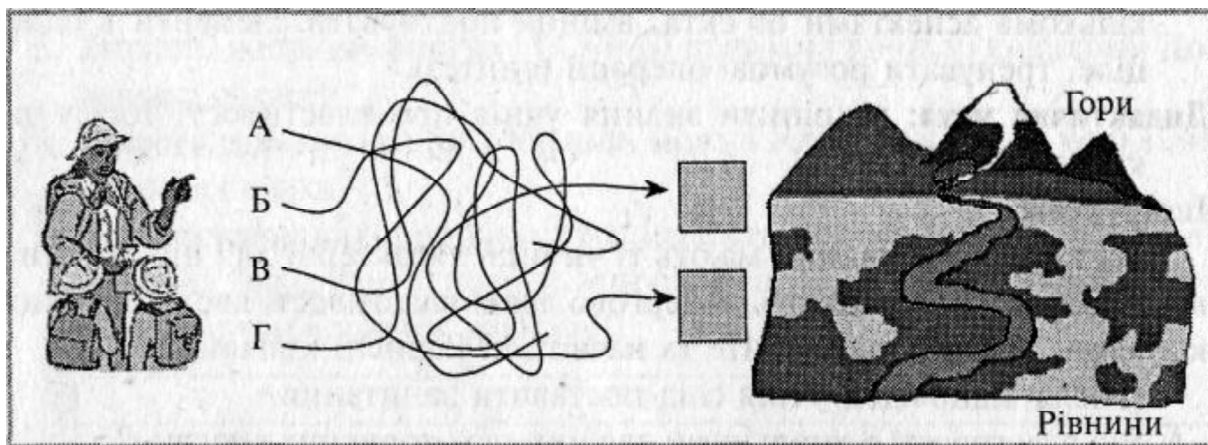
1. Дев'ятнадцять символів.
2. Рудні: олов'яні, марганцеві, залізні, поліметалеві, мідні, уранові, ртутні, (руди), золото.
3. Магматичні: залізна руда. Осадові: вапняк. Нерудні: калійна, кухонна, (солі), сірка, графіт, крейда, вапняк, каолін, мармур. Метаморфічні: мармур.

Гра. «Геологорозвідка»

Інструктаж. Оберіть маршрути геолога для розвідки рудних і нерудних корисних копалин. Для цього потрібно згадати, які корисні копалини видобувають на рівнинах, а які в горах.

Простеживши запропоновані маршрути А, Б, В, Г, укажіть, який з них приведе до рудних, а який — до нерудних корисних копалин. Маршрут руху геолога для розвідки рудних копалин позначте цифрою 1, а нерудних — цифрою 2.

На виконання завдання дається 4 хвилини.



Відповідь

Маршрут 1 — Б; маршрут 2 — Г.

Тема уроку. ВНУТРІШНІ ПРОЦЕСИ, ЩО ЗУМОВЛЮЮТЬ ЗМІНИ ЗЕМНОЇ ПОВЕРХНІ

Фрагмент уроку на етапі «Формування і засвоєння знань, умінь і навичок»

Актуалізація опорних знань і умінь учнів

Гра «Зайве слово»

Інструктаж. Знайдіть зайве слово і поясніть, чому воно не повинно входити до логічного ланцюжка:

- а) вода — золото — вапняк — кальцит — кварц — алмаз (*вапняк*);
- б) граніт — глина — слюда — вапняк — вугілля — гнейс (*слюда*);
- в) слюда — кальцит — польовий шпат — кварц (*кальцит*);
- г) вугілля — граніт — галька — гравій — крейда (*крейда*).

Тема уроку. ВУЛКАНІЗМ І ВУЛКАНИ

Фрагмент уроку на етапі «Узагальнення і систематизація сформованих знань, умінь і навичок».

Гра «Земний код»

Інструктаж. Нанесіть на контурну карту назви гір, зашифрованих у словах.

1. ДАНИ (Анди)
2. МІПАР (Памір)
3. ИТАПРАК (Карпати)
4. ИПЬЛА (Альпи)
5. РЛАУ (Урал)

Гра «Загадаю - відгадай». 1. У Мексиці є великан - найвищий в країні вулкан. (*влк. Орисаба - 5 700 м*). 2. Давно осмислити пора, що для японців він «свята гора» (*влк. Фудзіяма - 3 776 м*). 3. Цей вулкан діючий і сьогодні, біля його підніжжя гейзерів сотні (*влк. Ключевська сопка - 4 750 м*). 4. Чи знаєте ви, що цей згаслий вулкан на Кавказі має дві голови? (*згаслий вулкан Ельбрус - 5 642 м*) та ін.

Тема уроку. ЛІТОСФЕРНІ ПЛИТИ, ЇХ РУХИ І КОЛИВАННЯ

Фрагмент уроку на етапі «Узагальнення і систематизація засвоєних знань, умінь і навичок»

Гра «Подвійна карусель».

Інструктаж. Створюються дві групи учнів, по 5 осіб у кожній, які утворюють внутрішнє і зовнішнє коло. Учні внутрішнього кола отримують індивідуальні картки, що містять по одному запитанню. Вчитель одночасно виводить всі запитання на екран комп'ютера або на проєкційний екран. На обдумування відповідей відводиться 2 хвилини. "Карусель" починає свій "рух": учні відповідають один за одним по колу. В цей час зовнішнє коло учнів слухає їхні відповіді і оцінює їх. Учні, що не потрапили на "карусель", можуть допомогти своїм друзям відповісти на запитання, але невербальним способом: жестами, мімікою. Наприклад, запитання:

1. Що розуміють під внутрішніми силами землі?
2. Як називаються блоки, з яких складається літосфера?
3. Як називається рух літосферних плит відносно одна одної?
4. Що відбувається, коли плити рухаються назустріч одна одній?
5. Що являє собою повільний вертикальний рух літосфери?

6. Що є причиною землетрусів?
7. Що таке епіцентр?
8. Як виникають цунамі?
9. Що таке лава?
10. Як називається зовнішній магматизм?
11. Які вулкани називаються згаслими?
12. Який діючий вулкан Євразії – найвищий?
13. Де утворюються гарячі джерела і гейзери?
14. Чим гейзери і гарячі джерела відрізняються один від одного?
15. За яким принципом діє гейзер? та ін.

Вчитель підводить підсумок, враховуючи оцінки учнів зовнішнього кола.

Тема уроку. РЕЛЬЄФ. РІВНИНИ. ГОРИ

Фрагмент уроку на етапі «Перевірка засвоєних знань, умінь і навичок»

Гра «Географічна естафета»

Інструктаж. 2-3 команди, з однаковою кількістю учнів у кожній. Одне завдання виконує один учень. Якщо не справляється, то завдання переходить до наступного учня, якому він передає естафету.

Приклади завдань.

1. Використовуючи карту півкуль, розташуйте гори за висотою від найнижчих до найвищих: Карпати, Альпи, Уральські, Кавказькі, Памір, Кордильєри (*назви гір написані на окремих листочках*)
2. Познач на контурній карті найнижчу і найвищу точки Євразії.
3. Запиши назви материків, на яких розташовані: 1. Східноєвропейська рівнина; 2. Бразильське плоскогір'я. 3. Гори Кордильєри.
4. Впізнай гори за їх описом і покажи на карті (*для кожної команди іншої*).
5. Намалюй грабен, горст, скид, та ін.

Гра «Пошта».

Інструктаж. Кожному учневі класу присвоюється особистий номер, який є поштовою адресою. Для перевірки якості засвоєння змісту теми «Рельєф. Рівнини. Гори» на листочку паперу кожен з учнів пише лист будь-якому учневі, вказавши його номер. (Вчителеві доцільно вказати скільки максимум листів може отримати один учень. Наприклад три!) Зміст листа – запитання із теми. Отримавши лист, адресат надсилає відповідь для оцінювання тому учню, від якого отримав завдання. Таким чином, увесь клас охоплений листуванням. Допомагають учителю передавати листи обрані листоноші. В кінці листування відбувається обговорення запитань і відповідей.

Тема уроку. ЗМІНИ РЕЛЬЄФУ ЗЕМЛІ

Фрагмент уроку на етапі «Узагальнення і систематизація сформованих знань, умінь та навичок».

Для систематизації та узагальнення знань про форми рельєфу, вміння учнів виокремлювати риси подібності та відмінності основних форм рельєфу Землі — гір і рівнин, розвитку навичок усного мовлення, кмітливості, образного та логічного (за аналогією) мислення, навичок класифікації за основними ознаками доцільно використовувати ігри.

Гра «Мікрофон»

Інструктаж. Учні класу об'єднуються в команди (в залежності від кількості учнів 3-5-10). Кожен по черзі говорить слово, яке має відношення до запитання вчителя і в цілому створюється певна «картина». Виграє та команда, яка найвлучніше підбере терміни для цілісної відповіді. Наприклад:

1. Як людина руйнує земну поверхню? (*можна використовувати слова: видобуваються, будівництво, кар'єр, терикон, оранка...*).
2. Як людина змінює земну поверхню? (*можна використовувати слова: будівлі, дороги, парки, стави...*).

Гра «Долинами та узгір'ями»

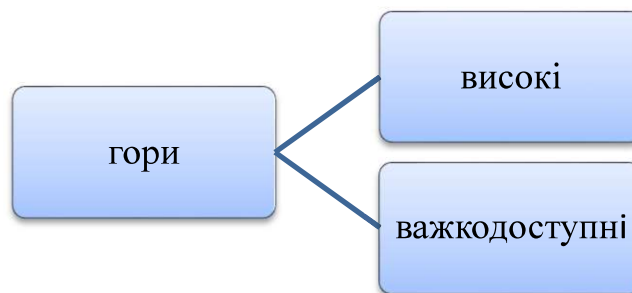
Інструктаж. Використовуючи запропонований спосіб опису гір, самостійно за аналогією опишіть характерні риси рівнин. На виконання завдання дається 10 хвилин.

1. Прочитайте визначення поняття «гори». «Це ділянки земної поверхні, високо підняті над оточуючою місцевістю, зі значними амплітудами (перепадами) висот».

За аналогією дайте визначення «рівнини».

2. Прочитайте за схемою ознаки, що характеризують гори.

Замініть слова в кожному реченні так, щоб вони характеризували рівнини.



3. Доповніть речення.

Гори дуже... Досягти їхні вершини... Вершини гір позбавлені рослинності та іноді вкриті... Гори слабко... людиною.

Спробуйте за аналогією скласти розповідь про рівнини.

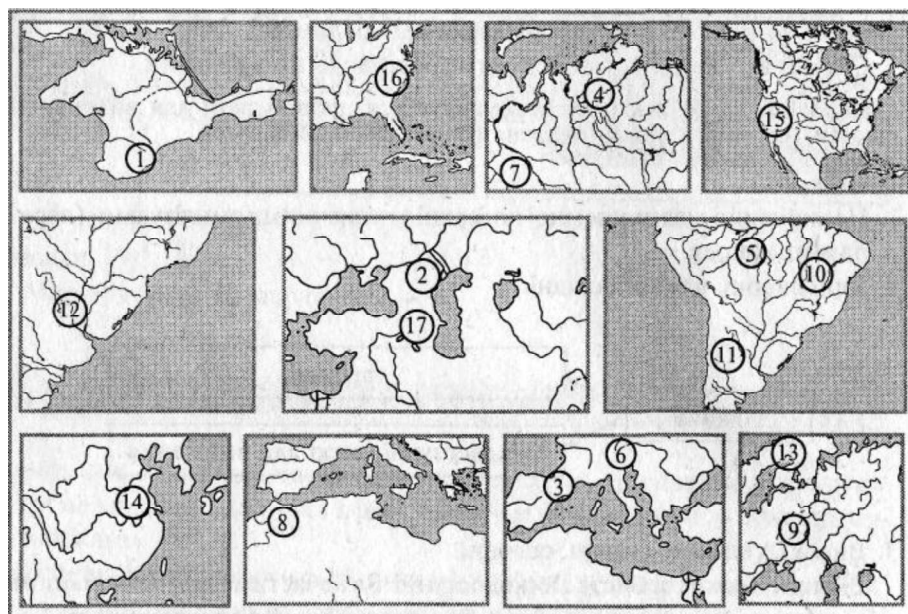
Примітка. Це завдання рекомендується пропонувати для виконання учням, які мають низький рівень пізнавальних здібностей.

Гра «Соколине око»

Інструктаж. Перед вами фрагменти картосхем. Перевірте, як ви володієте картографічними знаннями про основні форми рельєфу Землі: гори та рівнини. Для цього розпізнайте об'єкти за істотними ознаками контуру та їх розміщенням на суходолі за вказаними цифрами. Зверніть увагу на головні орієнтири (наприклад, контур берегової лінії материка, великі річки, озера тощо), які допоможуть вам у виконанні завдання. Вам необхідно:

- 1) визначити, які гори або рівнини показано за допомогою цифр на фрагментах картосхем;
- 2) вибрати тип шрифту для підписання назв гір і рівнин на контурній карті, крок (інтервал) між літерами залежно від площі об'єкта та підписати їх.

На виконання завдання дається 10 хвилин.



Відповідь. Гори: 1. Кримські. 3. Піреней. 6. Альпи. 8. Атлас. 11. Анди. 13. Скандинавські. 15. Кордільєри. 17. Кавказ. 16. Аппалачі.

Рівнини: 2. Прикаспійська низовина. 4. Середньосибірське плоскогір'я. 5. Амазонська низовина. 7. Західносибірська рівнина. 9. Східноєвропейська рівнина. 10. Бразильське плоскогір'я. 12. Ла-Платська низовина. 14. Велика Китайська рівнина.

Висновок. Таким чином, дидактичні ігри на уроках географії органічно вплітаються в пошук інноваційних технологій формування теоретичних знань учнів, за яких особистість учня, його інтелектуальний розвиток перебувають у центрі освітнього процесу. Вони сприяють формуванню як ключових, так і предметних компетентностей передбачених навчальною програмою.

Література:

1. Ангелова В.В. Особливості використання ігрових технологій навчання освітніх галузей «Природознавство» і «Суспільствознавство». URL:
2. Використання ігрових технологій на уроках географії. URL: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-igrovih-tehnologij-na-urokah-geografii-121770.html>
3. Воробйова С. Дидактичні ігри в процесі навчання // Рідна школа. 2002. №5. С. 46-49.
4. Дидактична гра (Форми навчання у школі): Книга для вчителя / За ред. Ю. І. Мальованого. Київ, 1992. С.89-104.
5. Дон О. Про дидактичні ігри // Завуч. 2001. № 23-24 (101-102). С.31-35
6. Корнєєв В. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальних інтересів учнів // Географія та основи економіки в школі. 2004. С17-22
7. Педагогічний енциклопедичний словник / [гол. ред. Б.М. Бім – Бад]. М., 2002. 324 с.
8. Пелецька С. Літосфера. Внутрішня будова землі // Краєзнавство. Географія. Туризм. (Шкільний світ). 2010. №39. С.21-22.
9. Селевко Г. К. Сучасні освітні технології / Г. К. Селевко. М. : Нар. освіта, 1998. 256 с. <https://vseosvita.ua/library/osoblivosti-vikoristanna-igrovih-tehnologij-navcanna-osvitnih-galujej-prirodoznavstvo-i-suspilstvoznnavstvo-35563.html>
10. Фідря Надія Нова українська школа: Гейміфікація на уроках географії. URL: <https://super.urok-ua.com/stattya-nova-ukrayinska-shkola-geymifikatsiya-na-urokah-geografii>
11. Франковська О. Ігрова педагогіка. Технологічний аспект // відкритий урок. 2005. № 21-22. С.53-59.

Varakuta O. FORMATION OF GEOGRAPHICAL COMPETENCES BY GAME TECHNOLOGIES

The article substantiates the relevance of play activities in the educational process of geography, reveals the essence of the concept of «game», «didactic game», «game technology», highlights the most important functions of the game, describes the essence of its components, developed methods of using some didactic games separate topics of the section «Lithosphere» from the course «Geography. General geography. 6 th grade».

Key words: *educational process, game, didactic game, lesson topic, lesson fragment.*

УДК 373.11.33:502

ІННОВАЦІЙНИЙ ОСВІТНІЙ ЕКСПЕРИМЕНТ РЕГІОНАЛЬНОГО РІВНЯ «ЕКО-ШКОЛА» ЯК ПЛАТФОРМА ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ЕКОЛОГІЧНО БЕЗПЕЧНОГО ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ ТЕРНОПІЛЬСЬКОЇ ОБЛАСТІ

ВІТЕНКО І.

Тернопільський обласний комунальний інститут післядипломної педагогічної освіти

Головним аспектом розбудови системи національної освіти у напрямку входження до європейського та світового освітніх просторів на сучасному етапі є готовність педагогічних працівників до інноваційної діяльності. Ключове завдання освіти України у ХХІ сторіччі полягає у формуванні здорової, екологічно толерантної, соціально активної, високо інтелектуальної та національно свідомої особистості.

Метою реформи «Нова українська школа» є створення закладу освіти з високим рівнем екологічної культури, у якому «буде приємно навчатись», який «даватиме учням не тільки знання, а й вміння застосовувати їх у житті», а також «виховає інноватора та громадянина, який вміє ухвалювати відповідальні рішення». Єдиним правильним і ефективним шляхом перевірки результативності запровадження інновацій у системі освіти є експеримент або дослідно-експериментальна робота. Відповідно, у сучасному суспільстві все частіше виникає потреба у школах нового покоління, а тому особливого значення набуває реалізація Тернопільським ОКІППО за сприяння управління освіти і науки Тернопільської ОДА інноваційного освітнього експерименту регіонального рівня на тему «ЕКО-школа» для формування екологічно безпечного здоров'язбережувального освітнього середовища у закладах освіти Тернопільської області.