

Найкращий клас у світі: як створити освітню систему 21-го століття / Андреас Шлейхер / Переклала з англ. Ганна Лелів. – Львів : Літопис, 2018. – 296 с.

УДК 373.5.016:91]:79

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ

Р. В. Нестеренко

rusyavochka.lady@gmail.com

Комунальний заклад «Полтавська спеціалізована школа-інтернат спортивного профілю I-III ступенів Полтавської обласної ради», м. Полтава, Україна

На сучасному етапі вивчення географії новим в методиці викладання повинно стати повне використання матеріалу нових підручників, розвиток самостійної творчої діяльності, вміння вчителя аналізувати і доводити до відома учнів весь обсяг матеріалу. А здійснювати подібну роботу допоможуть ігрові форми навчання. Інноваційні методи, які я впроваджую у навчання, покликані: по-перше, посилити мотивацію учнів до вивчення курсу; по-друге, залучити учнів через участь у нетрадиційних заняттях до процесу дослідження, оцінки явищ, які можуть бути цікавими і захоплюючими для них, ніж просте накопичення емпіричних знань і в підсумку забезпечити одержання учнями задоволення від процесу навчання і досягнення результатів.

Ігрові форми навчання найактивніше сприяють естетичному вихованню учнів, оскільки вимагають поважати погляди інших, не перебивати тих учнів, які доповідають, вчать висловлювати свою думку.

Найдавнішим засобом виховання і навчання учнів є гра. Ігри доповнюють традиційні форми навчання, сприяють активізації процесу навчання та успішного впровадження в практику педагогіки співробітництва. Ігрові ситуації у своїй роботі використовую на заняттях різних типів. Так, на заняттях повторення і узагальнення знань, закріплення умінь у 10-х класах, використовую гру «Рекламне бюро». Клас ділиться на «всесвітньо відомі» рекламні кампанії, назви їм придумують вони самі. Попередньо, за кілька занять, всім компаніям дається однакове завдання: створити рекламний проспект для материка природного явища, держави і представити його на «суд світової громадськості» – класу.

Комісія у своїй оціночній діяльності керується наступними критеріями, які попередньо повідомляються всьому класу: відповідність рекламного проспекту запропонованій теми, оригінальність подання, розмаїття представленого матеріалу, логічність побудови проспекту, змістовне розкриття рекламованого об'єкта. Максимально подання триває десять хвилин.

Рекламні кампанії можуть працювати по одній темі, але за різними напрямками. Наприклад, компаніям пропонується створити рекламний проспект Японії економічного напрямку, демографічного чи культурологічного. Компонувати матеріал, аналізувати його, надавати йому форму і захищати його, а головне – бачити його практичну реалізацію [5, с. 30].

Мета географічної гри, перш за все – навчальна: закріпити вміння читати карти, вміння використовувати отримані знання, різноманітну додаткову інформацію, викликати бажання навчатись, зацікавити предметом географії. Приклад використання гри з картою є наступний. Ті, хто читав роман О. Беляєва «Людина – амфібія», пригадайте епізод, коли батько Іхтіандра, прагнучи врятувати синові життя, пропонує йому дістатися до островів Туамоту двома шляхами: а) північний шлях проходить від затоки Ла - Плата, на північ через Атлантичний океан, Панамський канал, Тихий океан до островів архіпелагу Туамоту ; б) північний шлях проходить від затоки Ла - Плата на південь до Вогняної Землі, через Магелланову протоку, Тихий океан до островів Туамоту [2, с. 15]. Позначте на контурній карті всі об'єкти, через які мав би пройти шлях Іхтіандра. Визначте координати островів Туамоту.

На своєму власному досвіді я задаю учням 10-х класів виконати творчі та проблемні завдання. Наприклад: «З'ясувати, як зміниться статеві - вікова структура країн Західної Європи через 20-30 років?» чи «Чому на території Австралійського Союзу сьогодні аборигени складають 1% населення?» , «Чому в Японії природний приріст населення складає 0 %». Виступаючи перед класом з доповідями, учні розповідають про цікаві факти, навчаються поважати думки один одного, з'являється повага до особистості, толерантне відношення до інших рас, віросповідань, народів.

Другий крок – це розробка учнями презентацій, наприклад з таких тем, як «Особливості економіки країн Азії. Первинний сектор економіки», «Природні умови і ресурси регіону. Населення Америки», також перегляд відео роликів, фільмів та їх аналіз. Це активізує з одного боку творчий та особистісний підхід тих студентів, що виконують роботу, а з іншого – змушує задумуватись невстигаючих учнів, вони починають слухати, задавати питання.

Під час проведення уроку у 10-х класах на тему «Країни Європи» учні отримали попереднє завдання підготувати презентації до поставлених пошукових задач. Наприклад, «Цікаві факти про Італію», де був підібраний цікавий історико-географічний матеріал.

На своїх уроках я люблю застосовувати рольові ігри. Подібно акторам, що виконують певну роль, члени суспільства займають визначені рольові позиції. Мета гри: зрозуміти ролі інших людей, уявляючи, як вони будуть реагувати на те, що учасник робить або збирається робити. Я роздаю ролі за тиждень до початку гри [1, с. 25]. Учасникам необхідно продумати свою роль, по можливості підібрати відповідні до ролі аксесуари. Рольова гра добра тим, що «актори», що беруть в ній участь, можуть змінити вік, соціальне становище та пережити ситуації і події чужого життя. На уроках географії я проводила рольову гру з такої теми, як «Країни Європи», використовуючи гру «Захоплення римлянами Британії». Учні грали давніх римлян, розповідаючи про рельєф, клімат та умови нових земель. При цьому вони переодягаються в одяг давніх римлян, намагаються сценічно передати характер епохи. Після їхнього виступу відбувалося обговорення сюжету з класом.

Сутність ігрових методів полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної активної взаємодії учнів. Це – співнавчання,

взаємонавчання (колективне, групове, навчання в співпраці), де вчитель і учень є рівноправними, рівнозначними об'єктами навчання. І – найголовніше, при використанні ігрових методів у навчальний процес включаються слабкі та девіантні учні. Таким чином, виконуючи завдання гуманізації та гуманітаризації освіти, я намагаюсь будувати свої уроки на діалогічному спілкуванні з відходом від авторитарних принципів педагогіки, ставлячи пріоритет загальнолюдським цінностям та гармонію стосунків.

Застосування інтерактивних прийомів на уроках географії дозволяє набути учням навичок, що необхідні для спілкування та співпраці, стимулює роботу командою, вчить поважати думку інших, веденню цивілізованої дискусії.

Список використаних джерел: 1. Дудка С. В. *Навчальні ігри на уроках географії*. – Харків: Основа, – 2005.; 2. *Карти та робота з ними*. / За ред. В. Серебріна, Н. Міна – Київ: Шкільний світ, – 2008.; 3. *Практичні завдання на контурних картах 5-10 класи*. / За ред. Т. Є. Булгакової, А. М. Байназарова – Харків: Основа, – 2005.; 4. *Методика викладання географії в школі* / За ред. С. Г. Копернік, Р. Р. Коваленко. – Київ: Стафед-2, – 2002.; 5. *Пушкарьова А. Географічні ігри та розваги // Географія та основи економіки в школі*. – №5. – 2003. – с. 30–31.; 6. *Свірідова О. Карта – друга мова географії // Географія та основи економіки в школі*. – №6. – 2003. – с. 26–28.

УДК 373.5.019:9023-047.3 (477.53)

ДОСЛІДЖЕННЯ ЯК НОВА ФОРМА ПРОВЕДЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ РОБОТИ: ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ОРГАНІЗАЦІЇ

Н. О. Московченко

ninokk.2008@gmail.com

Комунальний заклад «Полтавський міський багатoproфільний ліцей № 1

ім. І. П. Котляревського, Полтавської міської ради Полтавської області», м. Полтава, Україна

О. М. Цешко

olga_tseshko@ukr.net

Комунальний заклад «Полтавський міський багатoproфільний ліцей № 1

ім. І. П. Котляревського, Полтавської міської ради Полтавської області», м. Полтава, Україна

За новою програмою з географії для учнів 8-9 класів (наказ МОН від 07.06.2017 р. №804) та 10-11 класів (наказ МОН від 23.10.2017 р. № 1407) [1; 2] разом з практичними роботами було запроваджено виконання досліджень.

Програмою передбачено виконання досліджень, тематика яких може бути змінена вчителем у рамках вивчення відповідної теми. При виборі теми дослідження рекомендується враховувати регіональні особливості, навчально-методичне забезпечення та матеріально-технічне оснащення освітньої діяльності. Із запропонованої тематики досліджень учень за бажанням вибирає 1-2 дослідження (впродовж року) та виконує його індивідуально або у групі. Результати дослідження презентуються й оцінюються вчителем [1; 2].