

**Міністерство освіти і науки України  
Чернівецький національний університет  
імені Юрія Федьковича**

**Географічний факультет  
Кафедра економічної географії та екологічного менеджменту**

**ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ**

**Кваліфікаційна робота  
Рівень вищої освіти – другий (магістерський)**

Виконав:

студент VI курсу, 615 групи  
спеціальності 014.07 Середня освіта  
(географія)

Яворський Олександр Іванович

Керівник: к.геогр.н., доц. Ячнюк М.О.

До захисту допущено:

Протокол засідання кафедри № 6

Від «07» грудня 2021 р.

зав.кафедри \_\_\_\_\_ доц. Вацеба В.Я.

Чернівці – 2021

## ЗМІСТ

ВСТУП		3
РОЗДІЛ 1.	Теоретичні основи використання дидактичних ігор в навчальному процесі	6
1.1.	1.1. Суть поняття «дидактична гра»	6
1.2.	1.2. Дидактична гра як форма і метод навчання	10
1.3.	1.3. Дидактичні умови використання гри в навчальному процесі	21
1.4.	1.4. Різноманітність дидактичних ігор	25
РОЗДІЛ 2.	Програма дидактичних ігор на уроках географії	30
2.1.	2.1. Програма використання дидактичної гри на уроках географії	30
2.2.	2.2. Дидактична гра як умова успішного навчання і її значення	46
РОЗДІЛ 3.	Дослідно-експериментальна робота з використанням дидактичної гри на уроках географії	48
3.1.	Стан проблеми у практиці сучасної школи	48
3.2.	Дидактична гра як форма і метод навчання	52
ВИСНОВКИ		55
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ		57

## ВСТУП

*Актуальність теми.* Все наше життя – це гра. Ми граємо з раннього дитинства, в шкільні роки, стаючи дорослими, ми знову граємо свою роль. І так все життя.

Ще стародавні римляни говорили, що сам корінь навчання гіркий. Але для чого вчитися з гіркими й марними сльозами тому, чому можна навчитися посміхаючись? Окриленість, азарт, здивування, цікавість в очах дітей, коли руки так й тягнуться вгору та неможливо не підстрибнути від радості, що ти такий розумний, кмітливий, - це все дуже хотілося би бачити на своїх уроках кожному вчителю.

Психологи довели, що знання, засвоєні без інтересу та зацікавленості, не забарвлені власними позитивними емоціями, не стають корисними – це мертвий груз. Діти погано запам'ятовують, тому що навчання не захоплює їх. Завжди в житті є щось цікаве та захоплююче. Отримуючи поживу для свого розуму, дитина охоче бере участь в заняттях, з нетерпінням чекає їх, радіє їм. Найефективніший спосіб навчити дитину мислити творчо є гра, а особливо гра розвиваюча.

Дидактичні ігри та заняття дають гарний результат лише в тоді, коли чітко уявляєш, які завдання можуть бути вирішені в процесі їх проведення та в чому полягають особливості проведення таких занять.

Розв'язання даної проблеми неможливе без вдосконалення технологій навчання, а, також, і самих методів навчання. Сьогодні в педагогіці активізувався пошук адекватних форм та методів роботи в навчальній діяльності. Серед них популярною є ігрова діяльність, що для дитини стає нагальною потребою, а для вчителя - способом реалізації різноманітних завдань навчально-виховного процесу.

Отже, сьогодні актуальними стають впровадження активних методів навчання у практику роботи загальноосвітніх шкіл. Соціальне замовлення підтверджується концептуальними положеннями багатьох державних документів (Закони України: «Про освіту», Національна

програма «Освіта ХХІ століття» тощо). Саме вони задають стратегічний курс формування сучасного педагога - думуючого, ініціативного, самокритичного. Дидактична гра сьогодні належить до активних, нетрадиційних, визнаних методів сучасного навчання та виховання школярів. Важливість цього методу полягає в тому, що саме в ігровій діяльності освітня, розвиваюча та виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. На практиці видно, що в реальному навчальному процесі дидактичні ігри використовуються досить епізодично або частіше взагалі не використовуються. Більшість учителів мало володіє методикою використання дидактичних ігор на уроках географії. Причиною цього, є відсутність науково обґрунтованої системи використання дидактичних ігор, методики використання такої системи.

Тому перед нами виникла потреба в розробці методичного забезпечення використання дидактичних ігор. Важливо виявити доцільні місце і час для ефективності їх використання й проведення у процесі вивчення географії.

*Метою* даної роботи є теоретичне обґрунтування та експериментальна перевірка результативності використання дидактичної гри на уроках географії.

*Об'єкт* дослідження: навчально-виховний процес навчання географії в ЗЗСО.

*Предмет* дослідження: використання дидактичної гри у процесі вивчення географії як засобу активізації навчальної діяльності школярів.

З метою вирішення даної проблеми перед нами постали такі завдання:

1. Розглянути суть поняття «дидактична гра» у психолого-педагогічній літературі;
2. Визначити сутнісний зміст та структурні компоненти дидактичних ігор і доцільність використання таких ігор на уроках географії;

3. Узагальнити і експериментально перевірити дидактичні умови використання дидактичних ігор на уроках шкільної географії.

Завдання сьогоднішніх вчителів – створити умови для розвитку та самореалізації кожної особистості як громадянина країни, формувати покоління, здатне навчатися впродовж життя, створювати та розвивати цінності громадянського суспільства. Цьому повинні сприяти пошуки нових педагогічних та освітніх технологій, створення такого середовища, яке б забезпечило кожному учню змогу виявити закладене в ньому від природи творче начало та сформувати здатність існувати суб'єктом розвитку своїх здібностей.

*Обсяг і структура роботи.* Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаної літератури з 48 найменувань. Робота виконана на 61 сторінці машинописного тексту, ілюстрованого 3 таблицями, 16 рисунками.

# РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

## 1.1. Суть поняття «дидактична гра» в психолого-педагогічній літературі

Одним з ефективних засобів розвитку інтересу до навчального процесу, поряд з іншими методами та прийомами, що використовуються на уроках є дидактична гра [46]. Ще К.Д. Ушинський радив включати елементи зацікавленості, ігрові моменти в навчальний процес учнів для того, щоб цей процес пізнання був більш продуктивним [16].

На сьогодні єдиного погляду на визначення поняття “дидактична гра” в педагогічній літературі не має. Даний термін має різні тлумачення в працях окремих науковців. Сам термін «дидактичні ігри», під яким розуміються спеціально створювані або пристосовані для цілей навчання ігри, вперше ввели Ф. Фребель та М. Монтесорі. Ці ігри були призначені для дітей дошкільного віку. Але з часом вони стали проникати у школу, приймаючи спочатку форму ігрових прийомів в навчанні.

Проблематикою гри займалися мислителі та педагоги як минулого, так і сьогодення: Платон, Аристотель, Рабле, Я.А. Каменський, Д. Локк, Ж-Ж. Руссо, І. Кант, К. Ушинський, А. Макаренко, Л. Виготський, О. Запорожець та інші. До прикладу, М.В. Кларін стверджував, що дидактична гра — це гра за правилами, які підпорядковані досягненню заздалегідь накресленого ігрового результату [1]. В багатьох працях дослідників відображено різноманітні підходи до визначення сутності такого поняття. Деякі вчені визначають сутність гри як форму спілкування (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н.Філатова) та форму діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін) й умову розумового розвитку (П. Каптерев, Є. Покровський, С. Рубінштейн, І. Сікорський, А. Смирнов) [38]. Для дитини гра це найкраща насолода, в іграх виявляються дитячі здібності, її нахили та переживання [38]. Гра — це найкращий природній стан дитини, тому багато педагогів намагаються все навчання

малих дітей перетворити в гру, так як вона найбільш інтенсивно захоплює дітей [46]. Гра – це вид непродуктивної діяльності, яка полягає не в її результатах, а саме в її процесі. Вона має важливе значення у вихованні, навчанні та розвитку дитини як засіб підготовки до майбутніх життєвих ситуацій [46].

На великі педагогічні можливості гри й необхідність розробки методів керівництва ігровою діяльністю дітей вказували видатні педагоги К. Ушинський та А. Макаренко [4]. Останній вважав, що дитячі рольові ігри є такими ж важливими для розвитку учня, як для дорослого праця. Але, зазначав він, тільки та гра буде педагогічно цінною, в якій дитина активно мислить, будує, діє, комбінує, моделює людські взаємини.

Проблема впровадження різних дидактичних методів у навчання географії відображені в працях О. В. Алексєєнко, П. А. Вірченка, Н. В. Діденко, І.О. Паламарчука. Саме активна позиція дітей на уроках географії, на їхню думку, допомагає максимально засвоїти та використовувати географічні знання, стимулює розвиток мислення і уяви, формує зацікавленість й позитивне ставлення до предмета.

Тож, як і всі інші види ігор, дидактичні ігри стимулюють загальний особистісний розвиток дітей. Поєднання в них готового навчального змісту з ігровим задумом та діями вимагає від учителя майстерного педагогічного керівництва ними. Творчість учня також виявляється здебільшого в грі. Гра є першою ступінню виховання. Гра, яка протікає в колективі, дає виключно сприятливі умови для розвитку мовлення. Гра розвиває мову, а мова в свою чергу організовує гру. Саме в грі формуються та розвиваються різні сторони її особистості, задовільняються багато інтелектуальних і емоційних потреб, формується характер. Щоденна робота над цим вимагає виходу за межі безпосередньо навчально-виховних годин в сферу повсякденних взаємин [27].

Відомий психолог Д. Б. Ельконін стверджує, що гра — є найважливішим джерелом формування соціальної свідомості учня [10]. У цьому її основна функція та значення для розвитку особистості школяра.

Аналіз психолого-педагогічної літератури дає змогу виявити основні функції дидактичної гри [16]:

1. соціокультурна (виступає ефективним засобом соціалізації та засвоєння цінностей цього середовища);
2. комунікативна (дає можливість моделювати ситуацію та обирати різні шляхи вирішення: одноосібні, групові, колегіальні; вводить людину в світ складних професійних взаємовідносин);
3. самореалізація (передбачає досягнення власного успіху, конкуренції, перемоги, яка створює ситуації самореалізації або самовираження);
4. діагностична (передбачає, що дитина в умовах гри може пересвідчитись в рівні свого інтелекту, творчості, умінні спілкуватись, в рівні оволодіння професійними знаннями й вміннями);
5. корекційна (передбачає через програвання умовних ситуацій в подальшому коригувати реальну діяльність);
6. розважальна (викликає позитивні емоції та сприяє урізноманітненню навчального процесу).

Опрацювавши деякі педагогічні джерела, ми наводимо найбільш вдале, на наш погляд, визначення цього поняття: дидактична гра — це індивідуальна, групова та колективна навчальна діяльність учнів, що включає у себе елементи суперництва та самодіяльність в засвоєнні знань, умінь та навичок, набуває досвіду пізнавальної діяльності та спілкування в процесі ігрового навчання.

Процес освіти неможливий без дидактики, проте поняття «дидактична гра» викликає багато запитань. В педагогічній літературі існує декілька поглядів на дане трактування:

- будь-яка гра є дидактичною грою (всім іграм, навіть розважальним, притаманні елементи навчання);
- всі навчальні ігри є дидактичними (дидактикаце наука, що вивчає теорію навчання, аналогічно, що дидактичні ігри і є навчальними);



- частина навчальних ігор це інтелектуальні ігри (всі навчальні ігри поділяють на сюжетно-рольові, дидактичні, рухливі й інші).

Поняття «дидактична гра» є дуже різноплановим поняттям, що охоплює або об'єднує всі підходи.

Не існує єдиного підходу в дидактичній науці щодо статусу гри, її розглядають як:

- засіб навчання;
- метод навчання;
- форму навчання.

Разом з тим потрібно підкреслити, що гра є і засобом, і методом, і формою навчання. Все залежить від підходу, на основі якого розглядають це питання.

Як і у будь-якій грі, дидактичній грі властиві загальні ознаки, висловлені Й. Хейзингом:

- умовний характер гри;
- добровільна участь в грі (гра під примусом вже не гра, а виконання певних дій);
- обмеженість гри (просторовими, матеріальними, часовими, та іншими рамками);
- невизначеність гри (розвиток та результати гри часто програмовані, але не визначені, оскільки залежать від змінних факторів — учасників, часу, простору та іншого);
- емоційність гри (тільки зацікавлена людина стане учасником гри, що надає грі емоційне забарвлення).

Слід додати до цього переліку загальних ознак та розвиваючий фактор. Кожна гра дає певний результат, навіть якщо він негативний, то впливає на розвиток людини.

Дидактична гра — це гра, яка допомагає учителю не тільки урізноманітнити навчання, але і організувати процес розумового розвитку учня.

Використання дидактичних ігор на уроках географії дає можливість не тільки нейтралізувати зверхність, монотонність оповіді вчителя, стимулювати позитивні емоції, а й створює атмосферу здорового змагання, що змушує школяра не просто механічно згадувати відоме, а ще мобілізувати всі свої знання, думати, добираючи відповідне, зіставляти та оцінювати.

З дидактичними іграми процес навчання набуває інших, незвичайних форм навчання — новий погляд на звичайні ситуації, політ фантазії, самостійний пошук, переосмислення фактів. Ігри створюють атмосферу здорового змагання, змушують по-новому використовувати накопичені знання та застосовувати їх не тільки механічно, а 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.

## **1.2. Дидактична гра як форма і метод навчання географії**

Переконливим прикладом ігрової позиції учителя є діяльність А. С. Макаренка, що стверджував: «Є ще один важливий метод – гра... .. В кожній гарній грі є насамперед робоче зусилля та зусилля думки... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі ...»

Модель навчання в грі – це будова навчального процесу шляхом включення учня до ігор. Тому завданням вчителя при застосуванні гри у навчанні полягає в підпорядкуванні гри певній дидактичній меті. Останнім часом у організації самої гри спостерігається переосмислення акцентів з драматизації (форм, зовнішніх ознак гри) на її внутрішню сутність (моделювання явищ, подій, виконання певних ролей).

Учасники навчального процесу за ігровою моделлю перебувають у інших умовах, аніж під час традиційного навчання. Учням надають максимальну свободу інтелектуального розвитку, що обмежується лише

конкретними правилами гри. Гра виступає методом навчання, направленою на моделювання реальної дійсності із метою ухвалення рішень в конкретній ситуації, її основною метою виступає поглиблення інтересу до навчання і тим самим підвищення ефективності самого навчання.

Гра має таке ж значення у житті дитини, учня, яке у дорослого займає виробнича діяльність, робота. Ззовні гра здається безтурботною та легкою, а насправді, вона вимагає від учня віддачі максимуму своєї енергії, розуму і витримки та самостійності. Часто педагог вважає за краще проводити з дітьми заняття в звичній для них і для нього урочній формі лише тому, що боїться шуму та безладу, які нерідко супроводжують процес гри.

Як метод навчання дидактична гра має свою структуру. Так, Г. П'ятакова і Н. Заячківська виділяють 4 етапи в структурі навчального процесу, що передбачають дидактичну гру:

#### **1. Орієнтація**



Вчитель характеризує тему, яка вивчається, основні правила гри та її загальний хід.

#### **2. Підготовка до проведення**



Розподіл ролей, вивчення ігрових завдань, процедурні питання.

#### **3. Проведення гри**



Вчитель стежить за грою, фіксує наслідки (підрахунки балів, прийняття рішень), роз'яснює те, що незрозуміле.

#### **4. Обговорення гри.**



Вчитель керує дискусійним обговоренням гри. Увага приділяється установленню зв'язку гри зі змістом навчальної теми.

Б.П. Нікітін поділяє умовно дидактичну гру на три етапи:

**На першому етапі** ➡ педагог зацікавлює дітей грою, створює радісне очікування нової гри, викликає бажання гратись.

**На другому етапі** ➡ вчитель виступає не тільки як спостерігач, але й як рівноправний партнер, що вміє вчасно прийти на допомогу, справедливо оцінити поведінку дітей у грі.

**На третьому етапі** ➡ роль педагога полягає в оцінці дитячої творчості при розв'язанні ігрових задач.

Під час проведення дидактичної гри на уроках географії в учителя виникає безліч питань:

- за яким принципом відбирати навчальний матеріал та інформацію для створення ігор?
- яке місце дидактичних ігор серед інших форм та методів навчання?
- як одному вчителю справитися із цілим класом учнів під час гри?

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, потрібно нею керувати, забезпечивши виконання певних умов:

**1. Готовність учнів до участі у грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).**



**2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.**



**3. Чітка постановка завдань гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.**



**4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.**



**5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.**



**6. Не можна допустити приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку в грі, глузування тощо).**



**7. Доцільно розсадити учнів (звичайно непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а другий – слабший. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів.**



**8. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою.**

*Рис.1.1 Вимоги щодо ігрової діяльності на уроці*

Дуже важливу роль в ігровій ситуації відіграють правила. Якщо ці правила завчасно не продумані, чітко не сформульовані, то це ускладнює пояснення ходу гри, осмислення учнями її змісту викликає втому та байдужість Дітей. Жодне порушення правил не повинно залишатися поза увагою учителя.

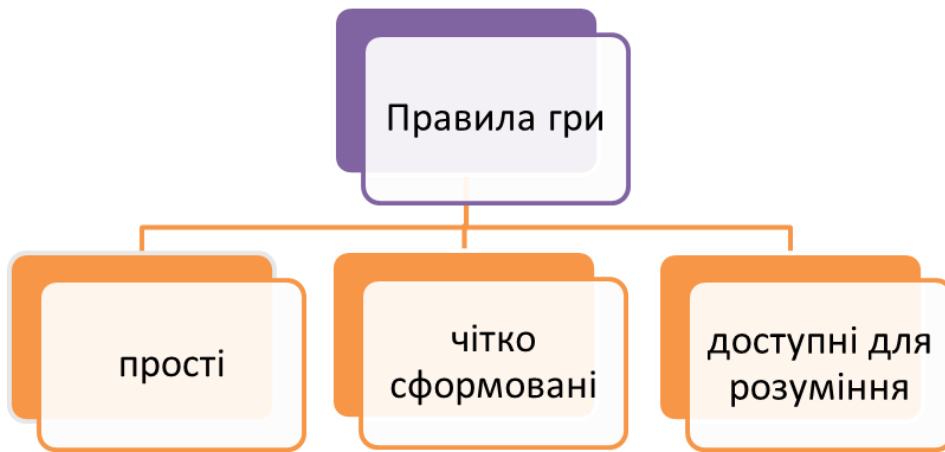


Рис. 1.2 Правила проведення дидактичних ігор

Не слід забувати про те, що кожна дидактична гра є дуже емоційно насиченою. Беручи участь в грі, дитина переживає хвилювання, радість від вдало виконаного завдання і засмучення з приводу невдачі, бажання заново випробувати свої сили. Загальний емоційний підйом захоплює всіх учнів, навіть пасивних.

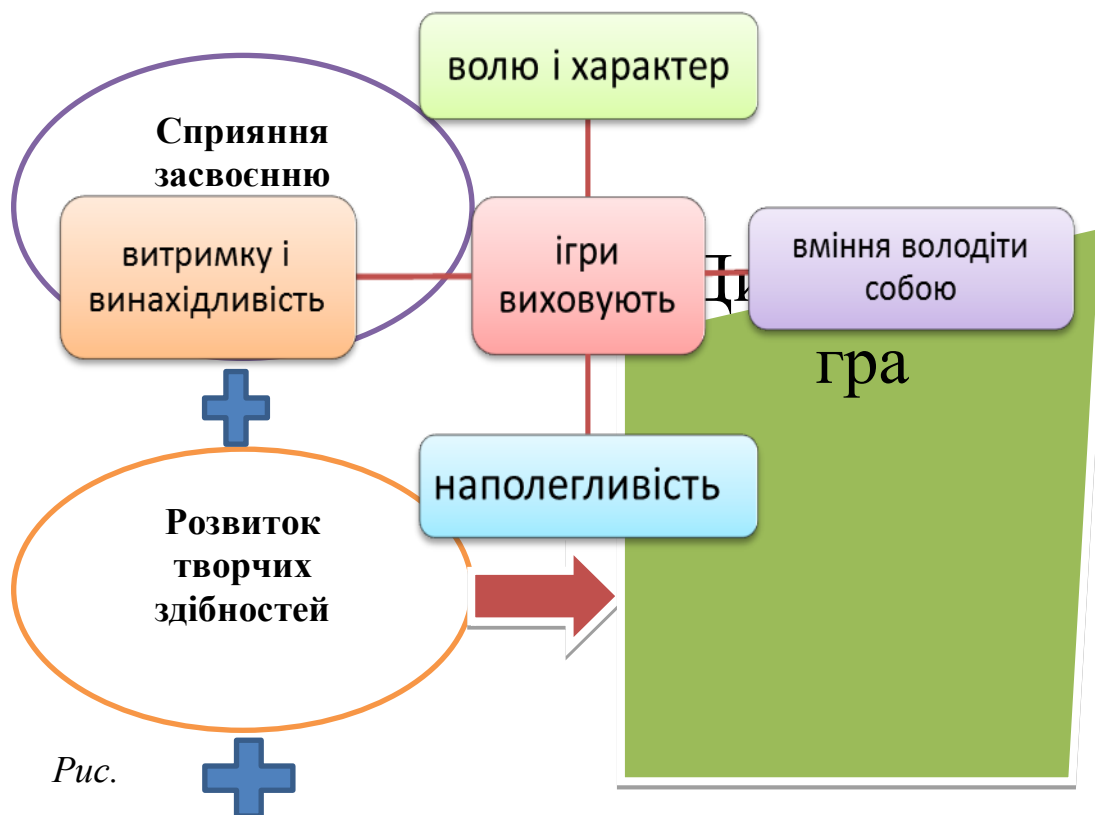


Рис. 1.3  
Виховне

значення дидактичних ігор.

1.3.

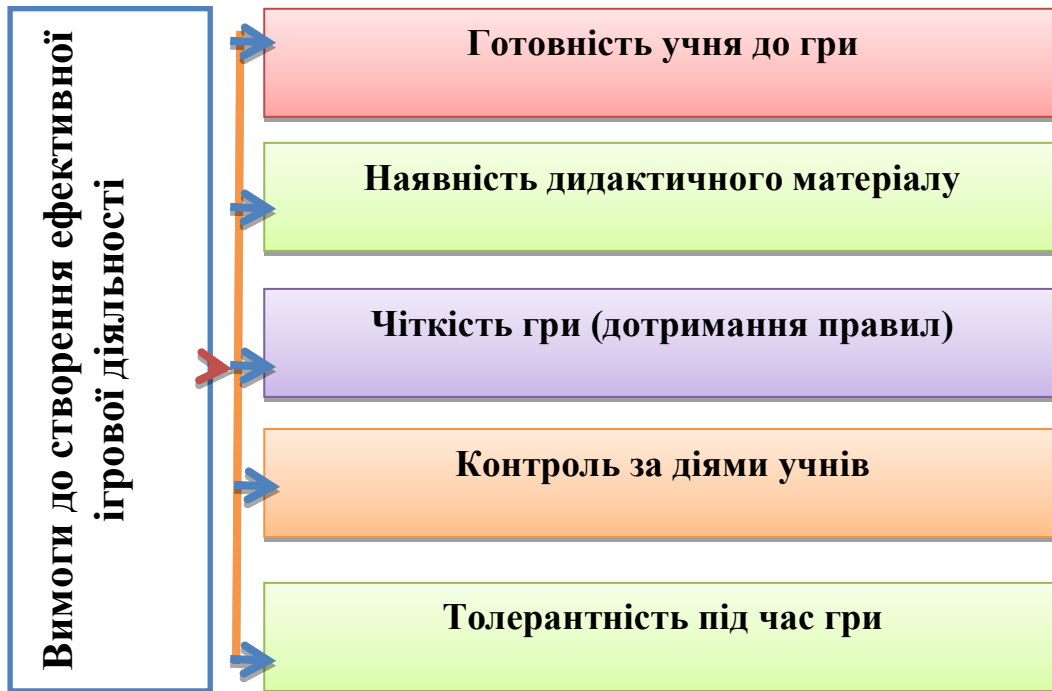
*Рис. 1.4. Навчальне значення дидактичних ігор*

Саме в іграх починається спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем та учнем. В процесі гри у школярів виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага та пам'ять, прагнення до знань.

Саме такі уроки носять колективний характер, при спілкуванні досягається висока активність та контактність учнів. За допомогою навчальних ігор можна досягти міцного засвоєння знань, а також можливості перевірки знань та умінь при вирішенні географічних задач. У кожній грі створюється позитивний емоційний настрій, що сприяє успіху та підвищує інтерес до вивчення предмету, а саме географії. Якщо після

гри знання, вміння та навички дітей не зростають, це значить, що гра не є ефективною, а результати її впровадження негативні, тоді слід шукати причини негативних наслідків. Їх може бути дві:

- 1) якість самої гри занижена та не відповідає вимогам.
- 2) методика проведення гри невірна.



*Рис. 1.5 Вимоги до створення ігрової діяльності на уроці*

В середній школі (5 – 8 класів) добрими для засвоєння є уроки - мандрівки чи уроки - пригоди. Суть таких уроків полягає у наступному: негативний герой викрадають королеву Географію. Для її звільнення необхідно пройти ряд перешкод. Паралельно споряджаються одна чи декілька експедицій для визволення. Кожній експедиції дається маршрут для проходження або частинка маршруту, а щоб отримати інформацію про подальшу дорогу, яку слід пройти, необхідно виконати ті або інші завдання. Перешкоди, які зустрілися, долає кожен член експедиції окремо або всі разом. У результаті спільних зусиль пригоди закінчуються добре і вдається визволити королеву. Дорогу проходження експедиції можна



супроводжувати малюнками або картою. Бажано при плануванні та проведенні таких уроків використовувати кросворди, тести тощо.

В старших класах великий інтерес учнів викликають уроки у формі ділових ігор. Такі уроки готують учнів до громадської чи виробничої діяльності. Використання таких форм уроку дає можливість учням краще уявляти свої можливості у майбутній трудовій діяльності, перевіряти їх при вирішенні конкретних завдань.

Коли вчитель використовує на своїх уроках елементи гри, то в класі створюється доброзичлива атмосфера й бадьорий настрій, та виникає бажання вчитися. Плануючи ігрові уроки, вчитель має включати в роботу завдання на всіх учнів, добирати такі ігри, які були б цікаві й зрозумілі.

Важливо також пам'ятати, що гра впливає на розвиток обох частин мозку. Так як за граматику, логіку, лексику, аналіз та математику відповідає ліва півкуля, то за інтуїцію, ритм, фантазії та емоції права півкуля мозку.

Отже, гра стимулює краще запам'ятовування та розуміння досліджуваного матеріалу, а також сприяє підвищенню мотивації і дозволяє тому, кого навчають, комплексно використовувати органи почуттів, емоції при сприйнятті інформації, а також самостійно та неодноразово відтворювати її у нових ситуаціях.

З'ясувавши значення дидактичних ігор й існуючі види цього методу навчання, слід підкреслити ефективність та необхідність використання дидактичних ігор на уроках географії в сучасній середній школі.

На відміну від ігор взагалі дидактична гра має відмінну ознаку – наявність чітко визначеної мети навчання та відповідного їй педагогічного результату, які можуть бути обґрунтовані, подані наочно і характеризуються пізнавальною спрямованістю.

Ігровий задум це перший структурний компонент гри, закладений в дидактичне завдання, яке необхідно виконати під час навчання. Ігровий задум частіше виступає в вигляді запитання або загадки, що по суті

проектує хід гри. Це надає грі пізнавального характеру, висуває до учасників конкретні вимоги щодо знань.

Кожна дидактична гра має свої правила, які визначають порядок дій і поведінку школярів в процесі гри, сприяють створенню на уроці робочої атмосфери. Тому слід розробляти правила дидактичних ігор із урахування мети уроку та індивідуальних можливостей дітей. Це створює умови для проявів наполегливості, розумової активності, самостійності, виникнення у учнів почуття задоволення та успіху.

Дотримуючись правил гри виховується вміння керувати своєю поведінкою, узгоджувати та підпорядковувати її до вимог класу.

Основним в дидактичній грі є дії, які регламентуються правилами гри, сприяють пізнавальній активності дітей, надають їм можливість виявити свої здібності, застосувати наявні знання, вміння та навички для досягнення цілей гри.

Вчитель, керуючи грою, спрямовує її в належне дидактичне русло, за потреби активізує її хід різноманітними прийомами, підтримує інтерес до гри та підбадьорює тих хто відстає і т. ін.

Основою дидактичної гри є пізнавальний зміст, який полягає в засвоєнні тих знань та умінь, які застосовуються під час розв'язування навчальної проблеми, поставленої грою.

Устаткування дидактичної гри значною мірою включає у себе обладнання уроку. Наявність технічних засобів навчання, діапозитивів, кодопозитивів, діафільмів, а також різні наочні засоби: таблиці, та роздатковий дидактичний матеріал.

Дидактична гра має певний результат – фінал, який надає їй завершеності. Він виступає перш за все в формі розв'язання поставленого навчального завдання і приносить учням моральне та розумове задоволення. Для учителя результат гри завжди є показником рівня досягнень школярів у засвоєнні та застосуванні різних знань.

Всі структурні елементи дидактичної гри пов'язані між собою, але відсутність основних із них руйнує гру. Без ігрового задуму, дій та правил,

дидактична гра стає чи неможливою взагалі чи втрачає свою специфічну форму, перетворюючись на виконання вказівок, вправ тощо. Тому, готуючись до уроку, що містить дидактичну гру, потрібно скласти сценарій, вказати, скільки часу відводиться на її проведення, врахувати рівень знань і вікові особливості учнів, реалізувати міжпредметні зв'язки.

Цінність дидактичної гри полягає в тому, що учні, граючись, значною мірою самостійно набувають нових знань та активно допомагаючи один одному.

Використовуючи дидактичну гру, вчитель має зберегти інтерес учнів до неї. В жодному разі не треба примусово нав'язувати гру дітям, оскільки примусова гра втрачає своє дидактичне і розвиваюче значення, і в такому випадку з ігрової діяльності випадає найцінніше – емоційна складова.

За наявності інтересу учні беруть участь в грі та навчаються із задоволенням, що позитивно впливає на засвоєння ними знань.

Вчитель також повинен сам залучатися до гри, інакше його вплив і керівництво будуть виглядати не досить природно. Уміння залучатися до гри – також один з показників майстерності.

Користуючись дидактичними іграми, слід поєднувати цікавість та навчання таким чином, щоб вони не заважали, а навпаки, допомагали один одному. Засоби та способи, що підвищують емоційне ставлення дітей до гри, слід розглядати не як самоціль, а як шлях, що веде до виконання дидактичних завдань.

Географічна сторона змісту гри постійно повинна чітко висуватися на перший план. Лише за такої умови гра буде виконувати свою роль в географічному розвитку учнів і вихованні їх інтересу до географії.

Під час організації дидактичних ігор слід продумати та врахувати такі питання методики:

1. Мета гри. Які математичні вміння та навички учні засвоять у ході гри? Якому моменту гри слід приділити особливу увагу?
2. Визначення кількості гравців. Кожна гра потребує певної мінімальної або максимальної кількості учасників.

3. Підбір дидактичних матеріалів і посібників, які знадобляться для гри.
4. Ознайомлення учнів з правилами гри.
5. Визначення тривалості гри.
6. Планування засобів забезпечення участі всіх учнів у грі.
7. Спостереження за учнями під час гри.
8. Передбачення можливих змін, що доведеться внести в ході гри, щоб підвищити зацікавленість та активність дітей.
9. Озвучення висновків, про які необхідно повідомити учнів по завершенні гри (найвдаліші моменти, недоліки, що трапилися у ході гри, результат засвоєння знань, оцінювання учасників гри, зауваження щодо порушень).

Доцільність використання дидактичних ігор на різних етапах уроку різна. До прикладу, під час засвоєння нових знань можливості дидактичних ігор сильно поступаються більш традиційним формам навчання. Тому ігрові форми занять частіше застосовуються під час перевірки результатів навчання.

Визначення місця дидактичної гри у структурі уроку та поєднання елементів гри з навчанням значною мірою залежить від правильного розуміння учителем функцій дидактичних ігор та їх класифікації. У першу чергу колективні ігри слід розподілити за дидактичним завданням уроку. Це ігри навчальні, контролюючі, узагальнюючі.

При підборі ігор важливо враховувати наочно - дієвий характер мислення слабкіших учнів. У процесі проведення ігор інтелектуальна діяльність школяра повинна бути пов'язана з його діями по відношенню до навколишніх предметів.

### 1.3 Дидактичні умови використання гри в навчальному процесі.

Важливі умови ефективності та застосування дидактичних ігор це органічне включення у навчальний процес; захоплюючий сюжет, наявність ігрових елементів; обов'язковість правил, що не порушуються; емоційне ставлення самого учителя до учнів (його слова та рухи цікаві, несподівані для учнів) [19]. Коли якусь гру використовують дуже часто, виникає небезпека втрати інтересу школярів до неї, тому що зникає новизна.

У педагогіці умови визначаються як – обставини або особливості реальної дійсності, за яких відбувається чи здійснюється що небудь [18]. Відповідно, дидактичні умови це сукупність обставин, що роблять успішним протікання навчального процесу [37].

Отже, перша умова мотивація – система мотивів чи стимулів, що спонукає учнів до конкретних форм діяльності чи поведінки. Виховання та закріплення у досвіді правильних мотивів поведінки це одне з найважливіших завдань педагога [1]. Значення самої мотивації для поведінки діяльності та формування особистості учня дуже велике. Завдання педагога полягає у вихованні правильної мотивації [46]. Практична діяльність учителя у цьому напрямку здійснюється із опорою на такий алгоритм [25].

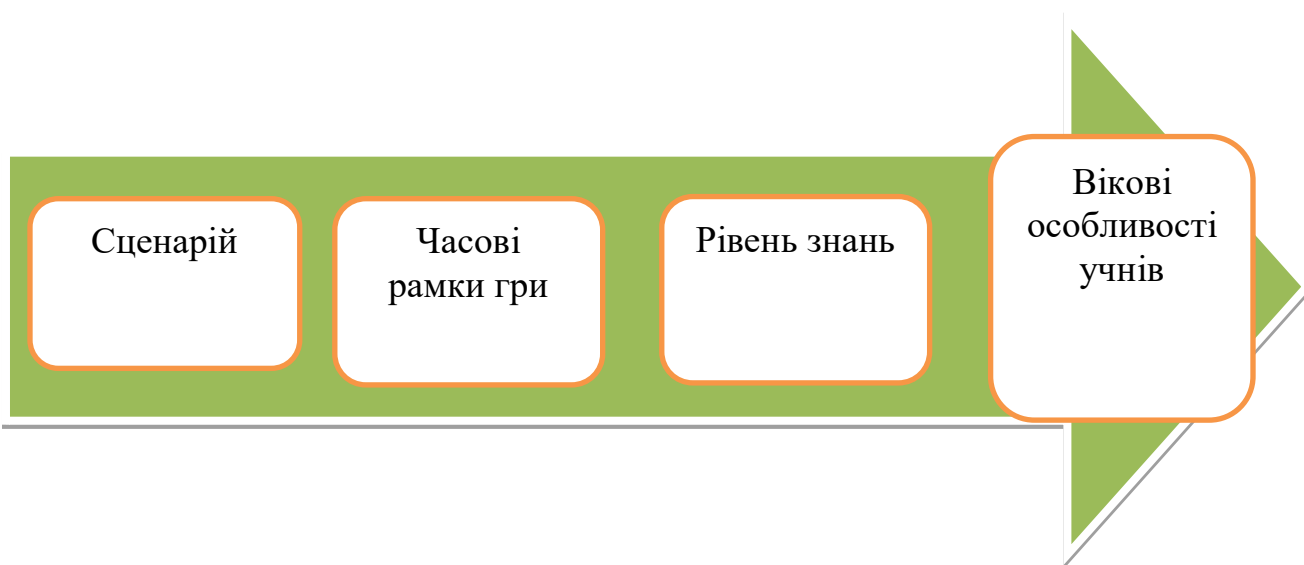


Рис. 1.6 Алгоритм підготовки уроку з дидактичною грою

Вчитель завжди повинен знати, що пізнавальна мотивація - це самий ефективний стимул людини до навчання. Великий інтерес до ігрового навчання викликано наступними її педагогічними можливостями:

по-перше, гра завжди сприяє розвитку мотивації пізнавальної діяльності учнів;

по-друге, вона носить багатofункціональний характер, відображаючи у своєму змісті та структурі особливості реальної професійної діяльності;

по-третє, сприяє формуванню адаптивних якостей особистості учнів до реального життя;

по-четверте, методично правильно організована дидактична гра сприяє розвитку практичних умінь і навичок та систематизації теоретичних знань.

Це досягається за допомогою чіткого та достатнього формулювання дітям пізнавального завдання (найчастіше це форма проблемної ситуації), так як одна і та сама за характером й результатами навчальна діяльність школярів може мати різні мотиви. Тому дуже важливо, щоб вчитель свідомо управляв мотиваційною стороною навчальної діяльності дітей, їх інтересами та потребами, формував позитивне ставлення до навчання.

Друга умова це ігрова діяльність має мати особистісно-зорієнтований характер. Слід зазначити, що до ряду важливих особливостей навчання, які зорієнтовані на особистість учня, на думку Н. Волкової, відносять:

- гуманістичну систему стосунків вчителя та учнів;
- активну інтелектуальну працю;
- визнання вкладу кожного учня в колективний пошук, навчальний результат, що зорієнтований на розвиток індивідуальності;
- особистісно-орієнтовану систему оцінювання, свободу вибору навчальних ролей, завдань і способів їх виконання;

- ситуацію успіху в розв'язанні пізнавальних проблем; самооцінку особистісних досягнень в навчальному процесі [3]



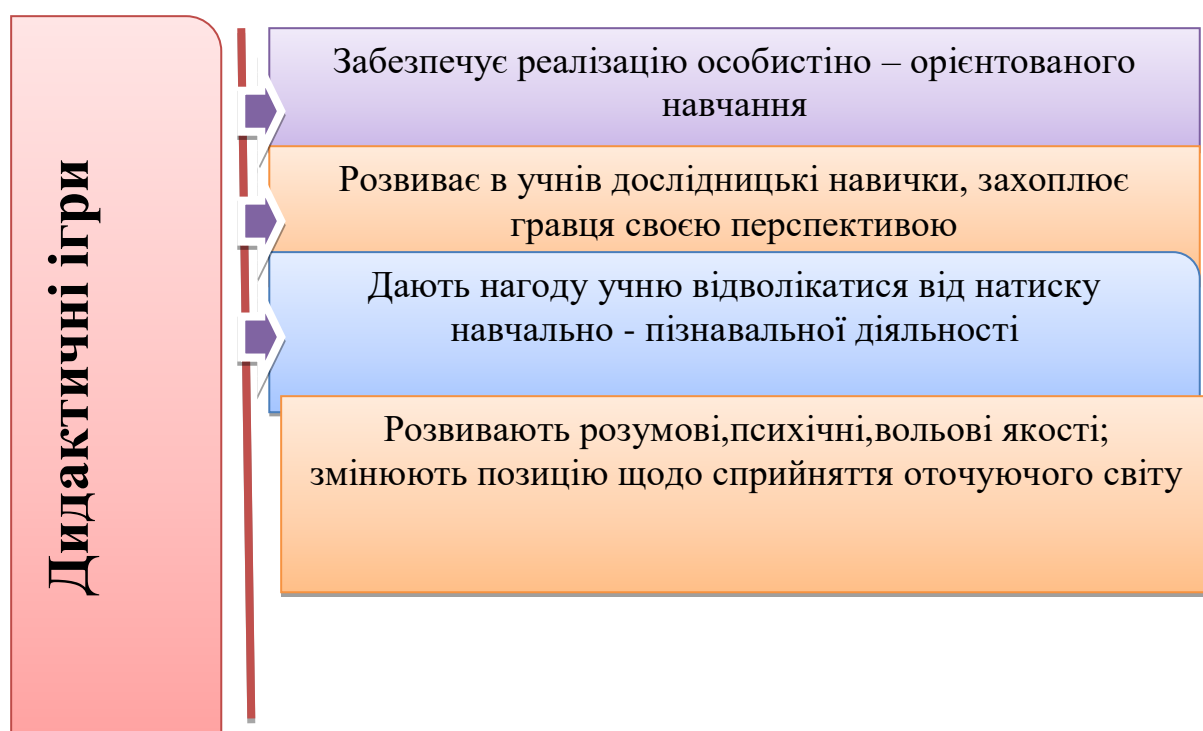
*Рис. 1.7. Результат особистісно-орієнтована навчання*

Саме у іграх починається невимушене спілкування дитини із колективом класу, взаєморозуміння між вчителем та учнем. В процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, розвивається увага, пам'ять, хочеться працювати вдумливо та самостійно, виникає жадоба до знань.

Третя умова - застосування комплексу різноманітних ігор на уроках [4].

Функціонально майже усі види дидактичних ігор орієнтуються на те, щоб навчати та розвивати школярів через ігровий задум. Така їхня властивість зумовлює особливості роботи педагога щодо використання ігрових методів в розвитку учнів. Навчальні ігри мають за мету, крім засвоєння навчального матеріалу, вмінь та навичок, ще і надавати учням можливості самовизначитися, розвивати творчі здібності, сприяти емоційному сприйняттю змісту навчання.

Гра - є природною для дитини формою навчання. Це - частина його життєвого досвіду. Коли педагог передає знання за допомогою гри, він враховує не тільки майбутні інтереси учня, а й задовольняє сьогоднішні. Вчитель, який використовує гру та організовує навчальну діяльність (спонукає його до навчання) виходячи зі природних потреб дитини, а не виключно з своїх (дорослих) міркувань зручності, порядку і доцільності [2]. Дидактична гра як метод навчання розвиває учнів, організовує, розширює їхні пізнавальні можливості та виховує особистість. Цінність такого методу полягає у тому, що у ігровій діяльності освітня, розвиваюча та виховна функції діють в тісному взаємозв'язку.

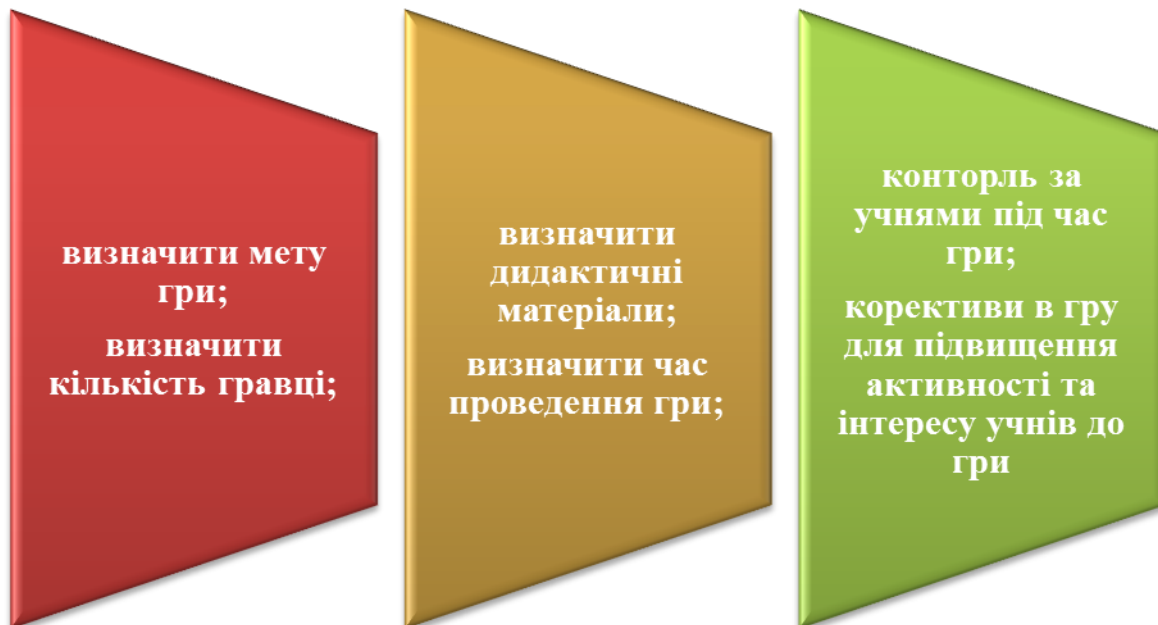


*Рис.1.8. Освітня та розвиваюча функція дидактичних ігор*

Щоб повністю використати можливості, що надає застосування ігор на уроці, потрібно застосовувати систему різнопланових ігор. Йдеться про ігри різних типів: навчальні, тренувальні, розвивальні ігри і т.п.

Лише завдяки спланованому алгоритму введення ігор в навчальний процес вони стануть його незамінною частиною. Саме такий алгоритм дозволить повністю розкрити потенціал ігор як форми роботи на уроці.





*Рис.1.9. Алгоритми організації дидактичних ігор*

Отже, можна відокремити такі дидактичні умови використання гри у навчальному процесі:

- наявність мети навчально-виховного процесу, що має особистісний смисл та забезпечує позитивну мотивацію дітей середньої школи у процесі навчання із використанням гри на уроках географії;
- особистісно-зорієнтований характер ігрової діяльності;
- застосування комплексу різних ігор на уроках географії.

#### **1.4. Різноманітність дидактичних ігор**

Різноманітність ігрових засобів дає широкі можливості для того, щоб вчитель міг вибрати саме ту гру, яка найбільше відповідає темі й меті уроку.

В практиці навчання розрізняють такі групи дидактичних ігор:



*Рис. 1.10. Класифікація дидактичних ігор*

Найефективнішими будуть ті уроки на яких використовують різноманітні форми роботи. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності також залучаються навіть найпасивніші учні. Використання дидактичних ігор, на наш погляд, є доцільним й на уроках географії.

Отож, після аналізу та усвідомлення всіх теоретичних аспектів дидактичних ігор та використання їх у навчальному процесі, ми можемо впровадити такий метод навчання на практиці, так як на теоретичному рівні гра дуже виправдовує себе як нетрадиційний метод навчання, метою якого є підвищення успішності школярів.

Класифікація дидактичних ігор дає змогу простежити їх сутнісні особливості, використання яких забезпечить відповідний навчально-виховний ефект.

В шкільній педагогіці дидактичні ігри розрізняються за навчальним змістом, ігровими діями та правилами, організацією й стосунками дітей,

роллю вчителя тощо. Ця класифікація співвідносяться із змістом навчання та виховання: ігри для сенсорного виховання, ігри, спрямовані на ознайомлення учнів з об'єктами та явищами навколишньої дійсності, на формування елементарних уявлень, на мовленнєвий розвиток та інше.

Досить поширеною є класифікація дидактичних ігор за характером матеріалу, згідно із якою виокремлюють:

1. Ігри з предметами. В таких іграх використовують дидактичні іграшки (мозаїку, кубики), різноманітний природний матеріал (листя, плоди, насіння), реальні предмети,. Поширені вони у народній педагогіці, яка, враховуючи потребу дитини в пізнанні предметів, створила сюжетні (предмети побуту, ляльки, овочі тощо) та безсюжетні (кулі, циліндри, пірамідки та ін.) дидактичні матеріали. При використанні сюжетних дидактичних іграшок є багато спільного з сюжетно-рольовими іграми. Безсюжетні іграшки використовуються для закріплення знань про властивості й якості предметів (розмір, кількість, колір, форму). В народних дидактичних іграшках закладений принцип самоконтролю. Це значить, що пірамідка, грибок не закриваються, якщо їх частини підібрані невірно. В процесі ігрових дій (роз'єднання, з'єднання, зняття, нанизування і т.д.) за певних правил дитина освоює спосіб розв'язання дидактичного завдання.

Під час таких ігор з предметами й іграшками діти ознайомлюються з їх властивостями і ознаками, порівнюють та класифікують їх. З часом їхня ігрова діяльність ускладнюється, вони починають відокремлювати, об'єднувати предмети за однією ознакою (формою, кольором, призначенням), що сприяє розвитку саме логічного мислення. Учні усе більше ваблять завдання, які вимагають усвідомленого запам'ятовування кількості і розташування предметів, спонукають до пошуку відсутньої іграшки тощо. В цьому процесі учні збагачують знання про матеріал, із якого виготовляють іграшки. Ігри з природними матеріалами організують під час прогулянок. Такі ігри сприяють закріпленню знань про природу, формуванню та розвитку мислительних процесів (синтезу,

класифікації, аналізу), вихованню бережливого ставлення до навколишнього середовища.

2. Настільно-друковані ігри. Це дії не з предметами, а з їх зображеннями. Частіше вони направлені на розв'язання таких ігрових задач: добір картинок за схожістю (парні картинки, деякі види лото), карток-картонок під час чергового ходу (доміно), складання цілого із частин (кубики, розрізні картинки,) тощо. Завдяки таким діям учні уточнюють свою уяву, систематизують знання про навколишній світ, також розвивають розумові процеси і операції, просторові орієнтації, увагу, кмітливість, формують організаторські уміння.

3. Словесні ігри. Це найскладніші ігри, так як змушують школярів оперувати уявленням, мислити про речі, з якими на даний момент вони не діють, використовувати набуті знання в нових ситуаціях та зв'язках.

Класифікація ігор за матеріалом наголошує на їх спрямованості на навчання, пізнавальну діяльність, проте вона лише поверхнево розкриває основи дидактичної гри: особливості ігрової діяльності учнів, ігрових завдань, ігрових дій та правил, організацію життя учнів, керівництво вихователя. Цій меті підпорядкована класифікація дидактичних ігор, яка запропонована О. Сорокіною, за якою виділяють:

1) ігри-подорожі, що відображають реальні факти та події через незвичайне: складне — через переборне, просте — через загадкове, необхідне — через цікаве. Ці ігри покликані посилити враження, надати пізнавального змісту, казкової незвичайності, звернути увагу дітей на те, що існує навкруги, але вони цього не помічають. Це може бути подорож в намічене місце, подолання простору та часу, подорож думки, уяви;

2) ігри-доручення, ігрові дії у них ґрунтуються на пропозиції щонебудь зробити: «Збери в кошик усі іграшки червоного кольору», «Дістань з мішечка предмети круглої форми» та інше;

3) ігри-припущення ігрове завдання яких виражене у назвах: «Що було б?», «Що би я зробив, якби ...?» і т.д. Вони підшофхують учнів до осмислення наступної дії, яка потребує уміння зіставляти знання із

обставинами чи запропонованими умовами, встановлювати причинні зв'язки, активної роботи уявлення;

4) ігри-загадки розвивають її здатність до узагальнення, аналізу, формують вміння розмірковувати та робити висновки;

5) ігри-бесіди заключаються в спілкуванні вчителя із учнями, учнями між собою, яке постає як ігрове навчання і ігрова діяльність. Цінність таких ігор полягає у активізації емоційно-розумових процесів (єдності слова, дії, думки, уяви учнів), у вихованні вміння слухати та чути питання вихователя, питання й відповіді учнів, вміння зосереджувати увагу на змісті розмови та висловлювати судження.

Згідно характеру ігрових дій дидактичні ігри поділяються на:

— ігри-доручення, які ґрунтуються на інтересі учнів до дій з предметами: підбирати, з'єднувати, нанизувати, складати, роз'єднувати тощо;

— ігри із відшукуванням предметів, їх особливістю є несподівана поява та зникнення предметів;

— ігри із відгадуванням загадок, які вибудовуються на з'ясуванні невідомого: «Відгадай», «Впізнай», «Що змінилось?»;

— сюжетно-рольові дидактичні ігри, полягають в відображенні різних життєвих ситуацій, у виконанні ролей (продавця, покупця та ін.);

— ігри у фанти чи в заборонений «штрафний» предмет (картинку). Вони пов'язані із цікавими для дітей ігровими моментами: утриматися, скинути картку, не сказати забороненого слова тощо.

Функціонально усі види дидактичних ігор зорієнтовані на те, щоб навчати та розвивати дітей через ігровий задум. Така їх автодидактична властивість зумовлює особливості роботи педагога що використання ігрових прийомів у розвитку учня.

## РОЗДІЛ II. ПРОГРАМА ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ

### 2.1. Програма використання дидактичної гри на уроках географії

Прагнення вчителя та дітей досягти найкращих результатів Е.Браверман виразив у вигляді формули успіху в навчальній діяльності:



Рис 2.1. Форма успіху в навчальній діяльності

Таке прагнення налаштовує учителя створювати на уроці нестандартні ситуації, проводити нестандартні уроки, використовувати нестандартні прийоми. Метою цього є формування у дітей навичок самостійного пошуку знань а, отож, виховання такої якості, як незалежність, яке можна застосувати й в навколишній дійсності.

Ми провели експеримент, який говорить про те, що переважає початковий та середній рівень успішності учнів.

Тож виникла необхідність проведення експерименту, метою якого є підвищення рівня навчальних досягнень учнів на уроках географії під час реалізації використання навчальних ігор. В ході експерименту ми поставили такі завдання:

- 1) підібрати та запропонувати комплекс різноманітних навчальних ігор;
- 2) розробити систему уроків, які б дозволила нетрадиційно подати матеріал;
- 3) розробити та подати готові моделі уроків-ігор з географії;
- 4) практично перевірити чи можливе впровадження елементів гри на уроках географії.

Дидактична гра відрізняється від звичайної гри суттєвою ознакою, а саме наявністю чітко поставленої мети навчання та відповідного їй педагогічного результату. Технологічну структуру гри визначають такі елементи: настанова на гру, завдання гри, правила, ігрові ситуації, ігровий стан, сюжетно-ігрові дії та результат гри (рис. 2.3)



*Рис. 2.2. Технологічна структура гри*

Настанова на гру передбачає формування позитивної мотивації учнів, активізує їхнє мислення та уяву. Форма гри має бути захоплюючою, до прикладу: «Уявіть, що ви потрапили у тропічний ліс...». Ігрова ситуація має розгортатися в уявному просторі. Завданнями гри можуть бути як ігрові так і навчальні, а для такого поєднання розробляються правила гри, що реалізуються у вигляді певних ігрових дій. Під час гри у дітей виникає

ігровий стан, що супроводжується емоційними переживаннями, активізацією уваги та містить елементи змагання. А результати гри для вчителя полягають в показниках рівня знань та вмінь, нормах поведінки, а для учнів у досягненні певних цілей.

Під час експериментальної роботи ми зіткнулися із потребою з'ясувати питання про форми організації роботи з дидактичними іграми. Вивчаючи причини, через що на багатьох уроках не знаходиться часу для запланованих вчителем ігор, ми дійшли до того, що слід дослідити особливості використання дидактичних ігор на різних етапах уроку. Визначили, які конкретні види дидактичних ігор варто включити у експериментальну роботу.

Був складений перелік різних ігор, який мав на меті змінити ставлення дітей до процесу засвоєння знань та створити позитивну налаштованість дітей до географії, позитивну мотивацію до навчання, і також урізноманітнити навчальний процес. Також, визначити та уточнити методи й форми роботи з дидактичними іграми, ефективність застосування розробленої програми дидактичних ігор та методики її використання.

1. Географічна карта є найбільшим витвором людства. Карта це чудовий засіб пізнання, до неї звертаються інженери, дослідники, агрономи та військові, вчителі та учні, й кожен з них знаходить потрібну відповідь на своє питання. Головне, чому має навчитися учень на уроках географії це насамперед вільним володінням картографічним матеріалом, уміння знайти необхідну інформацію в відповідних джерелах. Всім відомо, що викладання географії без використання карт дає дуже слабкий ефект. Воно зводиться до опису, але й не привчає учнів мислити та шукати відповіді. На листах ватману «пусті» карти материків, України, на яких ізолініями зображені тільки контури берегової лінії і водних об'єктів. Вчитель показує на будь-яку частину карти, а діти повинні написати або розповісти, що там знаходиться. Залежно від вивченої теми: гідрологічні об'єкти, форми рельєфу, міста іт.д.



*Гра «Пошта».* До прикладу, вивчається тема «Природні зони Африки». На карту прикріплюють конверти в кожній природній зоні. Учні отримують пронумеровані «листівки», в яких опис природної зони, рослинний та тваринний світ, клімат та відправляють їх у відповідні, на думку дітей, конверти. Потім їх виймаємо, зачитуємо, аналізуємо, правильно вибрана «адреса» чи ні.

*Гра «Чий контур найбільш схожий».* Називаємо країну, економічний район, область, озеро чи інший географічний об'єкт та всім учасникам гри пропонуємо підійти до географічної карти, знайти даний об'єкт та уважно подивитися на його контури. Після цього карта знімається та дітям дається завдання: на листку паперу по пам'яті окреслити контур заданого об'єкта. Після виконання учні передають свій аркуш ведучому, який реєструє порядок здачі.

Після того як всі здали аркуші, знову вивішується карта та колективно визначаються кращі роботи. Перемага за тим, хто виконав завдання краще.

*Гра «Чи знаєш ти карту?».* Участь беруть двоє учнів (по одному від команди). Один учень стоїть біля карти, інший – на такій відстані від неї, щоб не видно було написів назв географічних об'єктів. Той, хто біля карти показує географічні об'єкти (озера, моря, острови, півострови та ін.). Інший називає ці об'єкти. Потім учні міняються місцями. Першу чергу учнів змінює наступна і т. д. Перемогу отримує та команда, яка зробить менше помилок.

*Гра «Чи знаєш ти країну?»* полягає у тому, що вчитель на карті показує країну, а учні пишуть назву країни, столицю, материк, тваринний, рослинний світ, внутрішні води й інше. Перемагає та дитина, яка написала найбільше інформації.

*Гра «Хто більше знає?».* Участь беруть дві команди по 3-5 учнів в кожній. Оголошується тема, наприклад «Африка». Потрібно записати якомога більше назв міст, країн, річок, озер та інших географічних об'єктів. На виконання цього завдання відводиться 3-5 хв. Виграє та

команда, яка запише найбільше географічних назв. Інший варіант цієї гри: називається якась літера, наприклад «А», та пропонується учням пригадати географічні об'єкти, які б починалися із цієї літери, до прикладу: Амазонка, Анди, Анхель і т. д. Чим більше учні назвуть географічних назв, тим важче буде підібрати нові. Бали зараховуються двом командам, але виграє та, в якій записано більше географічних назв.

*Гра «Корисні копалини»* потрібно виготовити із картону картки розміром 3×3см із умовними знаками корисних копалин. До кожної картки додаємо шпильку. На стіні вивішуємо адміністративну карту України чи політичну карту світу. До карти запрошуємо учня, який може бути індивідуальним учасником гри чи представником від команди. Йому вручають карту із умовним знаком, до прикладу, кам'яного вугілля. Дитина повинна шпилькою приколотити картку на карті у місці кам'яновугільного басейну. За кожну правильну відповідь надається бал. Перемагає той, у кого найбільше балів.

*Гра «Шифрувальник»* полягає у шифруванні свого ім'я чи ім'я свого героя, за допомогою географічних координатлюбих географічних об'єктів.

*Гра «Уважний».* Треба відшукати на карті світу острови та країни, що за своїми обрисами нагадують ріг, голову слона, пару туфель, рибу, чобіток, ромб, трикутник, прямокутник, пелюстку квітки іриса, краплю, голову бика.

2. Підручник- різновид дидактичної роботи. Підручник, як і любую книжку, з якою людині доводиться мати справу, потрібно навчатися переглядати швидко. Ми часто чуємо жалоби, що дитина не може користуватися книжкою. Запитайте будь – якого учня, хто автор даного підручника. Мало хто дасть відповідь. Мало хто користується змістом. Предметний покажчик мало кому відомий. Рекомендується дидактичні блоки починати саме з підручника. Потрібно взяти стислий текст навчального матеріалу після того, як діалектично різнобарвно, цікаво вступити у нову тему. Підручник це базовий мінімум, закладений в розгорнуту тему. Поступово рухаючись за його текстом, можна за дуже

короткий час зорієнтуватися в цьому мінімумі так залучити всіх присутніх на уроці. І головне чітко дотримуватися регламенту. До прикладу

**Учитель пропонує:**

- Знайти в змісті назву розділу, записаного на дошці (тема уроку) (5 секунд);
- Знайти в книжці відповідну сторінку (5 секунд);
- Погортати сторінки (не дуже швидко), розглядаючи картинки, текст, особливо великі шрифтові виділення (2 секунди на сторінку);
- Знайти, як закінчується розділ, визначити особливість його закінчення (5- 10 сек.)

Вчитель уважно стежить за часом. Не має бути витрачено більше ніж півхвилини. Можна користуватися таймером.

*Метод «Запитання на незнання».* Вчитель ставить своє перше запитання із урахуванням того, щоб складно було зрозуміти найрозумнішим. А до відповіді запрошує слабого учня. Перша відповідь учня повинна бути неправильною. Так виявляється глибина незнання – можна сміло працювати далі. Вчитель має домогтися того, щоб програмний мінімум засвоїла кожна дитина. Вчитель вчить всіх тих, хто зібрався у класі. Йому потрібно піймати не учня, а той мінімальний рівень, в якому ця група знаходиться.

*Метод інверсії.* Орієнтується на пошук творчого виходу із конкретних навчальних ситуацій, проте за новим, нетрадиційним підходом. Розвивається здібність аналізувати пізнавальні завдання апарату засвоєння знань та самостійно формулювати їх. Організація роботи школярів з засвоєння знань підручника наштовхує дітей під час підготовки відповіді на обдумування чи читання з розумінням тексту, та тільки потім - на планування відповіді. Вчитель спочатку сам (під час підготовки сценарію уроку) знайомиться із пропонованими у підручнику запитаннями і завданнями, аналізує їх. Дітям в той же час пропонує описати ситуацію таким чином, щоб вони з'ясували "що дано" чи "що треба знайти", чи і те, і

інше. Завдання може мати кілька варіантів, проте обговорення його це кінцевий етап використання методу. Аналізуючи, учні повинні звертатися до додаткових джерел інформації (стаття, магнітофонний запис, фільм, комп'ютерна програма).

*Метод «занурення»* дає можливість навчити дітей виділяти суттєве, осмислювати практичну значущість інформації. Цей спосіб навчання створює у дітей внутрішнє відчуття незалежності та відкриває їх можливості. В навчальному матеріалі підручника виділяються узагальнюючі поняття із необхідною деталізацією; для створення емоційного фонду використовуються твори мистецтва (картини, вірші, музика тощо).

*Гра «Пошта» (робота із підручником)* Кожному учню класу присвоюється особистий номер, який є поштовою адресою. Після того, як діти уважно прочитали текст підручника, починається листування. На папері пишуть лист будь-якій дитині, вказавши його номер. Зміст листа це запитання із теми. Отримавши лист, адресат надсилає відповідь тому учню, який його надіслав. Таким чином весь клас охоплений листуванням. Допомагають вчителю передавати листи обрані листоноші.

3. Інше розуміння колективізму: навчити кожного за допомогою всіх. Нормальний розвиток індивідуальних задатків здійснюється не у штучних умовах відокремлення, а в середовищі однолітків, які оточують кожного учня.

Не в оснащенні дорогим устаткуванням – а в забезпеченні учителя дидактичними принципами та методичними розробками для кожної теми навчального курсу. В колективі можна встановити не тільки наявність та якість отриманих знань, а й систематично коригувати, відстежувати, спрямувати розвиток особистості учня:

1. «Робота на очах у всіх». Полягає врахувати на очах у всіх, хто, як та що робить:

- ✓ «Хто»- слабкий, сильний або випадковий учень;
- ✓ «Як»- усно чи письмово, практично чи у творчій грі;

✓ «Що робити?» - виражає згоду чи незгоду, висловлює свої думки.

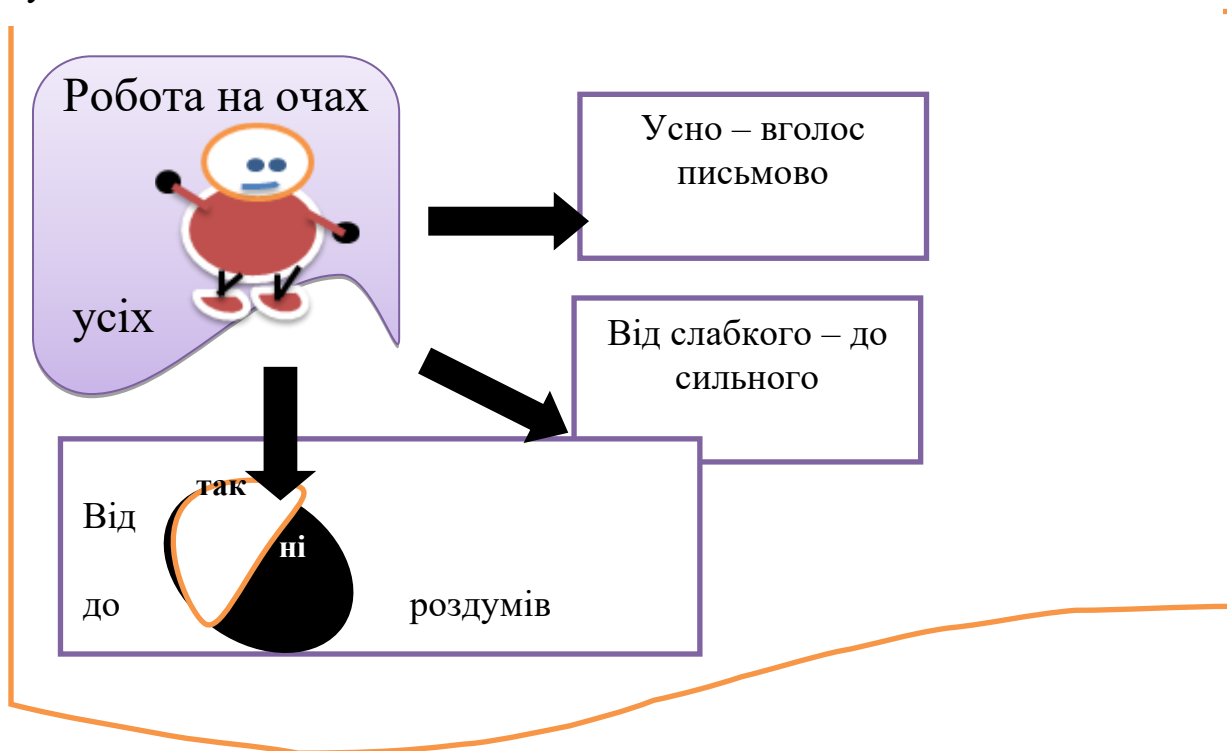


Рис. 2.3. Метод «Робота на очах всіх».

2. Метод колективного навчання. Дидактика дуже сильна у поєднанні індивідуально - колективного та колективно - індивідуального підходу: вчити всіх за допомогою кожного та формувати кожну особистість з-за допомогою оточення. Колектив змушує бачити себе зі сторони.

Дидактика допомагає виводити ці процеси в цивільне русло та робить життя індивіда та колективу плідним.

Щоб слабшому не потрапити під шкідливий вплив, а сильному зуміти діяти на користь інших – потрібно зробити особистий досвід учня доступним для огляду і важливим для всього колективу, домогтися, щоб сумарний досвід колективу перетворився на особистий досвід кожного учня.

# НАВЧАННЯ

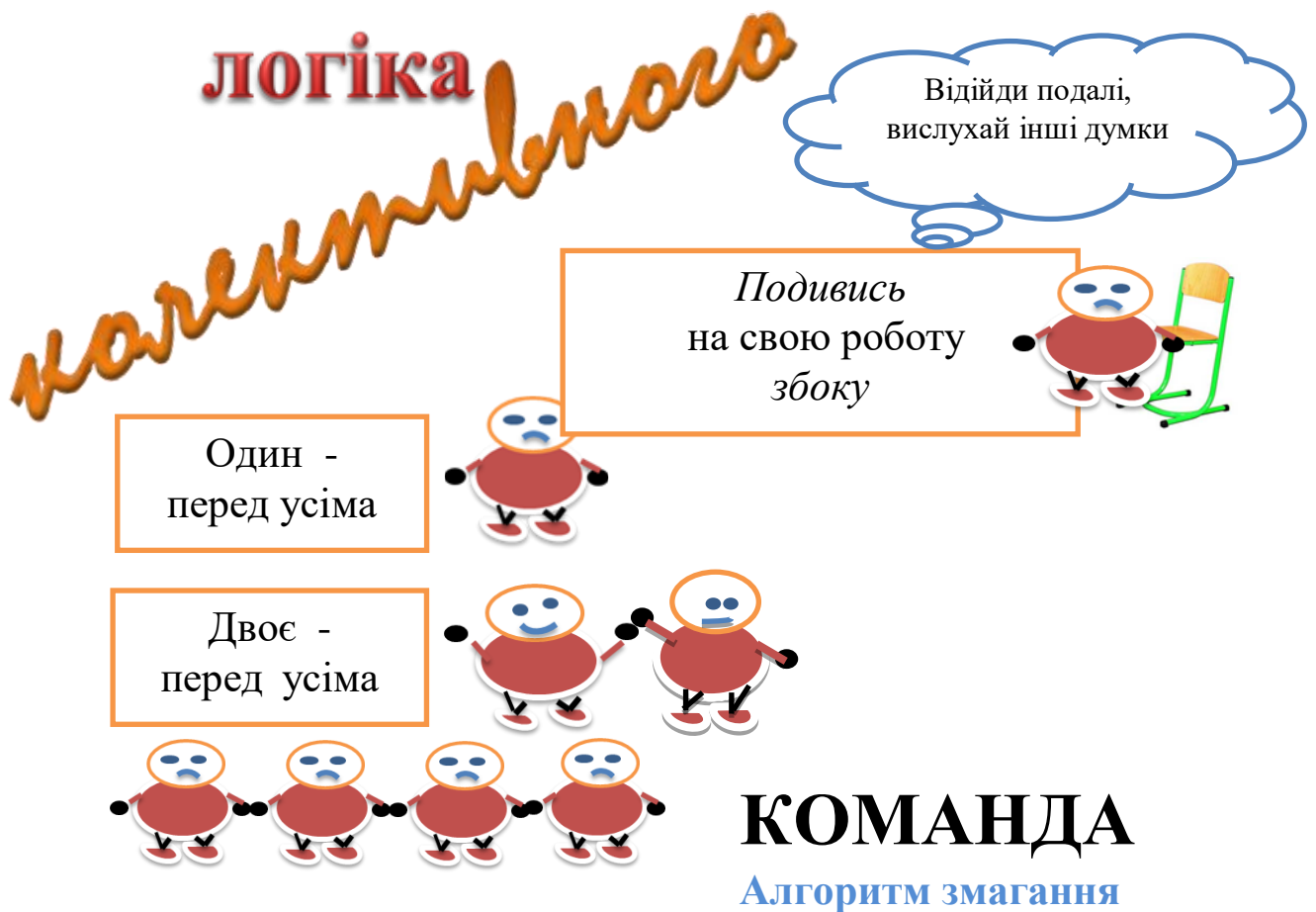


Рис. 2.4. Метод «Колективного навчання»

У груповій роботі чітко спрацьовує принцип «Кожен бере участь».

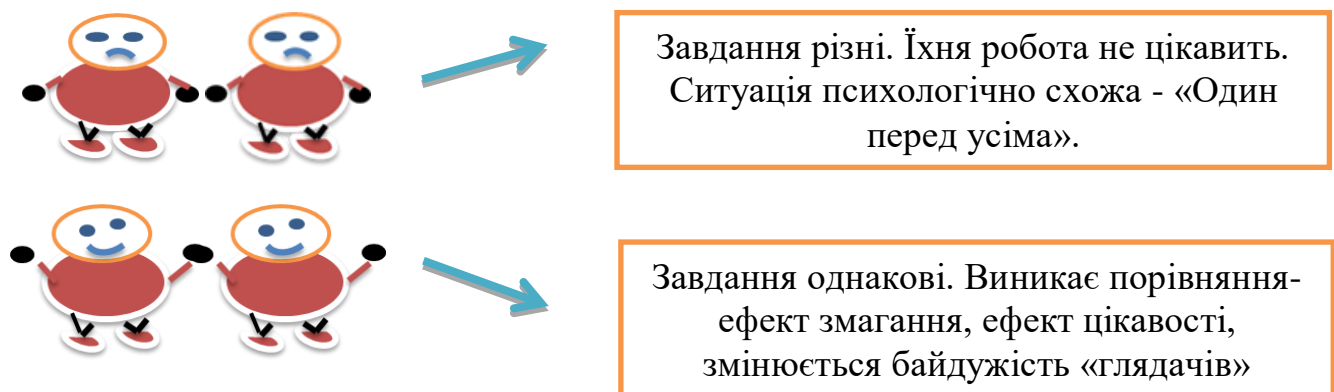


Рис. 2.5 Метод групового навчання

Групова робота перш за все це гра, гра у організацію, гра у навчання. Гра допомагає дітям зрозуміти навчальну тему, знайти незрозумілості.

Дидактична гра переважно практична групова вправа із виробленням оптимальних рішень, застосуванням методів та прийомів. Під час гри в учнів виникає мотив, суть якого полягає у тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль.

*Метод "Подвійна карусель".* Утворюються дві групи учнів, по 5 дітей у кожній. Учні внутрішньої групи отримують індивідуальні картки, які містять по одному питанню; - учитель одночасно виводить всі питання на екран комп'ютеру або на проєкційний екран; на обдумування відповіді відводиться 2 хвилини; "Карусель" починає свій "рух" - учні відповідають по колу; у цей час зовнішнє коло дітей слухає їхні відповіді із тим, щоб оцінити їх; діти, що не потрапили на "карусель", можуть допомогти своїм друзям відповісти на питання, але невербальним способом: мімікою та жестами.

*Метод "Конструкторське бюро".* Суть його полягає у тому, що в конструкторське бюро об'єднуються сильні та слабкі учні для вирішення творчого завдання на протязі обмеженого часу; розробляються ідеї кожного члена конструкторського бюро в окремий варіант рішення. Як і у сьогоднішні в конструкторському бюро діти обирають керівника, який спрямовує діяльність інших учасників та допомагає розвинути ідею й висловити її як текстом, так й графічно, і сам пропонує своє бачення завдання.

*Метод самооцінки "Клубна картка".* Самооцінка школярами результатів своєї діяльності є одним із найбільш прогресивних способів шкільного оцінювання. Таким чином, учені оцінюють, з одного боку, виконану ним роботу, а, з іншого боку, уміння діяти певним дидактичним методом.

*Метод «Мінус».* Вчитель називає учням географічне явище (об'єкт), та пропонує їм назвати всі його ознаки, які вони можуть згадати. Всі вони записуються на дошці. Коли перелік ознак закінчується, вчитель по черзі просить команду відповісти на такі запитання «Чи буде цей об'єкт

існувати, якщо у нього буде відсутня хоча б одна ознака?». У кінці залишаються тільки ті ознаки, без яких об'єкт чи явище не зможе існувати.

*Методика «Клініки».* В процесі використання цієї методики кожен з учасників розробляє свій варіант рішення, яке попередньо треба подати для відкритого обговорення, тобто свій «діагноз» виявленої проблемної ситуації, потім його рішення оцінюється керівником цієї дискусії також групою призначених експертів і за бальною шкалою чи за системою «приємно-неприємно».

*Метод «Творча лабораторія».* Уявімо собі, що ви проводите географічні дослідження. Один з учнів перебуває на суші, а інші - у батискафі на дні океану. Розкажіть своєму сусіду по парті про свої відкриття.

3. Методика «уявлення» полягає у активізації процесу уяви та її підвидів – фантазії, створенні асоціативних мислеформ. Така методика «уявлення» на первинному етапі застосування пробуджує інтерес учнів до нашого предмета, а на заключному - дає високі результати й стимулює бажання учнів творчо осмислювати навколишню дійсність.

*Гра «Географічний подіум».* До прикладу материки – це тендітні моделі на подіумі. Потрібно розставити їх за зростом, тобто за висотою над рівнем моря.

*Гра «Зважені та щасливі».* Продовжуючи тему материки, уявімо собі, що вони запросили нас на проект «Зважені і щасливі». Який материк став би переможцем, якщо зважити все населення яке проживає на материку?

*Гра «Впізнай за описом».* Уявімо, що я велетенська водойма. З впевненістю назву себе богатиркою, так як я така сама за розміром, як мої три менші брати разом. Я омиваю боки Євразії, Австралії, Північної та Південної Америки. Сміливих пірнальників попереджаю, що є загроза опинитися навіть на глибині 11 000 км. ( Тихий океан).

*Гра «Висипання картини ґрунтом».* Учні майстри із висипанням портретів, але у вашому арсеналі є мішечки із різними типами ґрунтів



(чорноземи, червоні, жовті, каштанові, сіро-бурі підзолисті і т.д.). Опишіть крок за кроком, як можна створити зображення людини, яким чином розподілити різновиди ґрунтів.

*Гра «Шеф-кухар».* Ви стали учасником проекту «Шеф - кухар» на обраному материку. Розробіть меню страв у меню відповідно до рослинного й тваринного світу певної місцевості.

*Гра «Поживний тортик».* Кожен любить поласувати смачними тістечками та тортиками. Для рослин теж потрібні ласощі. Спробуємо спекти незвичний тортик – він складатиметься з «ґрунтових інгредієнтів». Усе залежить від того, у якому порядку ви розмістите подані складові.

*Гра «Навмисна обмова».* Ми зустріли материк, який трохи хвалькуватий. Потрібно скласти розповідь від імені якогось материка про його особливості, але у певному місці ніби ненароком обмовити його (домалювати, сказати перебільшену інформацію). Однокласники, прослухавши розповідь до кінця, повинні спіймати того, хто доповідає на неправді.

До прикладу: «Я найвіддаленіший від інших континентів материк. Мене називають найдивовижнішим, так як в липні там зима, а у січні – літо. Дерева скидають тут не листя, а кору. Площа моїх угідь 7,7 млн. км<sup>2</sup>. Я перебуваю одразу в усіх чотирьох півкулях планети: Північній, Південній, Західній та Східній. Поверхня – переважно рівнинна і є найнижчою з-поміж материків.

4. Метод використання універсальних інтелектуальних ігор.  
Навчальні ігри можуть тривати від декількох хвилин до цілого уроку та використовуватися на різних його етапах, а також в позакласній роботі. Особливістю запропонованих ігор є їхня універсальність, тобто будь – який вчитель, незалежно від навчальної дисципліни, що він викладає, та вікових особливостей дітей, зможе використати всі ці ігри, наповнивши їх своїм навчальним змістом.

*Гра «Ланцюжок»* нагадує всім відому із дитинства гру в міста, коли наступний гравець повинен сказати назву міста на ту букву, на яку

закінчилася назва попереднього міста (Донецьк – Київ – Вінниця і т. д.). Діти по черзі називають терміни. Хто не знає, той вибуває із ігри – «розриває» ланцюжок. Такі ігри можна проводити при закріпленні вивченого матеріалу або під час підсумкових уроків.

*Гра «Так чи ні?»*: Вчитель загадує якийсь об'єкт (число, історичний факт, літературного героя, географічний об'єкт). Гравці задають запитання, а вчитель відповідає лише «так» чи «ні». Мета цієї гри – не просто відгадати об'єкт просто переліком запитань, а навчити дітей виробляти стратегію пошуку правильної відповіді раціональним шляхом.

*Гра «Валіза (Рюкзак)»*: Вчитель закріплює на дошці малюнок рюкзака та пропонує учням по черзі називати, що із тих понять та навичок, отриманих на уроці, вони візьмуть з собою у дорогу.

*Гра «Піраміда позитивних емоцій»*: дитина виходить у центр класу, простягає руку та повідомляє, про що він дізнався на уроках. За бажанням виходять інші учні, поклавши свої руки на руки попередніх виступаючих, повідомляють про свій багаж знань.

*Гра «Озеро помилок»*: вчитель розказує, що в розповіді чи при зачитуванні тексту будуть навмисно допущені помилки. Завдання до учнів: помічати і відразу виправляти помилки.

*Гра «Аукціон»*: група дітей чи команда отримує предмет та розповідає про країну, подію, особу до яких має відношення цей предмет. Сильний інтерес викликають у учнів географічні задачі в малюнках. До прикладу, за малюнком потрібно визначити назви річок, міст і т.д.

*«Кубики»*. Кожна із граней кубика має частину малюнка або картинку, схему. За умови складання усіх кубиків у одне ціле утворюється навчально-інформативна картина, що має вигляд малюнка, схеми карти, об'єкта, картки із запитаннями.

Із збільшенням номера картки завдання ускладнюється, а відповідь та діяльність учня за мінімум часу дає максимум інформації про даний об'єкт.

«Сходження на вершину». На дошці учитель малює гору з вершиною. Назва вершини відповідає назві. Двоє учасників одержують картки із певною кількістю ознак. Діти по черзі називають ознаки явищ (об'єктів). В разі правильного визначення учень переміщується по «сходінках» гори ближче до вершини. Перемагає той учень, хто швидше подолає всі етапи та дійде до вершини гори.

Більш складним видом дидактичних ігор є кросворди. Особливий підвищений інтерес у учнів викликають дидактичні ігри - завдання: загадки, ребуси, вікторини, словесні географічні ігри, що складаються із цікавих питань, дають простір для роздумів, тренують мислення та є своєрідним засобом введення учнів у нову тему. Тому, як висловився А.С.Макаренко: «педагог не може не гратися».

6. Методика пероведення географічних вікторин. Дидактичною метою вікторини є: засобами ігор повторити матеріал із теми або розділу; використовуючи при цьому проблемні ситуації, розвивати творчі здібності дітей, здатність до групової і самостійної роботи, формувати культуру спілкування, вміння аргументовано доводити власну думку та сперечатись; розвивати логічне мислення. Такі географічні вікторини завжди підвищують інтерес до навчання, так як людина за своєю природою в будь-якому віці залишається гравцем. Такі вікторини повинні спиратися на наявні знання та водночас поглиблювати їх, сприяти всебічному осмисленню програмного матеріалу.

7. Важливу роль під час систематизації і контролю знань, умінь та навичок виконують географічні диктанти.

Використання диктантів у умовах інтерактиву стає можливим саме тому, що в їх основу покладені елементи дидактичної гри, коли діти змагаються одне із одним або із учителем, який ставить їм запитання.

**I - варіант диктанту:** вчитель зачитує коротку характеристику кожного географічного об'єкта, що записано у номенклатурі, не називаючи даний об'єкт. Діти відгадують цей об'єкт і для економії часу, не пишуть його назву, а тільки цифру (код).

**II – варіант диктанту:** вчитель показує на карті об'єкти номенклатури за програмою, діти пишуть в обведені клітиночки відповіді цифрами, вчитель називає об'єкти не по порядку. Якщо якийсь об'єкт учень не знає, то залишає клітинку пустою.

Актуальність ігор у навчальному пізнанні сьогодні підвищується, із одного боку, в зв'язку з доступністю різних джерел пізнання, наростанням обсягу різної інформації, яка доноситься телебаченням, відео, Інтернетом, а також, а з іншого боку, все більш масштабним використанням засобів масової інформації ігрових технологій. Головним завданням самого учителя є розвиток у учнів інтересу до самостійного відбору інформації та її активного використання. Це досягається за участі дидактичних ігор, які дають можливість проявити свої здібності, демонструвати знання учнів.

Також ми розробили систему уроків, які б дозволяли нетрадиційно подати матеріал з географії.

Ця система уроків допоможе, на наш погляд, реалізувати принципи системності в викладанні, дозволить використовувати можливості ігор при реалізації цілей уроку. Значення ігор неможливо вичерпати й оцінити розважально-креативними можливостями. В тому й полягає її феномен, що, будучи розвагою та відпочинком, вона здатна переносити у навчання, в творчість, у терапію, у модель типу людських відносин та проявів у праці, вихованні й навчанні.

При вивченні різних тем застосовуються різні моделі ігор (табл. 2.1.).

Таблиця 2.1.

*Моделі ігор*

<b>Теми</b>	<b>Ціль</b>	<b>Модель гри</b>
<b>Літосфера</b>	Вивчення нового матеріалу	«Служба порятунку» - гра-конкурс; «Господиня Мідної гори» - сюжетно-рольова гра-змагання
<b>Гідросфера</b>	Вивчення нового матеріалу	«Подорож по слідах Врунгеля» - гра-подорож
<b>Атмосфера</b>	Узагальнення та повторення вивченого	Інтелектуальні ігри «Пізнай мене», «Що? Де? Коли?»
<b>Біосфера</b>	Узагальнення, систематизація і корекція знань	Вікторини: «Географічна ярмарок» «Пелюстки ромашки»
<b>Природа рідного краю</b>	Узагальнення історії розвитку і заселення території свого краю	«Подільські посиденьки» - позакласне свято

## **2.2. Дидактична гра як умова успішного навчання і її значення в розвитку мотиваційної сфери пізнання**

Кожен учитель хоче, щоб його уроки були цікавими, захоплюючими та запам'ятовувались. Особливо в сучасній школі, що, звичайно ж, не залишається осторонь від змін, які відбуваються у нашій країні. Інші школярі, інші програми, інший урок. Успішність в навчанні багато в чому залежить від мотивацій, від того особистісного сенсу, що вчення має для учня. Мотивація навчання сьогодні є проблемою, що гостро стоїть і перед школярами, й перед вчителями, й перед батьками. Один з ефективних засобів розвитку інтересу до навчального предмету, поряд з іншими методами та прийомами, які використовуються на уроках, є дидактична гра. К.Д. Ушинський радив включати елементи цікавості, ігрові моменти у навчальний працю учнів для того, щоб процес пізнання був більш продуктивнішим.

Мотиваційна діяльність в грі це не ціль, а засіб. Дидактичні ігри мають зайняти належне місце в усій роботі і, перш за все, на уроках. На початку уроку метою гри є організувати та зацікавити дітей та простимулювати їх активність. В середині уроку дидактична гра повинна вирішити завдання засвоєння теми. У кінці уроку гра може носити вже пошуковий характер, проте на кожному етапі уроку гра має відповідати наступним вимогам: бути цікавою, доступною та захоплюючою. Такий погляд на дидактичну гру визначається тими завданнями навчання, що стоять перед школою: не тільки дати учням певний обсяг знань, а і навчити їх оволодівати цими знаннями, озброїти навичками розумової роботи та розвинути активність й самостійність мислення.

Отже, роль дидактичної гри у розвитку мотивації пізнавальної діяльності дітей дуже велика, її психологічний аналіз в процесі навчання показує, що:

- ✓ Гра допомагає учням розгорнути уяву, опанувати цінностями культури та виробити певні навички;

✓ Діти, залучаючись у ігрову діяльність, задовільняють свої потреби у навчанні, вчаться взаємодіяти із іншими людьми;

✓ Гра допомагає висловлювати власну індивідуальність дітей та ближче підійти до своїх внутрішніх ресурсів, що у процесі ігрової діяльності стають частиною їх особистості, розвивають спостережливість, кмітливість, самостійність мислення, образне та логічне мислення, інтелект кожного учня;

✓ Діти відчують задоволення від гри;

✓ Гра забезпечує доступність вивчення матеріалу;

✓ Активізує розумову діяльність дітей, увагу учнів, творчі сили та пізнавальну діяльність школяра.

Життя вливається у шкільний урок, та через нього підтверджується актуальність нашого досліджування. Учень не повинен бути в школі у ролі то обвинувачуваного, то підозрюваного. В неї є право на незнання та право на навчання. Це обов'язок учителя – знати, як допомогти дитині, щоб він навчився та відчув свій успіх. Використовуючи дидактичні ігри на уроках передбачається поворот навчальної теми обличчям до знайомих дітям речей, а також сприяє появі проблемного, дослідницького погляду.

В.О. Сухомлинський писав: «без гри не має і не може бути повноцінного розумового розвитку, порівнював гру з величезним світлим вікном, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишнє, з іскрою, яка запалює вогник допитливості». Отже, стараємось, щоб гра не була епізодом, а проходила б крізь все життя дитини. Тому що гра – це є творчість, гра – це є праця, а праця це шлях учнів до пізнання світу.

## **РОЗДІЛ III. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ВИКОРИСТАННЯМ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ**

### **3.1. Стан проблеми у практиці сучасної школи**

Відношення учителів до ігрових технологій різне: деякі використовують їх дуже активно, вважаючи результативними, дехто вважають за краще класичні форми навчального процесу. Для подальшого розвитку ігрових технологій та повнішого використання їх педагогічних можливостей, особливо із погляду розвитку особи яка навчається, представляє інтерес виявлення особливостей розвитку ігрових технологій, думок дітей та вчителів про педагогічні ігри. Активні форми навчання, в тому числі й ігрові, отримали в останній час широке застосування на уроках географії.

Але чи можна зробити такі уроки радісними й цікавими для учнів? Чи можуть ігри розкрити творчий потенціал особистості учня й навчати вчитися на уроці? Відповісти на ці питання можна у тому випадку, коли навчання відрізняється стилем, формами та засобами. Мислення дитини, як зазначав В.О. Сухомлинський, починається з здивування, а звідси і вимога до створення емоційної комфортності. Таку комфортність дітей на уроках географії забезпечує використання ігор та ігрових ситуацій [25].

До шляхів активізації навчально-пізнавальної діяльності дітей відноситься використання дидактичних ігор в навчально-виховному процесі. Дидактична гра це творча форма навчання, виховання та розвитку учнів. Дидактичні ігри розвивають пам'ять, мислення, спостережливість, увагу, мову, сенсорну орієнтацію та кмітливість. Тому їх слід використовувати під час вивчення будь-якої теми. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, бачить в них можливість ефективної взаємодії вчителів та учнів і продуктивної форми в їх спілкуванні.



Щоб ігрова діяльність на уроках проходила ефективно та давала бажані результати, слід нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

- ігри мають відповідати навчальній програмі;
- ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;

- відповідність гри віковим особливостям учнів;
- правила гри прості і чітко сформульовані; не допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку у грі, глузування);

- дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати;
- справедливий підсумок уроку;
- різноманітність ігор;
- залучення до ігор учнів всього класу;
- гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою.

*Рис 3.1. Вимоги до проведення ігрової діяльності на уроці*

На уроках слід використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не вимагає від учителя багато часу для приготування відповідного обладнання, а від дітей запам'ятовування важких правил. Для того щоб гра викликала інтерес, слід використовувати різні елементи наочності, а умови гри постійно ускладнювати.

Дослідно-експериментальна робота із визначення стану проблеми в сучасній шкільній практиці розпочинається із проведення експерименту, у

якому брали учні 6 та 7 класів Заставнівського опорного закладу загальної середньої освіти I-III ступеня. 6-А та 7-А класи виступили як експериментальні, а 6-Б та 7-Б класи як контрольні.

Експеримент мав на меті виявити стан використання дидактичних ігор на уроках географії в 6 та 7-х класах. Ми поставили такі завдання:

- ✓ за допомогою анкетування визначити рівень обізнаності учителів природничого циклу із ігровими методами та використання їх на уроках;

- ✓ виявити рівень успішності учнів з географії в 6 та 7-х класах;

Експеримент проходив в 2 етапи:

На першому етапі ми визначили рівень обізнаності учителів природничих наук із ігровими методами навчання та використання їх на уроках. З опитування вчителів щодо використання ігрових технологій на уроках географії ми вияснили, що:

1. Учителів, що зовсім не використовують у своїй практиці ігрових технологій немає.

2. У використанні технологій існує велика залежність від особистісних якостей учителя, а саме від його віку (частіше використовують молоді учителі) та від віку учнів (найчастіше у 6-7 класах).

3. Вчителі відмічають як позитивні сторони використання ігор, так і їх недоліки. (Таблиця 3.1.)

**Таблиця 3.1. Недоліки та позитивні сторони використання ігрових технологій**

<b>Позитивні сторони</b>	<b>Недоліки</b>	<b>Етапи навчання, на яких використовуються ігри</b>
1. Зацікавленість у вивченні матеріалу	1.Складність в організації і проблеми з дисципліною	1.Узагальнення, повторення
2.Активізація учнів	2. Займає багато часу	2. Закріплення
3. Краще засвоєння	3. Не для будь-якого матеріалу	3. На будь-якому етапі
4. Розвиток мислення	4. Складності в оцінці учнів	4. Вивчення нового матеріалу
5. Зняття напруги, зміна діяльності	5. Труднощі в оцінюванні учнів	5.Встановлення мети, проблеми

На другому етапі ми визначили рівень успішності школярів з географії у 6-7-х класах. Для цього ми застосували дидактичні ігри. Для 7-х класів ми вибрали такі розділи «Материк Африка та Австралія»; для 6-х класів тему «Літосфера». Після вивчення цих тем були проведені порівняння рівнів успішності між експериментальними і контрольними класами.

**Таблиця 3.2.**

Рівні успішності учнів на етапі експерименту (у %)

Рівні успішності	6-б клас (контрольний)	6-а клас (експериментальний)	7-б клас (контрольний)	7-а клас (експериментальний)
<b>Початковий</b>	4,0	1,0	3,0	0
<b>Середній</b>	73,0	79,0	65,0	75,0
<b>Достатній</b>	18,0	14,0	24,0	21,0
<b>Високий</b>	5,0	6,0	8,0	4,0

З таблиці бачимо, що етап експерименту виявив більшість початкового та середнього рівнів успішності учнів із географії. Для покращення такого стану нами була запропонована експериментальна програма для підвищення рівня успішності учнів, під час якої були застосовані дидактичні ігри в навчальному процесі експериментального класу.

### **3.2. Результат дослідно-експериментальної роботи в Заставнівському опорному закладі загальної середньої освіти I-III ступенів**

Після упровадження експериментальної програми із підвищення рівня успішності учнів за допомогою дидактичних ігор, ми проаналізували тематичні оцінки в експериментальних і контрольних класах, що було метою виявлення результативності впровадженої програми. За результатами можна побачити, що показники рівнів успішності дітей якісно змінилися. Результати наведено у таблиці 3.3.

Таблиця 3.3

Рівні успішності учнів на етапі формувального експерименту (у %)

Рівні успішності	6-б клас (контрольний)	6-а клас (експериментальний)	7-б клас (контрольний)	7-а клас (експериментальний)
<b>Початковий</b>	4,0	0	3,0	0
<b>Середній</b>	73,0	80,0	68,0	75,0
<b>Достатній</b>	18,0	13,0	24,0	17,0
<b>Високий</b>	5,0	7,0	5,0	8,0

З таблиці 3.3 видно, що підвищилися показники середнього і високого рівнів успішності учнів експериментальних класів.

Так, проаналізувавши результати дослідно-експериментальної роботи, можна зробити такий висновок, що розроблена нами програма із підвищення рівня успішності учнів 6-х та 7-х класів за допомогою використання дидактичних ігор, сприяла позитивним зрушенням в якості знань учнів.

Отже, зазначимо, що експериментальна програма, розроблена із урахуванням дидактичних умов використання дидактичних ігор у навчальному процесі, дійсно підвищила рівень успішності учнів, а тому є доцільною та обов'язковою при використанні в масовій шкільній практиці.

На етапі експерименту нами були виділені основні проблеми, що стосуються предмету нашого дослідження: по-перше, у учнів відсутня позитивна мотивація до навчання та, як результат, невисокий рівень успішності, по-друге, учителі не достатньо обізнані із ігровими методами навчання. Визначивши рівень досягнень учнів 6-х та 7-х класів із географії, ми з'ясували, що більшість із них має середній рівень. Це і спонукало до впровадження експериментальної програми залучення ігрових методів навчання, що включала у себе систему різних дидактичних ігор. Після впровадження експериментальної програми ми знову провели зріз та виявили, що показники успішності учнів експериментальних класів мають

зрушення в позитивний бік. Це простежується при порівнянні кількісних і якісних показників за допомогою таблиць.

Таким чином, можна наголосити, що гіпотеза дослідження підтверджена, а саме: ефективному використанню дидактичних ігор сприяє використання таких дидактичних умов як, наявність мети навчально-виховного процесу, що має особистісний смисл та забезпечує позитивну мотивацію учнів у процесі навчання із використанням гри на уроках географії; особистісно-зорієнтований характер ігрової діяльності; застосування комплексу різноманітних дидактичних ігор на уроках географії.

## ВИСНОВКИ

Проаналізувавши теоретичні основи використання дидактичної гри у навчальному процесі, ми з'ясували поняття дидактичної гри та розглянули її структуру, різновиди і вимоги з положення щодо впровадження гри у навчальний процес, виявили особливості використання на уроках географії та виділили дидактичні умови використання цього методу.

Ми з'ясували, що дидактична гра це індивідуальна, групова та колективна навчальна діяльність учнів, яка включає у себе елемент суперництва й самодіяльність в засвоєнні знань, умінь та навичок, набуття досвіду пізнавальної діяльності та спілкування у процесі ігрового навчання.

Дидактичні ігри мають звичайно свою структуру, яка проявляється в етапах її проведення: підготовка до заняття; постановка головних завдань; побудова імітаційної моделі об'єкта; перевірка та корекція; реалізація прийнятого рішення та оцінка його результатів. Для успішного використання ігор в навчанні слід дотримуватися таких дидактичних умов: наявність мети навчально-виховного процесу, що має особистісний смисл та забезпечує позитивну мотивацію учнів у процесі навчання із використанням гри на уроках географії; особистісно-орієнтований характер ігрової діяльності; застосування комплексу різноманітних дидактичних ігор на уроках географії.

Детальна така робота дала нам змогу переконатися у тому, що дидактична гра дає гарну можливість підвищення рівня успішності й покращення якості знань дітей. Для підтвердження своєї позиції ми провели дослідно-експериментальну роботу із використання дидактичної гри на уроках географії у 6-7-х класах. У першу чергу ми визначили стан проблеми в сучасній шкільній практиці, для цього провели експеримент, що проходив у два етапи. З цього експерименту бачимо, що обізнаність вчителів із ігровими методами навчання велика, а у шкільній практиці переважає традиційне навчання. Ще ми виявили перевагу початкового і середнього рівнів успішності школярів шостих і сьомих класів. Нами була

впроваджена експериментальна програма із підвищення рівня успішності учнів. Нами розроблено комплекс дидактичних ігор, що мав на меті змінити ставлення дітей до процесу засвоєння знань та покращення їх успішності. Комплексний підхід до занять із дидактичними іграми, проведення формуючого експерименту дозволили визначити ефективність системи навчання. Наші результати експерименту показали, що практична реалізація запропонованої системи дозволить:

- ✓ підвищити активність дітей на уроках з географії та загальний рівень знань із предмету;
- ✓ розвинути інтерес учнів до природничих дисциплін, використовуючи дидактичні ігри. Це значно підвищить рівень знань не лише сильних учнів, а і середніх та навіть слабких.

Чому ж тоді гра, такий важливий засіб пізнання світу, має залишатися поза школою? Навпаки, активне використання ігрової діяльності у навчальному процесі просто необхідне; її використання дасть змогу успішно формувати та закріплювати позитивне ставлення дитини до навчальної праці. Граючись на уроці, діти психологічно розкуті, що сприяє вияву творчих здібностей дітей, нівелює негативне ставлення до об'єктивно складної навчальної праці. Також позитивний досвід хочеться повторити на вищому рівні складності завдань. Так непомітно для себе дитина, втягується в навчальну працю та пізнає її радість.

І на закінчення хотілося б навести ще один вагомий аргумент на користь необхідності використання ігрових технологій в навчальному процесі а, зокрема, на уроках географії. Подивіться в очі учневі, який виходить з ігрового уроку, та учителя. Перед вами люди, які отримали радість від праці. Підсумовуючи загалом, можна відзначити: поставлені завдання вирішені, а мета дослідження досягнута.



## Список використаної літератури

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. Безверха В.Є. Педагогічні умови використання в школі тестового контролю знань учнів // Педагогіка й психологія. 1997. № 1. С. 53-58.
4. Впровадження сучасних технологій навчання географії у шкільній, вищій, післядипломній освіті: Матеріали Всеукраїнського науковопрактичного семінару. Полтава: ПОППО, 2006. 130 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. Гузеев В.В. Исследовательская работа в профильном обучении / В.В. Гузеев // Народное образование. 2010. № 7. С.192-196.
8. ДЕРЖАВНА ПРОГРАМА «Інформаційні та комунікаційні технології в освіті і науці» на 2006–2010 роки [Електронний ресурс]: – Режим доступу: <http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=1153-2005-%EF>.
9. 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.
10. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій/ Автор-укладач Н.П. Павлокова. -Х.:Вид. група «Основа»,2009.-176с. (Серія «Золота педагогічна скарбниця»).

- 11.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.
- 12.Кобернік С.Г. Методика навчання географії в загальноосвітніх навчальних закладах: навчально-методичний посібник / Кобернік С.Г., Коваленко Р.Р., Скуратович О.Я., : За редакцією С.Г. Коберніка. 2005. 319 с.
- 13.Концепція інформатизації загальноосвітніх навчальних закладів, комп'ютеризації сільських шкіл: Затверджено колегією Міністерства освіти і науки України від 27 квітня 2001 р. № 5/8-21 // Інформаційний збірник Міністерства освіти і науки України. 2001. №13. с. 3-10
- 14.Корнеєв В.П. Технології в навчанні географії. Харків: Вид. група „Основа”, 2004. 112 с.
- 15.Краснов В. Як визначити валідність педагогічних тестів // Освіта. 2003. 19-26 лютого. С. 10.
16. Кугуєнко Н.Ф. Активні та інтерактивні методи навчання як фактор забезпечення педагогіки успіху / Н.Ф. Кугуєнко // Джерело пед. майстерності. 2008. № 2. С. 32-37
- 17.Лаврук М. М. Л 13 Методика навчання географії: практична і самостійна робота студентів : навчально-методичний посібник. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2015. 136 с.
- 18.Лиходед В.М. Ролевые игры на уроках экономической и социальной географии / В.М. Лиходед // Географ. в школе. 1991. № 6. С. 43-47.
- 19.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.
20. Левин В.П., Зиновьев В.В. Методика конструирования педагогических тестов // Дидакт-учитель. 2002. № 2 (47). С. 30-35.
- 21.Левин В.П., Зиновьев В.В. Тестовые технологии в образовании // Дидакт-учитель. 2002. № 1 (46). С. 11-15.

22. Лях Ю.А. Активные методы обучения как средство управления образовательным процессом / Ю.А. Лях // Информатика и образование. 2009. № 12. С. 108-109.
23. Мазуха Д.С. Педагогіка: Навч. посіб. / Д.С. Мазуха, Н.І. Опанасенко. – К.: Центр учбової літератури, 2005. – С. 67-69.
24. Малихін А. Тести у навчальному процесі сучасної школи // Рідна школа. – 2001. № 81 (серпень). С. 7-8.
25. Мартиненко С.М. Загальна педагогіка: Навч. посіб. / С.М. Мартиненко, Л.Л. Хоружа. К.: МАУП, 2002. 324 с.
26. Назаренко Т. Г. Методика навчання географії України в загальноосвітніх навчальних закладах (особливості навчання) [Текст] / Т. Г. Назаренко. Х.: ВГ «Основа», 2016. 112 с.
27. Новикова И. Этапы познания: Организация проблемного обучения / И. Новикова // Спорт в школе. Газета Изд. дома «Первое сентября». – 2010. № 4. С.8.
28. Обревко С. Аспекты использования метода проектов в системе креативного географического образования / С. Обревко // Нива знаний. – 2000. № 2. С.24-25.
29. Пальчевський С.С. Педагогіка: Навч. посіб. / С.С. Пальчевський. К.: Каравела, 2007. 370 с.
30. 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.
31. Педагогічні технології: Навч. посіб. для вузів / О.С. Падалка, А.М. Нісімчук, І. О. Смалюк та ін. К.: Укр. Енцикл., 1995. 253 с.
32. Педагогічні технології / Ганна Сазоненко; упоряд.: Г. Мальченко, Т. Вороненко, -К.: Шк. світ, 2009.-128с.- (Б-ка «Шк. світу»).
33. Петращук О. Система тестування як засіб управління навчальним процесом у школі // Освіта і управління. 2000 (2001). № 1-2. С. 78-89.
34. Пехота Е.Н. Технологический подход в образовании с позиций педагогики ненасилия и развития. / Е.Н. Пехота // Наук. вісн.

- Південноукр. держ. пед. ун-ту ім. К.Д. Ушинського. Одеса, 1999.  
Вип.4. 127 с. 33
- 35.Понурова Г.А. Проблемный поход в обучении географии в средней школе / Г.А. Понурова. М.: Просвещение, 1991. 192 с.
36. Підласий І.П. Практична педагогіка або три технології. Інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти. К.: Видавничий Дім «Слово», 2004. 616 с.
37. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования УВП. М.: НИИ «Школьные технологии», 2005. 288 с.
38. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Уч. пособ. / Г.К. Селевко. М.: Народное образование, 1998. 589 с.
- 39.Сисоєва С. Сучасні аспекти професійної підготовки вчителя // Педагогіка і психологія. 2005. №4(49). с. 60-66.
- 40.Софій Н. Щедрий урожай активних методів навчання / Н. Софій, В. Кузьменко // Підруч. для директора. 2006. № 4. С 22-64.
41. Топузов О.М. Проблемне навчання географії в школі: теорія і практика: Монограф. / О.М. Топузов. К.: Фенікс, 2007. 304 с.
- 42.Федоренко Ю. Методика складання тестів і тестування з географії України // Географія. 2004. № 10-14. С. 13-20.
- 43.Фідря Н. Конструювання тестів з географії // Краєзнавство. Географія. Туризм. 2004. № 40 (381). С. 10-13.
- 44.Фромберг А.Э. Методика составления и проведения тестов по географии // География в школе. 2002. № 8. С.47-53
45. Харламов И.Ф. Педагогика: Учеб. / П.Ф. Харламов. Минск: Университетское, 2000. – 118 с.
46. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри – активна форма підготовки майбутніх вчителів / П.М.Щербань // Вища і середня педагогічна освіта. – 1993. № 6. С.68-73.

47. Ягодко Л.И. Использование технологии проблемного обучения в начальной школе / Л.И. Ягодко // Начальная школа плюс до и после. 2010. №1. С.36-38.

48. <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi>