

Література:

1. Дусавицкий А. Развивающее образование и открытое общество / А. Дусавицкий // Директор школы. – 2003. – Вып. №4. – С. 26-31.
2. Калмыкова З.И. Продуктивное мышление как основа обучаемости. – М., 1981. – 200 с.
3. Музыченко А.Ф. Чтение и культура слова в современной школе. – М., 1930. – 55 с.
4. Музыченко О.Ф. Сучасні педагогічні течії в Західній Європі і Америці. – К., 1919. – 109 с.
5. Паламарчук В. Навчаючи, розвивати і виховувати / В. Паламарчук // Директор школи. – 2004. – Вип. №12. – С. 6-9.
6. Репкин В. Что такое развивающее обучение? / В. Репкин // Директор школы. – 2003. – Вып. №4. – С. 18-21.

Стаття присвячена проблемам виховання розуму дитини, розвитку його творчого потенціалу в процесі самостійної пізнавальної діяльності.

Ключові слова: самостійність, розвиток, саморозвиток.

Статья посвящена проблемам умственного воспитания ребенка, развития его творческого потенциала в процессе самостоятельной познавательной деятельности.

Ключевые слова: самостоятельность, развитие, саморазвитие.

The article is devoted to the problems of mental up-bringing of the child, his/her creative potential development during the cognitive, self-confident activities of the personality.

Key words: self-confidence, development, self-development.

УДК 378.147.82 : 378.146

ББК 74.58

О.В. Штельмах
м. Кривий Ріг, Україна

ГРА В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ОДИН ІЗ ЕТАПІВ ПРОВЕДЕННЯ МОНІТОРИНГУ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ УЧНІВ

Дослідження структури навчальної діяльності школяра незмінно підкреслюють потребу наявності у нього компоненту мотивації, тобто бажання діяти активно, переборювати труднощі, наполегливо просуватись до кінцевої мети, вчитися з повною віддачею сил. Одним із шляхів породження мотивації в учня є саме процес зацікавлення новим матеріалом, іншими словами, основною задачею вчителя є породити в учня інтерес як до вивчення теми, так і до узагальнення матеріалу з певної теми.

Багато дослідників (Н. Амінов, М. Косьяненко, В. Крутецький, Т. Шамова та ін.) вказують на те, що інтерес в усіх його виглядах і на всіх етапах розвитку характеризується трьома обов'язковими моментами:

- позитивною емоцією по відношенню до діяльності;
- наявністю пізнавальної сторони цієї емоції;
- наявністю безпосереднього мотиву, що іде від самої діяльності.

Постає питання: «Як же знайти засіб, який би залучив школяра до навчальної діяльності, який би дозволив йому відчувати радість пізнання?» Могутнім інструментом у вирішенні цього питання постає саме ігрова діяльність, яка супроводжує людину від самого раннього дитинства, весь шкільний вік та й загалом усе її життя. Саме тому дослідження впливу ігрової діяльності учнів на пізнавальну активність при вивченні іноземної мови є актуальним і сучасним.

Явище гри – провідного виду діяльності – здавна привертало увагу вчених, філософів, культурологів, психологів, педагогів. Психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості у самоствердженні, самовизначенні, саморегуляції.

Вивченням гри як психологічного феномена займалися Е. Берн, К. Блер, Л. Виготський, К. Гросс, Д. Ельконін, О. Леонтьєв, К. Міллер, І. Сікорський, Г. Спенсер, Д. Узнадзе, З. Фрейд і багато інших.

У педагогіці вивченням ігрових технологій займалися такі вчені як М. Гриньова, Г. Науменко, М. Пометун, Л. Приноженко, Г. Селевко, Г. Щукіна та інші.

Програма дослідно-експериментальної роботи передбачала створення ігрових ситуацій на уроках англійської мови в середній школі, врахування рівня готовності школярів до іншомовного спілкування, створення сприятливого психологічного клімату на уроці.

Граючись на уроці, ми намагалися, щоб учні були психологічно розкуті, що сприяє вияву їхніх творчих здібностей, нівелює негативне ставлення до об'єктивно складної навчальної праці, допомагає їм перенестись у світ дитинства, не зважаючи на їхній вік і складність навчального завдання. Порівняно з іншими формами навчання й виховання, гра краща в тому плані, що вона досягає своєї мети непомітно для школяра, тобто не потребує ніяких способів насильства над особистістю учня.

Таким чином, підсумовуючи все вище сказане, можемо зазначити, що гра у навчальному процесі створює мотивацію, близьку до природної, збуджує інтерес, підвищує рівень навчальної праці, розвиває комунікативні навички.

Незважаючи на всю привабливість використання ігрової діяльності у навчальному процесі, необхідно зазначити, що ігри доречні й ефективні не на всіх уроках. Неприродною буде, наприклад, ігрова тестова або контрольна робота чи гра на весь урок під час вивчення зовсім нового матеріалу. На таких уроках ми використовували ігропаузи для актуалізації знань і зняття стресових проявів.

Окрім того, існує висока ймовірність проведення безпосереднього моніторингу у вигляді гри, що ми використовували під час дослідно-експериментальної роботи.

Здавалося б, як можна поєднати гру та моніторинг, адже це, з одного боку, - діаметрально різні поняття. Гра за своєю суттю є однією з найважливіших сфер у життєдіяльності учня, разом із працею, навчанням, мистецтвом, спортом вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного, гармонійного розвитку особистості. Моніторинг же, у свою чергу, за визначенням Р. Яковлевої, є спеціальною системою безперервного і тривалого спостереження, контролю, оцінювання стану системи, а також прогнозування на підставі одержаних об'єктивних даних динаміки й основних тенденцій її розвитку. Але, з іншого боку, на відміну від ігор взагалі, гра на уроках іноземної мови має істотну ознаку – чітко поставлену мету з орієнтацією на відповідні очікувані результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді і характеризуватися навчально-пізнавальною спрямованістю, тобто можуть відображатися у певних зафіксованих матеріалах (документах).

Під час експериментального навчання ми скористалися рекомендаціями Р. Яковлевої і використали наступні заходи [6, с.14]:

- домашню підготовку питань до теми, що вивчається;
- складання питань на уроці до теми, що вивчається, за фіксований час;
- відповіді на запитання під час взаємоопитування;
- аналіз відповідей учнів на уроці;
- оцінювання відповідей учнів з його обґрунтуванням;
- визначення помилок у відповідях учнів;
- обґрунтування зниження вчителем оцінки учню;
- перевірку та оцінювання письмових робіт під час поточного контролю;
- самооцінку та взаємооцінку.

Окрім того, враховуючи те, що дидактична гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених

умовах, що відтворюють реальну обстановку, ми під час гри пам'ятали про те, що гра включає ряд етапів:

- а) вибір теми гри;
- б) визначення мети й завдань гри;
- в) підготовку і проведення гри (повідомлення учням теми гри, підготовку наочності, лінгафонного супроводу проведення гри, підбиття підсумків).

Під час проведення гри ми намагалися оцінити навчальні досягнення учнів. Ми керувалися рекомендаціями І. Лернера стосовно оцінки рівня навчальних досягнень:

- 1) повнота знань – кількість знань про об'єкт, що вивчається, передбачений навчальною програмою;
- 2) ґрунтовність знань – кількість усвідомлених учнем суттєвих взаємозв'язків даних знань;
- 3) оперативність застосування – готовність до уміння учня застосовувати знання у стандартних і змінених ситуаціях;
- 4) гнучкість знань – швидкість знаходження варіативних способів застосування знань відповідно до зміни ситуації;
- 5) конкретність і узагальненість знань – здатність відносити конкретні знання під узагальнені;
- 6) систематичність і системність знань - усвідомлення учнями послідовності знань, їх відмінність від інших у якості базових знань, усвідомлення сукупності знань, структура яких відповідає структурі наукової теорії;
- 7) усвідомленість знань – бачення учнем взаємозв'язків між знаннями, а також шляхів одержання знань.

Під час оцінювання навчальних досягнень учнів ми поставили собі за мету виявити рівні засвоєння знань учнями, скориставшись при цьому досвідом роботи науковців. Так, В. Безпалько рекомендує оцінювати навчальні досягнення за чотирма рівнями засвоєння знань:

- 1) розпізнавання, ознайомлення;
- 2) репродуктивні знання (відтворення матеріалу);
- 3) продуктивні (застосування нового матеріалу на практиці);
- 4) творчий рівень (пошук інформації на базі одержаних раніше знань).

І. Симонов виділяє 5 рівнів засвоєння знань:

- 1) пізнання;
- 2) запам'ятовування;
- 3) розуміння;
- 4) прості вміння і навички;
- 5) застосування системи понять.

Але в дослідно-експериментальній роботі ми скористалися рівнями оцінювання навчальних досягнень учнів, запропонованих Б. Блумом:

- 1) знання;
- 2) розуміння;
- 3) застосування;
- 4) аналіз;
- 5) синтез;
- 6) оцінка.

Для полегшення аналізу, синтезу та виведення кінцевої оцінки при застосуванні ігрової діяльності на уроках іноземної мови ми використовували карту особистих досягнень класу з певної теми, загальний вигляд якої можна зобразити наступним чином:

Таблиця 1

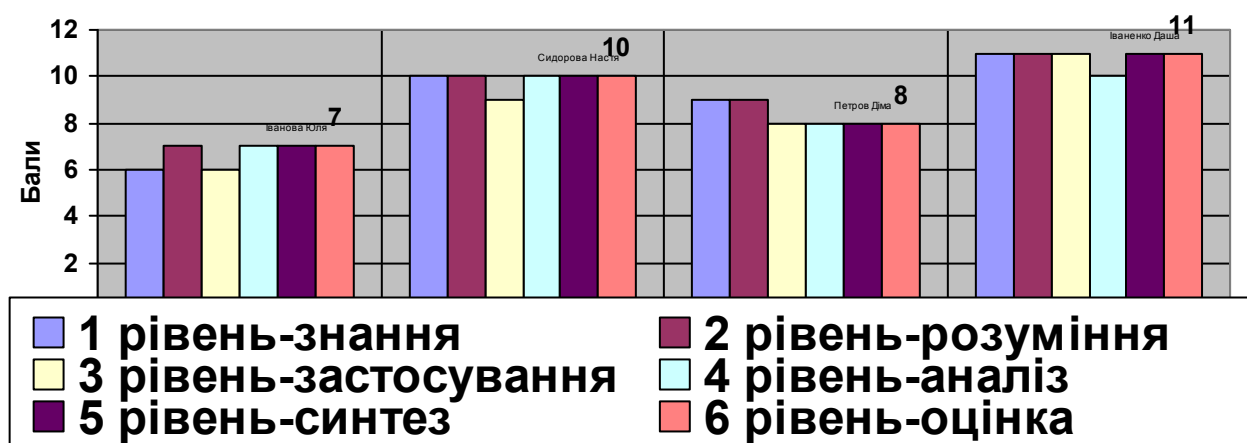
Карта особистих досягнень учнів класу

Дата проведення	Прізвище та ім'я учня	Вид ігрової діяльності	Максимальна к-сть балів	Отриманий бал	Чому такий результат	Корекція
Разом за тему						

У своїй дослідно-експериментальній роботі ми користувалися гістограмою рівнів навчальних досягнень учнів з певної теми для наочного відображення реальної ситуації успішності школярів.

Таблиця 2

Гістограма рівнів успішності учнів з певної теми



При організації та під час проведення ігрової діяльності ми враховували її особливості, котрі відзначає у своїх роботах Л. Кондрашова [2, с.57-58]:

1) центр тяжіння ігрової перспективи переноситься на особу школяра; навчальна інформація розглядається як засіб розвитку індивідуальності; вся система ігрових перспектив (цілей) направлена на створення умов для прояву пізнавальних і комунікативних здібностей учнів;

2) особистісне сприйняття перспективних ліній гри; забезпечення умов для самоствердження і самовираження учня;

3) організація пізнавальної і комунікативної діяльності на заняттях у формі імітаційно-ігрової моделі, заснованої на взаємодії, співпраці і співтворчості її учасників; основою взаємодії в грі є спілкування, що надає можливість у грі порівнювати себе з іншими, стверджуватися в своїх можливостях і здібностях, відстоювати своє «Я»;

4) змістовна сторона гри передбачає актуальність, новизну навчальної інформації, зацікавленість, емоційність, порівняння й аналогії, ефект парадоксальності;

5) кожен учасник гри, виконавець конкретної ролі чітко представляє свої функції і способи їх виконання;

6) у ході гри створюється «груповий ефект», але при інтелектуальній активності кожного учня, коли кожен виступає активним виконавцем запропонованої йому ролі;

7) на заняттях використовуються лише ті ігрові завдання-ролі, які максимально враховують пізнавальний і комунікативний досвід учнів, їх можливості;

8) забезпечується психологічний комфорт кожному учневі, коли позитивні емоції переважають над негативними, ситуації успіху над невдачами.

На уроках іноземної мови ми використовували різноманітні види ігор з метою урізноманітнення навчального матеріалу, зацікавлення учнів і пожвавлення учнів на уроці. Так, прикладом буквенної гри [3, с.34-40] (WordGame, LanguagePuzzle), яку ми використовували на початковому етапі для кращого засвоєння лексичних одиниць і перетворення пасивного мінімуму в активний, може слугувати гра «Зіпсований телефон» («Gossip») або виділення паліндромів (слів, що читаються однаково зліва направо і навпаки, наприклад, «refer»), анаграм (слів або словосполучень, утворених перестановкою букв, які складають інше слово чи словосполучення, наприклад, team-meat-mate), логогрифів (треба відшукати загадане слово і утворити від нього нові слова шляхом перетворення і відкидання окремих букв або складів), ребусів, арифмогрифів (відгадування слів чи тексту, де букви зашифровані цифрами. Одна цифра замінює іншу в алфавіті від 0 до 9).

На основному етапі з вивчення теми «Зовнішність людини» ми застосовували музичні ігри [5, с. 43-46], які активізують використання назв людського тіла та дієслів руху:

Here we go Looby – Loo,
Here we go Looby –Light,
Here we go Looby – Loo,
All on a Saturday night.
I put my right hand in,
I put my right hand out,
I put my right hand a shake, snake, snake
And turn myself about.

На завершальному етапі вивчення певної теми ми використовували рольові ігри для систематизації навчального матеріалу. Такі ігри сприяють вільному та усвідомленому оволодінню іноземної мови, весь навчальний час при такій грі відведено на мовленнєву практику, окрім того, така гра сприяє ознайомленню учнів із технологією театру, хоч і в елементарному своєму прояві. Прикладом такої гри може слугувати рольова гра «Дискусія між українськими та англійськими однолітками». Половина класу бере на себе роль українських школярів, інші учні – «гості зі Сполучених Штатів Америки». Українські учні розповідають «закордонним гостям» про свою країну, її географічне положення, столицю, традиції, права та обов'язки громадян України, а також називають і доводять усі переваги України над іншими країнами, зокрема над США, інші роблять аналогічне. І саме та група учасників, яка доведе кращість, першість своєї країни, одержить певну винагороду.

Кожен «українець» і кожен «гість» повинні задати хоча б одне запитання і дати відповідь хоча б на одне запитання. Після проведення гри доцільно провести так звану «роботу над помилками», тобто, що вдалося реалізувати, а що ні, які лексичні та синтаксичні помилки були зроблені учнями, обов'язково треба записати на дошці правильний варіант слова чи граматичну структуру.

Отже, ігрова діяльність є дуже важливою у навчальному процесі. За допомогою гри створюється дружня атмосфера, вона сприяє вирівнюванню знань учнів, тобто «слабші» школярі підтягуються до більш «сильних», тому можна стверджувати, що гра є одним із основних етапів проведення моніторингу навчальних досягнень учнів з іноземної мови.

Література:

1. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник/Гончаренко С.У. – Київ: Либідь, 1997. – 376 с.
2. Процесс обучения в высшей школе : уч. пособие/Л.В.Кондрашова.- Кривой Рог: КГПУ, 2007.-318 с.
3. Савченко О.Я. Використання буквених ігор в навчанні англійської мови/О.Я.Савченко//Іноземні мови. 2001 - № 1. С. 34-40.
4. Современный словарь по педагогике / Сост. Рапацевич Е.С. – Мінськ: Современное слово, 2001 – 928 с.
5. Черниш В.В. Пісенні ігри англійською мовою/В.В.Черниш// Іноземні мови. – 2000. -№3. - С. 43-46.
6. Яковлева Р.С. Моніторинг: практика впровадження//Яковлева Р.С., Денисова Н.В., Коваленко О.В. та ін.- К.:Вид-во «Плеяда», 2005.-112 с.

У статті розглянуто ігрову діяльність як один з етапів проведення моніторингу навчальних досягнень учнів.

Ключові слова: гра, рівні засвоєння знань, моніторинг, оцінювання.

В статье рассмотрено игровую деятельность как один из этапов проведения мониторинга учебных достижений учащихся.

Ключевые слова: игра, уровни усвоения знаний, мониторинг, оценивание.

In the article playing activity is considered as one of the stages of leadthrough of monitoring of educational achievements of pupils.

Keywords: game, levels of mastering of knowledge, monitoring, evaluation.

УДК 372.854.026
ББК 74.200

В.А. Яковлева
м. Київ, Україна

СУЧАСНИЙ СТАН ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ САМОСТІЙНОСТІ В ПРАКТИЦІ ВИКЛАДАННЯ ЕКОНОМІЧНОЇ І СОЦІАЛЬНОЇ ГЕОГРАФІЇ СВІТУ

Актуальність і стан дослідження проблеми. Проблема розвитку пізнавальної самостійності учнів при вивченні соціальної й економічної географії світу значною мірою реалізована у практиці педагогічної діяльності вчителів в Україні. Вони творчо осмислюють можливості географії у розвитку методики формування пізнавальної самостійності старшокласників. У процесі дослідження нами проаналізовано науково-методичну діяльність вчителів географії й основ економіки у різних регіонах України. Так, В. Кость, вчитель географії гімназії № 21 м. Луцька покладає процес розвитку пізнавальної самостійності старшокласників при вивченні географії на формування у них ключових компетенцій [4]. При цьому педагог застосовує притаманні розроблені нами трикомпонентній технології ігрові технології (наприклад, географічну гру «Що? Де? Коли?»), уроки-конференції, уроки захисту власної думки тощо. Валентина Миколаївна Кость вважає базовими вміннями старшокласників у процесі вивчення географії вміння моделювати навчальну інформацію, складати схеми, проектувати символи за допомогою прийомів відтворення, узагальнення, прогнозування. Застосування ігрових технологій характеризує також методичні підходи до викладання соціальної й економічної географії світу з боку вчителя географії ЗОШ № 67 м. Києва Г. Орищенко [7] та ін. Ігрові форми роботи у вигляді уроків-прес-конференцій реалізує у своїй діяльності С. Єгорова – вчитель географії Купальської ЗОШ Хмельницької області [2]. Такий урок передбачає самостійну підготовку учнів до нього в групах демографів, істориків, географів, економістів, тобто дає можливість розвивати пізнавальну самостійність старшокласників, реалізуючи при цьому міжпредметні зв'язки.

Вчитель географії й основ економіки Смілянської ЗОШ №11 Черкаської області Н. Павлюк використовує на уроках соціально-економічної географії світу інтерактивні форми роботи – презентації виконаних самостійно учнями робіт, роботу в малих групах,