

5. Критерії оцінювання навчальних досягнень учнів у системі загальної середньої освіти// Освіта України.- 2001.- № 6.- 7 лют.- С. 3-16.
6. Сухомлинський В. О. Проблеми виховання всебічно розвинутої особистості// Вибрані твори: В 5 т./ В. О. Сухомлинський.-К.: Радянська школа, 1977.- Т.1. – С. 55-202.

*Стаття надійшла до редакції 20.04.2011 р.*

УДК 93(07):373.3

**Лоштун О. Б.**

*аспірант,*

*Криворізький державний педагогічний університет*

## **ОРГАНІЗАЦІЯ ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ В СТАРШИХ КЛАСАХ**

*Стаття розкриває сутність ігрової діяльності в старших класах на уроках історії. Автором подані приклади практичного застосування деяких ігор і доведена ефективність імітаційно-ігрової діяльності.*

**Ключові слова:** *ігрова діяльність, навчання історії, старшокласники.*

*Статья раскрывает сущность игровой деятельности в старших классах на уроках истории. Автором представлены примеры практического применения некоторых игр и доказана эффективность имитационно-игровой деятельности.*

**Ключевые слова:** *игровая деятельность, обучение истории, старшеклассники.*

*The article reveals the essence of play in high school history lessons. The author presents examples of practical application of some games and proved the effectiveness of simulation-gaming activities.*

**Keywords:** *game activity and training history, age-graders.*

Навчальний процес в загальноосвітній школі протікає в умовах сумісної діяльності вчителя та учнів. Дорослішання старшокласників супроводжується ускладненням творчих задумів, більше вимог висувають вони до себе щодо техніки виконання і результату діяльності в порівнянні з намаганнями. Учень відчуває себе творцем. Він створює продукт своєї творчості, який стає в радість і йому, і дорослому. Творча діяльність учнів не може вийти за межі знань, які є в них. Значить, ці знання вони повинні отримати на уроці. Вчитель повинен навчити учня навичкам і прийомам роботи, які потрібні йому для створення запроєктованих виробів. Допомогти реалізації мети можуть імітаційно-ігрові засоби з використанням історичних коміксів-колажів.

В нашій роботі ми спиралися на ідею комплексного підходу на рівні інтеграції предметів історичного циклу за такою спрямованістю: історична освіченість, активність у навчальній діяльності, де старшокласники вчать не лише самостійно встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, обґрунтовувати свої висновки конкретними фактами, але й презентують власну інтерпретацію (розуміння, оцінку) та виступають творцями нового.

Основними принципами побудови експериментальної програми з формування пізнавальної активності у старшокласників були: формування цілісного уявлення про досліджуваний предмет; використання ігрових засобів, ситуацій успіху; принцип дидактичної обґрунтованості кожної імітаційно-дидактичної гри та доцільності вживання в роботі із старшокласниками; врахування рівня підготовки кожного учня з чітко позначеними подальшими перспективами його розвитку; визначення специфічних дій, які необхідно виконати з предметами, що, з одного боку, з'ясувати зміст поняття, явища, а з іншого – зобразити цей первинний зміст у вигляді знакових моделей.

В ході проведення експериментального дослідження ми намагалися подолати наступні протиріччя. Між потребами, що змінюються, і реальними можливостями їхнього задоволення.

Між залученням до процесу навчання всієї особистості за умови орієнтації всієї її психіки, в той час, коли підпорою у навчанні є інтелект старшокласника, особливо – здатність сприйняття і пам'ять. Це можна конкретизувати тим, що схема навчання: подолання матеріалу – закріплення – контроль, перестала задовольняти потреби дидактичної системи. Сьогодні школа орієнтується на реалізацію принципу активності особистості у навчанні. Тому ланками є: засвоєння знань – опанування навичками вирішення проблем – формування умінь.

Між рівнем учбової діяльності, який склався і закріпився у деяких учнів за час навчання в середніх класах школи, і вимогами, які постають в старшій школі.

Метою дослідження була перевірка робочої гіпотези, суть якої в практичній діяльності полягає в тому, що рівень пізнавальної активності старшокласників суттєво підвищиться за умови: а) розробки діагностичного інструментарію щодо з'ясування рівнів її сформованості у старшокласників; б) відбору імітаційно-ігрових засобів формування пізнавальної активності, адекватних виділеним рівням її сформованості та індивідуальним типам сприйняття інформації; в) використання в імітаційно-дидактичних ігрових засобах навчання історії умовної наочності у вигляді історичних коміксів та колажів.

Основне завдання нашого дослідження – обґрунтувати використання в процесі навчання історії в старших класах імітаційно-дидактичних ігор, історичних коміксів та колажів. З цією метою нами була розроблена програма формування пізнавальної активності старшокласників засобами імітаційно-дидактичної гри в процесі навчання історії.

Сучасна дійсність вимагає від учителя історії не лише творчого, але й реалістичного підходу до планування роботи, вимушених змін у програмах, пов'язаних із скороченням кількості годин на вивчення історії. У таких умовах необхідно обирати оптимальні варіанти організації навчального процесу, враховуючи психологічні аспекти навчання. Вирішенню цього

завдання сприятиме впровадження в практичну роботу імітаційно-ігрових засобів з урахуванням стилів навчання.

Під стилем навчання ми розуміємо систему переваг учня і вчителя по відношенню до специфіки каналів потрапляння інформації і специфічних інтересів. Відомо, що індивіди з домінуючою правою півкулею віддають перевагу гештальту, синтезу, музиці, мистецтву, а з домінуючою лівою півкулею – деталі, аналіз, словесність, науки.

Сучасна школа сьогодні покликана не лише давати учням знання, а й навчити їх оперувати ними, тобто розвивати словесно-логічне мислення школяра. Але не треба забувати, що всі люди різні – аудіали сприймають інформацію на слух, візуалам необхідно побачити те, про що розповідає вчитель, кінестетикам потримати в руках, подіяти з предметом, про який йдеться мова на уроці. Тому першим вчитель може задавати звичайне питання, другим питання краще задавати у формі сюжетної ситуації (словесної або зорової), а третім – у формі деякого лабораторного експерименту, виконуючи який вони могли б здійснити маніпуляції з предметом.

Для визначення стилю індивідуальної пізнавальної діяльності старшокласника ми запропонували учням відповісти на питання комплексу діагностичних методик. Результати анкетування старшокласників показали, що за типом сприйняття інформації переважають учні-візуали і викладення навчального матеріалу з історії в більшій мірі не зорієнтоване на кінестетиків та аудіалів.

На нашу думку, вирішенню цієї проблеми покликані імітаційно-дидактичні ігри, які при правильному використанні будуть сприяти зростанню пізнавальної активності старшокласників, її мотиваційного, операційного, емоційного та рефлексивного компонентів.

У дослідно-експериментальній роботі велика увага приділялася формуванню спеціальних умінь: образно описувати історичні факти; виявляти причинно-наслідкові зв'язки, співвідносити об'єкти минулого; давати аргументовану оцінку історичним фактам, виявляти ієрархію причин та наслідків; використовувати дії партнера по грі для отримання позитивного результату; творчо підходити до виконання завдань, усвідомлювати практичну роль пізнання.

Отже, формування умінь сполучалося з роботою щодо оволодіння учнями певної сукупності історичних знань на емпіричному рівні (що, хто, де, як, коли, у вигляді образів, картин історичного минулого) та на теоретичному (осмислення внутрішньої сутності фактів, оволодіння системою наукових понять, висновків, зв'язків і закономірностей суспільного руху).

На мотиваційному етапі експериментальної роботи вищезгадані знання й уміння відпрацьовувалися через систему знань з історії та експериментально перевірялися такі умови, як наявність позитивної мотивації й створення ситуації успіху.

Оптимальне поєднання словесних, наочних та практичних способів діяльності повинне забезпечити засвоєння знання чи уміння з такими характеристиками: сприйнятність (за допомогою слова); усвідомленість (за допомогою наочної опори); осмисленість (за допомогою схеми чи моделі); дієвість (через систему практичних дій). [1, 167]

Критеріями оцінки ефективності виступають показники сприйнятності (готовність учня в слові відтворити одержану інформацію), усвідомленості (готовність навести приклади), осмисленості (готовність розкрити зв'язки між елементами чи компонентами вивченого об'єкта) і дієвості (готовність практично виконати відповідні дії).

В процесі навчання історії засобами імітаційно-дидактичної гри відбувається стимулювання основних мотивів розвитку старшокласників: соціального (проявляється в бажанні вести діалог, обмінюватися думками, поглядами); пошукового (проявляється в тяжінні до нового, оригінальне та нестандартне рішення); експресивного (полягає в бажанні самоствердитися, само реалізуватися, пізнати самого себе). Як приклад наводимо наступні завдання.

#### **«Розбір імені»**

**Мета:** надання можливості для власної презентації історичної особистості, стимулювання емпатії.

**Інструкція.** Учням пропонується записати по буквам ім'я історичної особистості (Гітлер, Ф. Кастро тощо) і підібрати слова, які починаються на кожну букву імені, що характеризують цю історичну особистість. На роздуми дається 4-5 хвилин. Вправа досить складна, достатньо, якщо буде запропоновано 3-4 слова. Потім кожний називає власні зафіксовані характеристики. Ось так, наприклад, може виглядати ім'я Ф. Кастро.

Ф – фанатичний К – категоричний А – агресивний С – сміливий Т – тривожний Р – рішучий О – опозиційний.

Учнями обговорюються інші характеристики, які підходять історичній особистості, але їх назви не починаються на букви імені.

#### **«Знайди мене»**

Завдання старшокласників знайти «сховані» назви країн та їх столиць, країн та лідерів.

1. Хто говорить, що кит айсберг розбив? Не вір папі – кіно це. (Китай – Пекін).

2. На підвіконні стояли настурція та стакан карамелі. (Турція – Анкара).

3. Стягую петлю разом. Перун радіє. (Петлюра – УНР).

4. Там Франц і я, де Мангольє. (Франція – де Голь).

#### **«Історичний Оскар» (як аналог «Історичний Анти-Оскар»)**

Ця гра проводиться на підсумково-узагальнюючих уроках з теми. Учнями розробляються, аргументуються та доводяться певні напрямки номінації. 1. Головна політична подія періоду. 2. Головне економічне дося-

гнення. 3. Головний зовнішньоекономічний здобуток. 4. Культурне відкриття року. 5. Наукове відкриття. 6. Постать року. 7. Лозунг періоду.

Паралельне проведення номінації «Анти-Оскар» відбувається за наступними напрямками: 1. Політичний прорахунок року (періоду, епохи). 2. Економічна невдача. 3. Культурні втрати. 4. Самий невдачливий міжнародний договір (союз, коаліція). 5. Анти-відкриття року. 6. Найскандальніша постать. 7. Загублений лозунг періоду.

Крім імітаційно-дидактичних ігор в нашому дослідженні ми активно використовували історичні комікси та колажі, адже відомо, що вся наша культура рухається від вербальної до екранної. Людина сьогодні віддає перевагу не читати і слухати, а дивитися і розглядати. Наріжним каменем навчання є вміння знайти, ухопити головне. Тому вчити дітей створювати комікси було би непогано, – щоб створити їх, школяр повинен вичленувати головне, деякі вузлові точки схем образу, події, явища, а це значить, буде відточувати можливості своєї психіки: процеси уяви, аналізу, узагальнення.

Створення та використання коміксів та колажів як однієї з умов формування пізнавальної активності засобами імітаційно-дидактичної гри є власною інтерпретацією версій історичних подій, історичної інформації.

Великий тлумачний словник сучасної української мови під інтерпретацією розуміє розкриття змісту чого-небудь, пояснення, витлумачення. [2, 402]

Учень, як і вчитель, в процесі пізнання історії є не безпосереднім свідком, а інтерпретатором минулого. Вірогідність тієї чи іншої інтерпретації залежить від того, скільки і яких джерел вивчено, чи вірно визначені поняття, що розкривають суть явищ, чи простежені зв'язки, залежності, співвідношення між окремими подіями, явищами, процесами.

О. І. Пометун, досліджуючи проблему інтерпретації історії в сучасному інформаційному суспільстві, зазначає, що, працюючи з учнями над навичками аналізу та оцінки інтерпретацій, слід пам'ятати: в інтерпретації завжди комбінується, поєднується факт, думка автора і авторська уява, і треба вчити учнів відрізняти ці елементи один від одного; будь-яка інтерпретація, трактування історії має цінність тільки, якщо спирається на докази і факти; відмінність в інтерпретаціях, тлумаченнях, поясненнях однієї і тієї самої події, періоду, процесу у різних авторів може пояснюватися метою викладення, призначенням певної аудиторії та (або) особистістю автора; академічна історія є не більш об'єктивною, ніж популярною. [3, 163]

Історичний комікс не лише полегшує та інтенсифікує процес навчання, але й робить його по-справжньому результативним та осмисленим. Учень, який знає, що таке комікс, який вміє читати та малювати його, не зубрить, а намагається зрозуміти суть проблеми; не мучиться, а мислить, не механічно засвоює учбовий матеріал, а привчається самостійно здобувати знання.

На нашу думку, використання в навчальному процесі ігрових ситуацій на основі історичних коміксів та колажів має певні переваги, оскільки:

а) історичні комікси та колажі є одним із різновидів унаочнення навчальної інформації; б) ігрові ситуації на основі історичних коміксів та колажів сприяють підвищенню зацікавленості учнів до навчання історії, розвивають культуру мислення та пізнавальний інтерес школярів; в) сприяють більш глибокому знанню історичного контексту, розвитку вміння відрізняти думку від факту.

Історичні комікси, колажі зручно використовувати не лише при більш детальному вивченні нового матеріалу з історії, а й для закріплення та повторення учбового матеріалу. Крім того можна використовувати такі форми роботи з коміксами, як розмальовування вдома при виконанні домашнього завдання та читання по ролях в класі. Робота над створенням коміксів велася паралельно з їх використанням в учбовій практиці. Тому вони друкувалися учнями на окремих листах як роздавальний матеріал.

При підборі і розробці дидактичних ігор ми враховували, що темп і ефективність засвоєння змісту навчання пропорційні інтересам учнів і діяльності, яку вони виконують. Підбираючи ігри, ми поєднували два елементи – пізнавальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, ми намагалися чітко спланувати діяльність учнів, спрямувати її на досягнення поставленої мети. Під час дидактичної гри виникає особиста зацікавленість, з'являються активність, творчі думки і дії, хвилювання за власний результат, результат колективу.

Процес формування пізнавальної активності старшокласників містив у собі комплекс завдань. Розроблена нами програма дослідних завдань припускала поетапне відпрацювання найважливіших показників і характеристик пізнавальної активності як складного особистісного утворення учнів старших класів. Етапність цієї роботи виражається через збагачення досвіду сприйняття інформації; повідомлення та засвоєння необхідних історичних знань та умінь; розвиток творчої уяви, фантазії; створення історичних коміксів та колажів; включення в навчальну діяльність засобами імітаційно-дидактично гри з наступним аналізом та оцінкою власних дій.

Ми вважали, що тільки при дотриманні комплексу дидактичних умов і поетапного відпрацювання знань та умінь, вияву творчих здібностей старшокласників можна домогтися позитивної динаміки рівня їхньої пізнавальної активності.

#### Література

1. Бондар В. І. Дидактика. – К.: Либідь, 2005. – 264 с.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови. – Ірпінь: ВТФ «Перун», 2002.
3. Пометун О. Методика навчання історії в школі / О. І. Пометун, Г. О. Фрейман. – К.: Генеза, 2006. – 328 с.

*Стаття надійшла до редакції 19.04.2011 р.*