

– реалізується як процес пізнання, що передбачає не просте закріплення професійних знань і засвоєння уже відомої наукової інформації, а має на меті одержання нових наукових методичних знань, практичних навичок тощо;

– повинна бути перманентною, оскільки поповнення нових знань може відбуватися на основі попередньої підготовки педагогів;

– повинна сприяти оволодінню педагогом застосування професійних знань у його практичній діяльності [4, с. 90].

За результатами дослідження Р. Шакурова, вчителі найбільш високо цінують в директорі школи, насамперед, соціально-психологічні якості (43,1% – висловлювань респондентів), в тому числі, моральні, друге місце посіли професійно-ділові якості (34,3%), третє – адміністративно-організаційні [1, с. 158]. Отже, педагоги, оцінюючи діяльності директора школи визначають, насамперед, психологічні, професійно-ділові й адміністративно-організаційні якості, в тому числі професійну компетентність і діловитість, наявність яких дозволяє досягти ефективних результатів як власної управлінської діяльності, так і діяльності педагогічного колективу й навчальних досягнень учнів. Відтак, реалізуючи ідеї освітнього менеджменту у впровадження інтерактивних методів вивчення фізико-математичних дисциплін варто зважати не лише на самоосвіту управлінця, а й на особисті та ділові якості менеджера в освіті.

Список використаних джерел:

1. Григораш В.В. Управління навчальним закладом освіти / В.В. Григораш, О.М. Касьянова, О.І. Мармаза. – Х. : Ранок Веста, 2004. – 158 с
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології / І.М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. – 351 с.
3. Лікарчук І.Л. До питання про методологічні засади освітнього менеджменту https://www.narodnaosvita.kiev.ua/Narodna_osvita/vupysku/1/statti/1likarchyk/1likarchyk.htm (дата звернення 20.02.2021)
4. Паскалова І.В. Професійна компетентність менеджера в освіті // Освітній менеджмент: теорія і практика : зб. наук. праць / за заг. ред. І.В. Соколової, О.Б. Проценко. – Маріуполь : МДУ, 2013. – С. 77–91.

ГРА НА УРОКАХ ІСТОРІЇ ЯК ОДИН ІЗ МЕТОДІВ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ШКОЛЯРІВ

Парнюк Л.В.

Хорол, Лубенський район, Полтавська область, Україна

Розвиток освіти в Україні, на сьогодні характеризується модернізацією навчання. Актуальним наразі є питання урізноманітнення форм проведення ігор, відповідно до результатів навчально-пізнавальної активності учнів, які є сукупністю знаннєвого, смислового і діяльнісного компонентів. Саме у процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Антон Семенович Макаренко стверджував: «Гра має важливе

значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі...». Відтак, гра, її організація – один важливих ключів в організації виховання.

Для позначення гри як виду навчальної діяльності зазвичай використовують низку понять, а саме: «ділова гра», «рольова гра», «дидактична гра», «навчальна гра», «ігрові технології» тощо. Під терміном «гра» іноді розуміють «ігрову технологію». Проте, на думку Г. Селевка, ці поняття суттєво відрізняються між собою: гра – це діяльність і процес, а ігрова технологія – це система методів та прийомів, спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання.

Під час уроків історії з використанням гри знання засвоюються через практику. Учні не просто вивчають матеріал, а розглядають його з різних боків, розкладають на можливі різноманітні логічні ряди [1, с. 21].

Використання ігор на уроках історії досліджували І. Коляда, О. Охредько, Я. Камбалова, О. Кожем'яка, О. Пометун, а класифікували за різними формами ігрових технологій на уроках історії – К. Баханов, Л. Борзова, Т. Іванова, І. Кучерук, М. Короткова. Серед українських науковців найбільш ґрунтовно це питання дослідив К. Баханов, який поділяє ігри за методикою їх проведення та дидактичною метою. За методикою проведення дослідник поділяє ігри на: ігри-змагання, сюжетні – рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації, а відповідно до дидактичної мети – на: актуалізуючі, формувальні, узагальнювальні та контрольнo-корекційні [2, с. 89].

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій відбувається за такими напрямками: дидактична мета визначається у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як засіб, у навчальну діяльність вплітається змагання, що трансформує дидактичне завдання в ігрове, а успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим. Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості учнів.

К. Баханов стверджує, що проводити ігри доцільно на всіх етапах уроку – це сприятиме формуванню основних навичок й умінь учнів, а також сприяє створенню атмосфери націленості на інтенсивну навчально-ігрову діяльність. Учитель при цьому перетворюється в організатора гри, консультанта-порадника, арбітра, тренера, а іноді – і співгравця, що, безумовно, ставить принципово нові, підвищені вимоги до рівня його професійного мислення [2, с. 145].

Дидактична гра може мати безліч функцій в процесі навчання. Перша функція ігор – організуюча. Це дозволяє планувати час вчителя і учнів більш ефективно. Під час гри всі учні активні. Всі їх дії контролюються правилами гри. Учні працюють в групах, і вони можуть співпрацювати один з одним, що особливо важливо для сором'язливих дітей. Ще одна функція ігор – мотивуюча, залежить від зовнішньої мотивації, наприклад, оцінки. Тому підхід до постановки завдань є значним. Наступна функція – дидактична. У цьому

контексті ігри роблять всіх учнів активними, що дозволяє їм розвивати різні навички, такі як лінгвістичні або інтелектуальні. Четверта функція – когнітивна. Учень і його особистісні здібності, досягнення є об'єктом знань вчителя. Завдяки освітній функції, ігри дозволяють вчителю контролювати поведінку, вони вимагають від учнів знань і компетентності у взаємодії з іншими [3, с. 340].

У багатьох іграх, як бачимо, в основу покладено принцип змагання, який підсилює емоційний характер уроку. Кращі результати гра приносить тоді, коли змагання відбувається між командами, а мотив змагання сформульовано у назві гри. Саме це у поєднанні з боротьбою та змаганням, захопленням та азартом є, по суті, основним змістом будь-якої гри. Тож, завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності учнів, оскільки вони не відчують психологічного тиску відповідальності, як зазвичай буває під час навчальної діяльності. З власного досвіду можу зауважити, що використання гри на уроках історії найдоречніше було б використовувати в 5-9 класах, так як це повністю відповідає віковим та індивідуальним особливостям учнів. Учитель залучає учнів до певної історичної ситуації, створює умови для пізнавального інтересу дітей. Але найголовніше, у впровадженні ігрових технологій – це творчість самого вчителя, здатного творити і діяти в сучасному освітньому процесі, зважаючи на вимоги Нової української школи.

Розробка історичної гри «ШЛЯХАМИ ЕКСПЕДИЦІЇ МАГЕЛЛАНА»

(для учнів 8 класу)

Мета: закріпити, узагальнити, систематизувати та поглибити знання учнів зі всесвітньої історії, розвивати допитливість, інтерес до предмета, пам'ять, увагу; розширити інформованість учнів з даної теми, тим самим розвиваючи інформаційну компетентність; виховувати почуття колективізму, толерантність, повагу до думок і знань інших.

Обладнання: мультимедійна дошка, портрет Ф. Магеллана, історична карта світу, підручник, плакат «Великі географічні відкриття», картки з текстом.

Використання в процесі гри різних форм та методів дає можливість більш об'єктивно оцінити знання учнів та виявити рівень їх знань та вмінь.

Хід гри

I. Ознайомлення з правилами гри. Грають дві команди. За вірну відповідь команді нараховується 1 бал. Після кожного туру підводяться підсумки. Перед початком гри вчителем подається вступна інформація про навколосвітню подорож Ф. Магеллана та його команди (це може бути відео, презентація або повідомлення). Вчитель тут виступає ведучим, суддею та інформатором. Команди дають відповіді на запитання по черзі.

Вчитель: Сьогодні ми з вами відправимося у навколосвітню подорож. Але як ми це зробимо без карти, адже будь-який мандрівник повинен мати її при собі. Давайте її складемо. І в цьому нам допоможе *методичний прийом «Історичний пазл»*.

(Гравці складають пазл карти «Перші географічні відкриття». Перемагає та команда, яка найперша правильно виконала завдання)

(Наступні запитання та завдання до гри на мультимедійній дошці)

1. Розглянемо ілюстрації (*Потрібно зробити припущення до теми гри*)

– Як ви думаєте, що зображено на цих малюнках?

– Яка тема нашого обговорення?

– Що ви знаєте про це?

– Яке це мало значення для тогочасного суспільства?

(Методичний прийом «Прогнозування за ілюстрацією»)

2. Історична вікторина.

1) Під прапором якої країни вирушили мореплавці в експедицію?

а) України; б) Іспанії; в) Австралії; г) Німеччини.

2) Уздовж узбережжя якого материка рухалися кораблі під командуванням Магеллана?

а) Північної Америки; б) Африки; в) Австралії; г) Південної Америки.

3) А зараз, використовуючи атлас, спробуємо визначити географічні координати протоки, через яку мореплавці вийшли у води невідомого їм океану. (*Географічні координати Магелланової протоки*)

 *53°28'51" пд. Ш. 70°47'00" зх. Д.)*

4) Під час плавання мореплавці дали назву цьому океану

а) Бурхливий; б) Прозорий; в) Тихий; г) Південний.

5) На яких островах Магеллан намагався підкорити місцеве населення?

а) Філіппінських; б) Мальдівах; в) Сейшелах; г) Бермудах.

6) Наступне запитання. Де мореплавці змогли наповнити трюми прянощами?

а) На узбережжі Південної Америки; б) На Філіппінах; в) На Молукських островах.

3. Наступне завдання. Давайте доберемо синкан до слова «океан». (*Географічний методичний прийом «Синквейн»*)

1-й рядок – це назва географічного об'єкту;

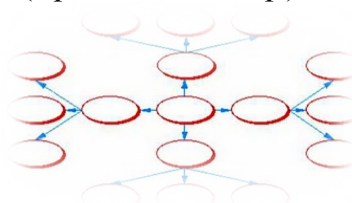
2-й рядок – кілька прикметників (зазвичай два), які характеризують перший рядок;

3-й рядок – три дієслова;

4-й рядок – висловлювання суб'єктивного ставлення до нього;

5-й рядок – одне або слова, які є узагальненням.

4. А тепер давайте складемо графічну схему до ключових слів «Навколосвітня подорож». (*Прийом Кластер*)



5) Для узагальнення почутої інформації, використовуємо методичний прийом «Географічне доміно»

- Коли відбулася навколосвітня подорож Фернана Магеллана?
- Що було відкрито під час експедиції?
- Чи перше в історії навколосвітнє плавання довело правильність гіпотези про кулястість Землі і єдність Світового океану?
- Як мореплавці називали невідомий океан?
- Яку протоку було відкрито?
- Що здивувало моряків під час подорожі?

(Команда, яка дала найбільше правильних відповідей, перемогла)

Вчитель: Так як для Магелланової епохи прянощі були найбільшою цінністю, тому у скриньці, замість монет, ви знайдете мішечки з прянощами.



Запропоновану гру доцільно використовувати при вивченні теми «Великі географічні відкриття». Після проведеної гри в учнів з'явився більший інтерес до історії, вони змогли значно розширити інформованість та поглибити знання з даної теми.

Отже, як бачимо, щоб досягти високого рівня викладання історії необхідно постійно перебувати в пошуку ефективних форм і методів навчання. Для цього потрібно враховувати, насамперед, особистість дитини, яка здобуває в школі знання, розвиває здібності, збагачує інтелект, набуває досвіду поведінки у різних життєвих ситуаціях. Це одна з найважливіших умов формування творчої та соціально-адаптованої особистості.

Список використаних джерел:

1. Барнінець О.В. Використання ігор на уроках історії у 7-8 класах / Вступна стаття К.О. Баханова. – Х.: Вид. група «Основа», 2011. – 141 с.
2. Баханов К.О. Професійний довідник учителя історії / К.О. Баханов. – Харків: Основа, 2011. – 239 с.
3. Волкова Н.П. Педагогіка : навч. посіб. / Н.П. Волкова. – К.: Академвидав, 2012. – 616 с.