

## **Образование - это индустрия, направленная в будущее (С.П.Капица).**

### **"Дидактические и психологические возможности образовательных технологий и их роль в современном уроке".**

В настоящее время в условиях современной школы методика обучения переживает сложный период, связанный с изменением целей образования, разработкой Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, построенного на компетентностном подходе.

Сегодняшний день требует поиска инновационных средств, форм и методов обучения и воспитания, связанных с разработкой и внедрением в образовательный процесс современных образовательных и информационных технологий.

Основой образовательных технологий, является психолого-дидактический подход образовательных сред и систем, как нового направления современной дидактики, в рамках которого, содержание и методы обучения определяются исходя из приоритета психологических целей, задач и которые обеспечивают развивающий и опережающий характер обучения.

В течение последних десятилетий, в педагогическую практику достаточно широко внедряются образовательные технологии:

здоровьесберегающие, проблемно-поисковая технология, технология алгоритмов, технология развития интеллектуально-творческого мышления личностно-ориентированное обучение, исследовательская, и.т.д.

Наиболее удачное и перспективное нововведение последних лет представляет собой игровая форма обучения.

В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

С целью активизации учебно-познавательной деятельности в учебном процессе все чаще используются различные игры.

Как показывает практика, в большинстве случаев передача готовых знаний не всегда побуждает человека к готовности и способности выявлять, анализировать и определять самостоятельно пути их разрешения

Учитель перестает быть для учащихся лишь источником знаний, становится консультантом по руководству познавательной деятельности учащихся, направляемой на разрешение проблем.

Ученики сами формируют цель, выявляют проблемы, анализируют информацию, вырабатывают критерии и возможные пути решения проблем. Ученик превращается в главную фигуру всего учебно-воспитательного процесса, что и делает обучение по-настоящему личностно-ориентированным.

Все способности человека развиваются в процессе деятельности.

Это утверждение – ведущий принцип психологии. Нет другого пути развития познавательных способностей учащихся, кроме организации их активной деятельности. Умелое применение приемов и методов, обеспечивающих высокую активность учащегося в обучении, их способность в учебном познании, является средством развития познавательных способностей обучаемых

В современной школе, для активизации и интенсификации учебного процесса, используются современные педагогические технологии, одной из которых является «игровая педагогическая технология» применяемая в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

1. дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. учебный материал используется в качестве ее средства.

В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игра является одним из методов, или, технологий, позволяющих повысить активность, самостоятельность и заинтересованность ученика в процессе познания, сделать учебную деятельность личностно значимой, значительно облегчить процесс приобретения новых знаний и умений.

Игровые технологии обладают набором средств, активизирующих и интенсифицирующих деятельность учащихся. Именно в игре педагог часто становится организатором самостоятельного учебного познания учащихся; взаимодействие школьников с учебным материалом, друг с другом и с учителем строится как учебно-познавательное, в котором учитель выступает не как источник информации, а как организующее начало в самостоятельном познании материала школьниками. Особенно это, касается тех случаев, когда игра используется как метод изучения нового материала.

Именно в этих случаях игровое обучение можно отнести к инновационным видам обучения.

**Выделяются следующие функции игровых технологий:**

1. Формирование интереса учащихся в усвоении учебного материала на уроках географии через различные формы игровой деятельности.
2. Развитие творческих и коммуникативных способностей учащихся.
3. Толерантное отношение к окружающим.
4. Формирование навыков использования дополнительных источников
5. Функция социализации.

Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

- Функция межнациональной коммуникации.

Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей,

- Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.).

В то же время игра — «поле самовыражения», в котором школьник проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

- Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.

- Функция коррекции — есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

- Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

**Использование игровых технологий позволяет учителю:**

- Создать комфортные условия, необходимые для овладения общеучебными умениями и навыками.
- Создать условия для воспитания детского коллектива.
- Развивать коммуникативные качества учащихся.
- Формировать навыки коллективной работы, способствовать внедрению в практику педагогики сотрудничества.
- Исключать неудовлетворительные оценки по предмету.

### **Значение игр в обучении.**

Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на учащихся, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации.

**Учебная игра-упражнение** помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников.

**Игра-задание**, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез. Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля учащихся.

Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность.

Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте учащихся. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. А это ведет к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.

Игра развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Игра способна изменить отношение учащихся к тому или иному явлению, факту, проблеме.

Технология игры ориентирована на групповую активность, что вполне отвечает запросам современной методики. Она также легко трансформируется в различные формы индивидуальной активности, давая возможность каждому ученику попробовать себя в той или иной роли и проявить индивидуальные способности.

Коммуникативная природа игры также предоставляет возможности для развития коммуникативных навыков. Необходимость комментировать свои и чужие действия, взаимодействовать в пределах группы, возражать, соглашаться, высказывать свое мнение служит базой для развития речевых умений и стратегий общения, что необходимо для поддержания межкультурного диалога. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом.

### **Игровые технологии на уроках географии.**

Активные формы обучения, в том числе и игровые, получили в последнее время широкое применение на уроках географии. Использование

игр в обучении географии решает множество задач. Они развивают познавательный интерес к предмету, активизируют учебную деятельность учащихся на уроках, способствуют становлению творческой личности ученика, так как многие из игр часто предполагают проблемный характер обучения, ибо есть исходный вопрос, на который надо дать ответ, а пути решения не ясны. Многие из игр дают возможности для взаимообучения, так как предполагают групповые формы работы и совещательный процесс. Игры дают возможность учащимся, с одной стороны, проверить и закрепить свои знания, а с другой – приобрести новые, углубленно изучать карту.

### **Игровые технологии на разных этапах урока.**

Игровые моменты возможно использовать на разных этапах урока.

Применение игры на уроке очень разнообразно. Её можно организовать в начале урока при проверке домашнего задания или для активизации внимания учащихся, при изучении нового материала для более глубокого, осмысленного и быстрого усвоения учебного материала и в конце урока для закрепления изученного материала и снятия напряжения после сложной классной работы. Все эти игровые формы выбираются в зависимости от темы урока, подготовленности учащихся, их возраста.

Я привожу примеры некоторых игровых моментов.

#### **“Логическая задача”**

Задание. Определите, на каких кораблях плавали знаменитые российские мореплаватели М. П. Лазарев, Г. Я. Седов, В. М. Головин, если известно, что:

- 1). “Святой Фока” был построен последним из этих кораблей;
- 2). Во времена плавания “Святого Гавриила” М. П. Лазарев и В. М. Головин ещё не родились;
- 3). В. Беринг совершил своё путешествие раньше остальных;
- 4). Корабль “Мирный” участвовал в русской кругосветной экспедиции, открывшей Антарктиду;
- 5). Г. Я. Седов сдавал выпускные экзамены в Морском кадетском корпусе вместе с внуком В. М. Головина.

В клетках с неприемлемыми вариантами необходимо расставить минусы, и оставшиеся свободными клетки покажут, каким кораблём командовал каждый из мореплавателей.

Мореплаватель	“Святой Фока”	“Святой Гавриил”	“Мирный ”	“Диана”
М. П. Лазарев				
Г. Я. Седов				

В. Беринг				
В. М. Головин				

### «Слова в словах»

Учитель пишет на доске географическое название, например: “Караганда”. Из букв этого слова нужно составить другие географические названия, не прибавляя новых букв, а буквы, которые есть в этом названии, в одном слове можно использовать только один раз. Из букв слова “Караганда” можно сложить такие названия: Канада, Ангара, Анкара, Гана, Карадаг.

### «Третий лишний» или «Белая ворона»

Учитель называет 3 – 4 слова, относящихся, кроме одного, к какой-нибудь теме. Учащиеся должны определить это слово и доказать свой выбор. Например. Коала, утконос, ягуар, ехидна. (животные Австралии)  
Сыктывкар, Архангельск, Петрозаводск, Якутск. (столицы республик РФ)  
«Геопочта»

Учащимся раздаются «письма» (можно «СМС-ки») с описанием природной зоны. Задача разнести по адресатам. На доске висят конверты с названиями природных зон. Задания в данном случае могут быть разнообразны: географические объекты материков, горные породы и т.д.

### «Отыщи на карте».

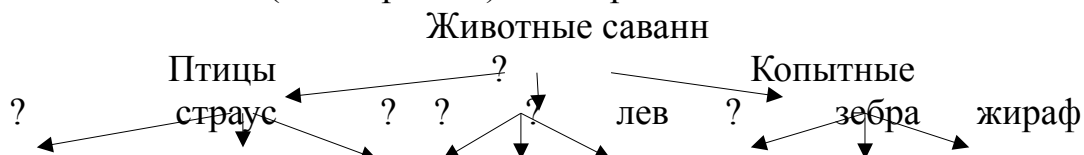
Учитель предлагает паре учащихся показать на карте географический объект. Выигрывает тот, кто показал его первым. Тот, кто проиграл выбывает, его место занимает следующий.

### «Да и нет»

Учитель (или ведущий ученик) загадывает какой-нибудь географический объект и дает небольшую подсказку. Например, что «это» находится в Азии. Игроки должны отгадать этот объект, задавая вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет».

### «Кластеры»

На этапе актуализации знаний, например при изучении темы «Растительный и животный мир саванн Африки», учащимся предлагается заполнить на доске (или карточке) кластер.



В последнее время большое внимание уделяется здоровьесберегающим технологиям. Предлагаю несколько подвижных географических игр.

### Игра “Широта и долгота”

Участники игры (их должно быть не менее 4 человек) делятся на четыре группы. Первая - “северные широты”, вторая - “южные широты”, третья -

“восточные долготы”, четвёртая - “ западные долготы”. Игроки попеременно выстраиваются в шеренгу. Ведущий называет любой географический объект, участники игры быстро вспоминают, где он находится. Те, которые представляют “широты” и “долготы” этого объекта, должны быстро присесть. Например, ведущий называет: остров Мадагаскар; приседают ребята, изображающие “южные широты” и восточные долготы”. Кто ошибся – получает штрафное очко, а при повторной ошибке выбывает из игры.

### **Интеграция игровых технологий с другими педагогическими технологиями.**

В своей педагогической деятельности я все чаще обращаюсь к информационно-коммуникативным технологиям. Применение информационных компьютерных технологий на уроках географии и биологии не только облегчает усвоение учебного материала, но и представляет новые возможности для развития творческих способностей учащихся:

1. - повышает мотивацию учащихся к учению;
2. - активизирует познавательную деятельность;
3. - развивает мышление и творческие способности ребёнка;
4. - формирует активную жизненную позицию в современном обществе.

Использование на уроке ИКТ дает кроме достижения учебных целей и возможность формирования информационной грамотности у учащихся - они получают знания о том, как перерабатывать, анализировать, оценивать огромный поток современной информации, учатся ее осмысливать и пользоваться ею же, а также управлять этой информацией для достижения различных практических целей. Сегодня владение ИКТ является общей культурой человека.

Компьютер дает большие возможности наглядно показать многие процессы, происходящие в природе, дать наглядный образ описываемого объекта. Компьютерные технологии я использую при проведении мини – игр на разных этапах урока. Т.е. во многих заданиях слова заменяются изображением. Например, в игре «Белая ворона», когда учитель называет животных или растений, а на экран выводится их изображение. Один из вариантов такой игры, когда на экране появляются картинки растений или животных (а может тех и других), и учащиеся должны сказать, что их объединяет.

При проведении уроков, где предусматривается проектная деятельность учащиеся защищают свой проект с помощью созданных ими презентаций. Такие уроки очень красочны, наглядны, кроме того, учащиеся при подготовке используют огромное количество дополнительной литературы, Интернет. В основном такая форма работы используется при проведении уроков по темам «Природные зоны» в 8 классе, «Туристическое бюро» в 9-11 классах. Методологическая ценность применения современных технологий на уроках географии и биологии, заключающаяся в том, что у ребенка формируется ряд психических новообразований. Это воображение и сознание, которые

позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие; формирование характера человеческих отношений, которые придают определенное значение тому или иному действию отдельного человека. У него возникает осмысленная ориентация в собственных переживаниях, ребенок стремится обобщить их. На основе всего этого у него могут быть сформированы навыки культурного поведения, что позволяет ему эффективно включаться в коллективную и индивидуальную деятельность.

Развитие познавательных способностей учащихся – цель деятельности учителя, а применение различных приемов активизации является средством достижения этой цели

Современные образовательные технологии, дают возможность повысить качество образования, более эффективно использовать учебное время и реализуют познавательную и творческую активности школьника.

Образовательные технологии ориентированы на индивидуализацию, дистанционность и вариативность образовательного процесса, академическую мобильность обучаемых, независимо от их возраста и уровня образования.