

О. П. ЛУКАШОВА, Т. В. СИТНИЧЕНКО

**К ВОПРОСУ ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ
В ФОРМИРОВАНИИ ПРЕДМЕТНЫХ ПОНЯТИЙ
В ОБЛАСТИ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ**

ФГБОУ ВО «Курский государственный университет»,
г. Курск, Россия,
Olga_lukashova@mail.ru, taneshka12.26@mail.ru

Игровая технология, как яркий пример технологии личностно-ориентированного обучения, достаточно широко используется в преподавании дисциплин, в наибольшей степени ответственных за формирование экологических понятий, которые и определяют уровень экологической осознанности поведения человека в окружающей среде. Приемы игровой технологии важны как в организации урочной, так и внеурочной работы.

За XXI веком по праву закрепилось определение «век высоких технологий». Само понятие «технология» стало настолько универсальным, что перестало существовать исключительно в технической сфере. Этимология слова «технология» указывает на сочетание двух греческих корней: «τέχνη» – мастерство, умение и «λόγος» – учение, наука. Другими словами, технология может толковаться как «мастерство учения». На наш взгляд, эта метафора наиболее точно описывает педагогическую деятельность. Успех учителя зависит не только от того, чему он может научить, но и от того, чему он сам может научиться в процессе непрерывного личного развития. В условиях быстро сменяющихся друг друга событий он должен быть стабилен в желании передать ученикам знания и универсален в технологиях обучения. Сочетание различных педагогических технологий позволит эффективно достичь планируемых образовательных результатов.

Проблема педагогических технологий поднимается в трудах многих авторов психолого-педагогической литературы, в том числе в работах М.Ю. Олешкова и Г.К. Селевко. Существует не одно определение термина «педагогические технологии» (ПТ). По мнению Беспалько В.П., ПТ – это содержательная техника реализации учебного процесса. Волков И.П. трактует термин как описание процесса достижений планируемых результатов. Мы считаем, что наиболее емко понятие ПТ раскрыл М.В. Кларин: «Педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей» [3].

О семантическом сходстве и своеобразном дуализме понятий «технология» и «методика преподавания» говорит М.Ю. Олешков, указывая на то, что «система правил передачи конкретного спроектированного содержания обучения является методикой обучения, а спроектированная и теоретически обоснованная система правил образовательной деятельности, не связанная с конкретным содержанием, – педагогической технологией» [2].

Таким образом, педагогические технологии – это не просто сухое описание процесса достижения образовательных результатов, но и совокупность всех человеческих, материально-технических и духовных ресурсов учителя, направленных на реализацию педагогических целей, которая, в отличие от методики преподавания, не связана с содержанием обучения.

В настоящее время, составлен целый перечень педагогических технологий, в который включены также игровые технологии. Игра является наиболее доступным способом постижения обучающимися новых знаний, так как история игры как феномена охватывает

все этапы развития социума. Роль игры в развитии и образовании оценивалась знаменитыми психологами и педагогами. Например, А.Н. Леонтьев говорил об игре: «Игра – это свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов». Л.С. Выготский подчеркивал самовоспитывающий компонент игры: «Игра – пространство «внутренней социализации», средство усвоения социальных установок».

В структуре игровых технологий заложены цели и содержание обучения, мотивация и средства педагогического взаимодействия, субъекты, а также результат педагогической деятельности [3]. Критериями «технологичности» игровых технологий являются концептуальность, системность, управляемость, результативность и воспроизводимость.

Хотя об игре, как о способе обучения, известно уже давно, игровые технологии в настоящее время считаются инновационными, так как отличаются от классической формы обучения, раскрывая творческий, мыслительный, а также коммуникативный потенциал обучающихся [1]. Приобщение к знаниям происходит не напрямую, а через определенную педагогическую задачу, решение которой может быть найдено через установление причинно-следственных связей, анализа выполненных действий и самоанализа.

Рассмотрим значение игровых технологий в контексте экологического образования. Современные реалии таковы, что забота об окружающей природной среде, осознание причин и последствий экологических проблем является обязательным требованием при реализации Федерального государственного образовательного стандарта. Сегодняшним школьникам необходимо объяснить, что современная экологическая обстановка является результатом отсутствия экологической культуры (грамотности) предыдущих поколений, и что охрана окружающей природной среды от антропогенного воздействия является проблемой не отдельно взятого государства, но и каждого жителя нашей планеты.

Как же приобщить обучающихся к данной проблеме? С чего начать? Целесообразно объяснить сложные понятия и закономерности в игровой форме. Учитель должен разработать четкий сценарий игр, направленных на формирование экологической культуры. Урок в игровой форме способствует эмоциональной разрядке школьников, повышению мотивации и получению положительного эмоционального опыта.

В основе экологических игр должна быть заложена идея о любви к природе. Игры, реализующие данный критерий, должны учить детей восхищаться окружающим природным миром, его многообразием и целостностью. В условиях антропоцентричной (техноцентричной) парадигмы это представляется сложным, однако это первый шаг, без которого дальнейший путь будет бессмысленным.

На данном этапе будет полезным проведение занятий, экскурсий, походов на открытом воздухе. Созерцание – тоже своего рода игра, где дети выступают в роли исследователей, которые впоследствии должны будут рассказать об увиденном и поделиться своими впечатлениями. Природный материал – настоящий клад информации о флоре местности, ее разнообразии. Например, по листику дети должны догадаться, какому дереву он принадлежит. Эти и многие другие игры на подсознательном уровне формируют у детей бережное отношение к природе.

Следующим этапом изучения окружающей природной среды может стать исследование флоры вместе с фауной. Дети должны приобретать знания о том, что на планете существуют различные климатические области, в которых распространены определенные представители флоры и фауны (например, в засушливых районах – растения-суккуленты, в холодных – животные густым шерстяным покровом и т.д.). Игры такого характера можно применять в условиях класса, используя изображение природных зон и представителей растительного и животного мира. Это является наглядным примером того, что не все виды адаптируются к измененным условиям окружающей среды, некоторые погибают, из-за чего нарушается экологическое равновесие.

С детьми старшего школьного возраста можно проводить экологические игры в формате дебатов, круглого стола. Для этого необходимо выделить острую проблему, которая в

современных условиях не имеет верного решения. Например, столкновение интересов защитников леса и строителей нового жилого квартала. Одна группа детей должна приводить доводы в пользу антропогенного вмешательства, другая – в пользу защиты естественных природных насаждений. Данный вид игр способствует формированию критического мышления, а также в процессе игры у детей сформируется собственное мнение по заданной проблеме.

Игровые технологии в системе экологического образования могут применяться на всех этапах развития личности школьника и его возможностей за счет разнообразия игровых методик.

Анализ работы учителей в образовательном пространстве Курской области выявил особенности использования игровых технологий в реализации задач экологического образования.

Было опрошено 18 учителей, ведущих в школе географию и биологию. Из них было организовано три группы: учителя областного центра, крупных школ (количество учащихся около 1000 человек); учителя районных центров (количество учащихся от 120 до 420 человек); учителя сельских школ (количество учащихся от 42 до 64 человек). Каждая группа включала по 6 человек. В содержание опроса вошли следующие вопросы:

1. Используете ли Вы технологию игровой деятельности в ходе изучения тем, в содержание которых входят такие понятия, как экосистема, экологические факторы, экологические ситуации, экологические проблемы?

2. Приемы игровой деятельности Вы чаще используете в урочной или во внеурочной работе?

3. Как примерно можно подразделить используемые Вами приемы игровой технологии по следующим педагогическим процессам:

1) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

2) познавательные, воспитательные, развивающие;

3) репродуктивные, продуктивные, творческие;

4) коммуникативные, диагностические, профориентационные,

4. Какие виды игр Вы применяете чаще всего

1) Соревновательные (конкурсы (КВН, игра «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»); эстафета, викторины, турнир и т.п.),

2) Художественные (конкурс рассказов, бенефис, экологическая гостиная и т.п.)

3) Организационные (деловая игра, ролевая игра, аттракцион, виртуальная экскурсия, заочное путешествие и т.п.).

5. Оцените по 10-бальной системе насколько школьники активны в предлагаемых Вами игровых ситуациях.

В результате была получена следующая информационная «картина». Большинство учителей всех выбранных групп отметили использование игровой технологии при изучении предметно-экологических знаний.

Ответы на второй вопрос также показали единство взглядов учителей из всех трех групп (рисунок 1). В основном, приемы игровой технологии реализуются в урочной работе.

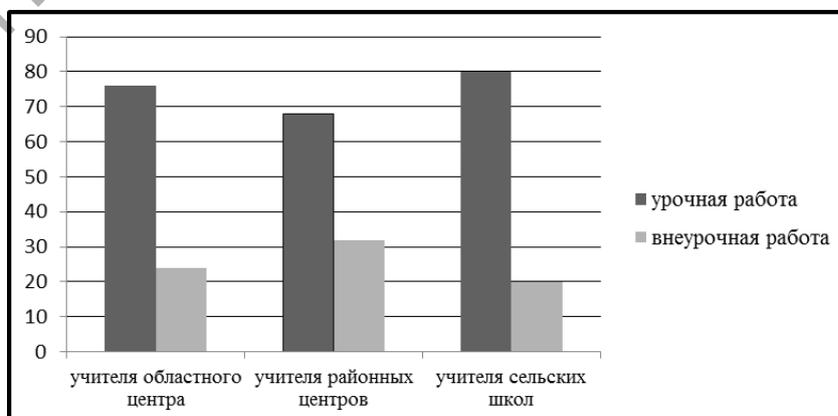


Рисунок 1 – Активность применения приемов игровых технологий в урочной и внеурочной работе

Ответ на третий вопрос показал различия во взглядах учителей на целесообразность использования игровой технологии в различных педагогических процессах. Если учителя областного центра показали, что используют эту технологию во всех представленных процессах примерно в равных долях, то учителя двух остальных групп показали другой подход. У учителей районных центров преобладают образовательные процессы первой и второй номинации. У учителей сельских школ – первой и третьей номинаций (рисунок 2).

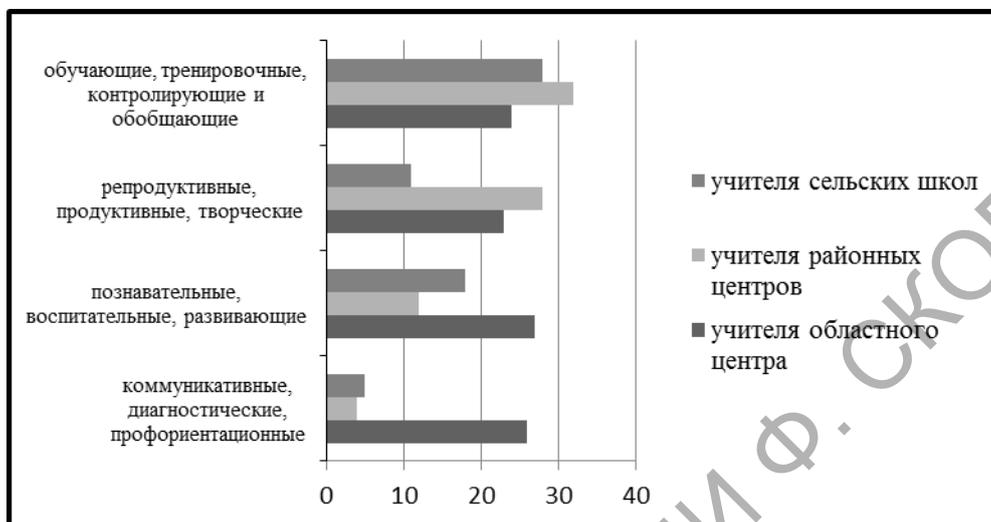


Рисунок 2 – Отношение учителей к возможности использования приемов игровых технологий в различных элементах образовательного процесса

В отношении вопроса о видах применяемых игр информационная картина отлична в различных группах учителей. В первой группе преобладали соревновательные виды игр, во второй – организационные, а в третьей – художественные.

И в последнем вопросе об активности учащихся учителя оценили их тоже примерно одинаково. Первая группа – 8 баллов, вторая группа – 9 баллов, третья группа – 7 баллов.

В ходе общей беседы с учителями выяснилось, что активные подвижные игры в рамках образовательного процесса они не используют.

В тоже время системе экологических игр широко распространены подвижные игры. Однако, они пользуются наименьшим успехом у учителей. Ограниченная территория класса повышает риск получения травмы во время игры. Однако отказываться от подвижных игр не стоит. С большим успехом их можно проводить на открытой местности на природе.

Как пример подвижной экологической игры можно привести игру «Птицы и деревья». Правила таковы: Разделите всех детей на три равные по количеству группы. Представители одной группы будут играть роль деревьев, Эти ребята образуют «лес». Все остальные участники игры – «птицы». «Птицы» летают по «лесу» – дети бегают и размахивают руками. Дайте им время «войти в роль». По вашей команде (например, сигналу о наступлении ночи) птицам нужно найти место ночевки и гнездования на дереве. Каждое «дерево» имеет две «ветви» – руки, и, соответственно, может приютить только двух «птиц». На следующем этапе игры снова наступает день, птицы покидают деревья. Объявите, что часть деревьев «срублено» – 1 – 3 человека, изображающих деревья, выбывают из игры. Птицы продолжают беззаботно летать, но по команде должны снова «поселиться на деревьях». Если времени достаточно, игра может продолжаться до тех пор, пока не останется только одно дерево и две птицы – победительницы. Расспросите тех «птиц», которым не хватило места в лесу, как они себя чувствовали? Похожа ли эта игра на настоящую жизнь птиц? Похожа ли эха, игра на настоящую жизнь птиц? Что общего и в чем разница? Можно предложить некоторым птицам летать медленнее, завязать один глаз (предположим, что они старше или не

совсем здоровы). Тогда можно обсудить, какие условия помогают животным выжить в природе. У этой игры могут быть и другие варианты.

С помощью этой примитивной на первый взгляд игры формируются предметные экологические понятия: экологическая ниша, конкуренция, нерациональное природопользование, биоразнообразие, биотические связи и т. д.

В целях безопасности подобные подвижные могут применяться только на просторных площадках.

Таким образом, игровые технологии являются важным структурным элементом педагогических технологий. С помощью игры и принятия на себя ролей, обучающиеся получают социальный опыт, а также через мобилизацию когнитивных способностей, развивается интерес к проблеме согласно заданной концепции. Игровые технологии раскрывают практическую часть обучения без привязки к содержанию. Эффективность применения игровых технологий зависит от степени соответствия критериям технологичности.

Список литературы

- 1 Болотова, О.Л. Современные педагогические технологии в обучении географии / Учительский портал / [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://mega-talant.com/>. – Дата доступа : 28.03.2021.
- 2 Олешков, М.Ю. Педагогическая технология: проблема классификации и реализации / М.Ю. Олешков // Профессионально-педагогические технологии в теории и практике обучения: сборник научных трудов. – Екатеринбург: РГППУ, 2005. – С. 5–19.
- 3 Педагогические технологии в современном образовании / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://student39.ru/lector/pedagogika/>. – Дата доступа : 28.03.2021.

O. P. LUKASHOVA, T. V. SITNICHENKO

TO THE QUESTION ABOUT THE USE OF GAME TECHNOLOGY IN THE FORMATION OF SUBSTANTIVE CONCEPTS IN THE FIELD OF ENVIRONMENTAL KNOWLEDGE

Game technology, as a vivid example of the technology of personal-oriented training, is quite widely used in the teaching of disciplines that are most responsible for the formation of environmental concepts, which determine the level of environmental awareness of human behavior in the environment. The techniques of game technology are important both in organizing training and out-of-hours work.

УДК 378(476)

О. Б. МЕЖЕННАЯ, О. И. АВДЕЕВА

НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ ПРОГРАММЫ В США

*УО «Гомельский государственный университет им. Ф. Скорины»,
г. Гомель, Республика Беларусь,
mezennaia-o@mail.ru*

Статья посвящена изучению особенностей научно-образовательных программ в США. В данной статье рассматривается роль международного туризма в современном мире, международное сотрудничество в сфере образования, его цели и задачи. Рассмотрены наиболее известные научно-образовательные международные программы США и их особенности.