

## ЛІТЕРАТУРА:

1. Амонашвили Ш.А. Психологические основы педагогики сотрудничества. – К.: Освіта, 1991. – 111 с.
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
3. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. – К.: А.С.К., 2003. – 192 с.
4. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. – К.: Рад. шк., 1984. – 288 с.
5. Френе С. Избранные педагогические сочинения: Пер. с франц./ Общ. ред. и вступ. ст. Б.Л. Вульфсона – М.: Прогресс, 1990. – 301 с.
6. Цукерман Г.А., Поливанова К.Н. Введение в школьную жизнь: Программа адаптации детей к школе. – М.: Генезис, 2003. – 128 с.
7. Lipman M. Philosophy in the Classroom. – Philadelphia: Temple University Press, 1980. – 192 p.

УДК 372.853

О.В. Піщенко, В.Ф. Заболотний

### **ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР З МЕТОЮ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ**

*У даній статті йдеться про використання дидактичних комп'ютерних ігор на уроках фізики та в позаурочний час з метою активізації пізнавальної діяльності учнів. Акцентується увага на запропонованому авторами комплексі дидактичних комп'ютерних ігор відкритого типу.*

*The article is dedicated to the issue of didactic games using at the lessons of different types and at the out-of-lessons time. Didactic games using stipulates for pupil's knowledge activity. It is emphasized the developed complex of the open type didactic computer games.*

Актуальність проблеми створення освітнього середовища обумовлена, зокрема, необхідністю реалізації головної мети навчання фізики в середній школі. Вона полягає у всебічному розвитку особистості учня, його умінь, навичок, творчих здібностей і схильності до креативного мислення [1:4]. Вважаємо, що ефективність досягнення мети навчання нерозривно пов'язана з активізацією пізнавальної діяльності учнів, якої, наприклад, можна досягти за рахунок введення та активного використання в навчально-виховному процесі дидактичних комп'ютерних ігор. Висвітленню даної проблеми присвячено нашу публікацію.

Дослідження підтверджують доцільність використання дидактичних ігор, а серед них – дидактичних комп'ютерних ігор, на уроках вивчення нового матеріалу, формування умінь та навичок, узагальнення та систематизації знань, в позаурочний час та з метою пропедевтики фізичних знань.

Розглянемо детальніше вищезазначені напрямки впровадження ігор.

#### **Дидактичні комп'ютерні ігри на уроках вивчення нового матеріалу.**

До початку вивчення теоретичного матеріалу з фізики проходить підготовка учнів до його сприйняття, тобто відбувається актуалізація опорних знань. Якщо перед учнями ставити задачі, які не спираються на раніше здобуті знання, то вчитель ризикує різко знизити ефективність навчання. Актуалізація знань, вироблених умінь та навичок – обов'язковий етап розуміння і засвоєння навчального матеріалу.

Методи і прийоми підготовки учнів до засвоєння нових знань мають бути такими, які б не тільки активізували у школярів відповідні знання, вміння і навички, але й мобілізували б їх увагу, пам'ять, мислення; викликали потребу в пізнанні нового [2:14].

Мета підготовчого етапу – здійснити перевірку рівня знань, рівня досягнень з теоретичних питань та наявність практичних умінь і навичок, необхідних для успішного засвоєння матеріалу нової теми; забезпечити оволодіння всіма учнями опорними вміннями

на базовому рівні; сформуванню позитивну мотивацію шляхом розкриття необхідності, актуальності та значущості теми, що вивчається, та переконання в необхідності її вивчення.

На наш погляд, одним із ефективних шляхів актуалізації опорних знань та перевірки рівня досягнень, наявності необхідних умінь і навичок є використання дидактичних ігор взагалі, і дидактичних комп'ютерних ігор зокрема. Саме останні забезпечують виконання низки обов'язкових, педагогічно обґрунтованих (психологічних) вимог щодо актуалізації знань.

Ігри, що пропонуються на початку уроку, мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитися й окреслити основне, найважливіше, спрямувати увагу на самостійну діяльність. Дуже важливим є також те, що завдяки ігровій формі уроку вчитель легко може виявити прогалини у засвоєнні учнями матеріалу програми й у подальшому виправити їх.

Експериментальне навчання з фізики показує, що на етапі актуалізації найбільш доцільними будуть такі дидактичні ігри, які передбачають швидке включення всіх учнів у роботу, та зворотний зв'язок від учнів до вчителя з метою визначення рівня готовності школярів до сприйняття нового матеріалу.

Найголовнішою вимогою до дидактичних ігор, які використовуються у процесі актуалізації знань на уроках фізики, є інтенсивний темп їх проходження та оперативна оцінка вчителем побаченого і почутого з метою визначення готовності учнів до засвоєння нових знань.

Доцільно застосовувати дидактичні ігри і в процесі вивчення нового матеріалу. В процесі засвоєння нових знань з фізики вчителю необхідно організувати навчання так, щоб найкраще розв'язати наступні дидактичні задачі: первинне засвоєння та відпрацювання нового матеріалу, закріплення набутих знань, перевірка рівня засвоєння.

***Формування вмінь та навичок на уроках засобами дидактичних комп'ютерних ігор.***

Провідною дидактичною метою навчання фізики в основній школі є оволодіння кожним учнем практичними вміннями і навичками на рівні, який відповідає, з одного боку, його психолого-педагогічним можливостям, а з іншого – забезпечує виконання програми. Відомо, що уроки формування вмінь та навичок передбачають такі етапи: організаційний, постановка мети, перевірка домашнього завдання й актуалізація опорних знань, виконання вправ стандартного, реконструктивно-варіативного або творчого типів. Нерідко для успішного формування вмінь та навичок практичного характеру на уроках фізики слід розв'язувати велику кількість однотипних завдань (особливо в основній школі) або таких, які відрізняються незначними елементами. Подібна діяльність швидко втомлює багатьох учнів, у них зникає інтерес до виконання вправи, розв'язування задачі. Як наслідок – різке зниження активності учнів, зокрема тих, які мають хист до навчання. А це в свою чергу веде до зниження якості навчання. Результати експериментального дослідження доводять, що позбутися низки негативних факторів, які супроводжують навчальний процес під час формування в учнів умінь та навичок, можна шляхом використання дидактичних комп'ютерних ігор. Низький інтерес до виконання однотипних завдань замінюється в даному випадку інтересом до самої комп'ютерної гри; небажання учнів виконувати зрозумілі їм дії (але ті, які ще не стали навичками) замінюється бажанням виконати умови гри та перемогти в ній. Дидактичні ігри на етапі формування вмінь та навичок активізують навчально-пізнавальну діяльність учнів, що сприяє якісному і глибокому оволодінню відповідними вміннями та навичками.

Процес формування вмінь і навичок на уроках фізики здійснюється переважно шляхом виконання вправ різних рівнів складності. Традиційно спочатку розв'язують вправи за зразком, далі – вправи, розраховані на реконструктивно-варіативний характер дій, а потім – вправи творчого характеру.

Виконання стандартних вправ передбачає засвоєння алгоритмів дій, пряме використання теоретичних знань. На цьому етапі учням пропонують вправи на безпосереднє застосування теоретичного матеріалу, алгоритмів та правил. Тому провідною є репродуктивна діяльність учнів по відтворенню почутого і побаченого [3: 269].

Учні, яким притаманні високі навчальні можливості, не варто довго затримувати на етапі виконання завдань за зразком. Їм бажано давати більше вправ реконструктивно-варіативного характеру, які передбачають виконання логічних операцій, опору на інтуїцію, життєвий досвід тощо.

Важливо вміло поєднувати репродуктивні і творчі види діяльності школярів під час формування навичок та вмінь.

В цьому аспекті дидактичні ігри, комп'ютерні зокрема, дозволяють активно використовувати методи стимулювання, оперативного контролю діяльності учнів. При такій організації навчання ефективно реалізуються коригуючі функції уроку, що сприяє в свою чергу здійсненню продуктивної навчально-пізнавальної діяльності учнів. У даному випадку на уроці з'являється можливість здійснити диференціацію навчання, при якій учні виконують завдання з урахуванням власних навчальних можливостей та просуваються до досягнення навчально-ігрової мети в індивідуальному темпі.

Використання дидактичних комп'ютерних ігор у процесі формування умінь та навичок дозволяє залучати підлітків до різних видів групової та індивідуальної роботи, у яких закладений великий навчальний та виховний потенціали.

Процес формування і закріплення знань, вмінь і навичок спрощується, якщо використовувати властивості довільної і мимовільної пам'яті.

Відомо, що мимовільно запам'ятовується та інформація, яка зацікавила людину, яку вона вважає корисною і важливою. Така інформація діє не тільки на розум людини, але й на її почуття. Тобто, формуючи пізнавальні інтереси в процесі навчання фізики, ми полегшуємо працю учнів, допомагаємо їм запам'ятовувати інформацію, формувати вміння та навички. Мимовільно запам'ятовується й те, з чим людина активно працює, що часто використовує.

***Узагальнення та систематизація знань за допомогою дидактичних комп'ютерних ігор.***

Важливу роль у навчально-виховному процесі відіграє контроль, під яким розуміють складну систему виявлення і вимірювання рівня засвоєння знань, умінь і навичок учнів, рівня їх розвитку. Контроль включає опрацювання й аналіз отриманої інформації, узагальнення та висновки про корекцію навчального процесу, ефективність використаних методик, форм і засобів, а також висновки щодо просування учнів в оволодінні предметом. Від характеру контролю і керування ним залежить система діяльності учня в процесі оволодіння знаннями, вміннями та навичками. Правильно організований контроль стимулює навчально-пізнавальну роботу учня, формує в нього відповідну систему діяльності, цільову і мотиваційну установку на вивчення матеріалу.

Серед функцій, які виконує контроль, можна виділити наступні: контролюючу, діагностичну, прогностичну, стимулюючу, розвиваючу, виховну. Саме тому мета контролю – встановити й оцінити рівень розвитку учня, темпи його просування у навчанні, індивідуальну спрямованість особистості; формувати в учня потребу, стійку звичку і навички самоконтролю та самооцінки.

Використання дидактичних комп'ютерних ігор на уроках фізики не тільки забезпечує виконання контролю, а й передбачає створення необхідних передумов для навчально-пізнавальної діяльності учнів. Тому дидактичні ігри можна використовувати і для здійснення контролю вчителем за станом успішності та процесом навчання учнів, і для стимулювання та розвитку навичок самоконтролю і корекції знань, умінь і навичок школярів у процесі вивчення фізики.

Для проведення дидактичної гри контролюючого характеру з фізики вчителю необхідно: визначити мету проведення контролю і його призначення; підібрати завдання, на основі яких буде здійснюватися контроль знань, умінь і навичок учнів з врахуванням їх індивідуальних особливостей; визначити форму контролю та форми проведення навчальної гри; розподілити відібрані завдання між етапами дидактичної гри залежно від виду і функцій контролю та ігрового задуму; повідомити учням певну додаткову інформацію (якщо це необхідно) тощо.

Якщо контроль результатів навчальної діяльності з фізики проводиться у формі дидактичної гри, то він дає кращі результати. Підлітки, захоплені ігровим задумом, майже не відчувають контролю, у них відсутній страх зробити помилку, вони намагаються бути максимально уважними та зосередженими, щоб перемогти у гри. Важливим є й те, що крім оцінки роботи кожного учня зокрема, оцінюється робота всієї команди загалом. Переважна кількість учнів дбають не лише про свої результати, а й про знання та вміння інших членів команди, проявляючи товариську підтримку та взаємодопомогу.

#### ***Використання комп'ютерних ігор в позаурочний час та з метою пропедевтики.***

Досвід роботи вчителів, власна педагогічна практика переконують нас в тому, що за всієї різноманітності позаурочних заходів в основі найефективніших з них лежить дидактична гра, за допомогою якої можна керувати діяльністю учнів, їх інтелектуальним і психічним розвитком.

У виборі дидактичних ігор важливу роль відіграє віковий фактор. Якщо для учнів 5-7 класів характерними є ігри-змагання, ігри-естафети, ігри-подорожі, ігри-казки, словом ігри з яскравим, приємним, дружнім до користувача інтерфейсом; то для учнів 8-9 класів ігри набувають дещо інших ознак. Тут переважають ділові, рольові ігри, ставка в яких покладена переважно на змістову частину гри. Під час таких ігор усі учні зайняті серйозною роботою, яка нагадує роботу дорослих. Досвід свідчить, що така робота подобається учням: вона надає широкий простір для самовираження, є добрим засобом активного комплексного повторення вивченого матеріалу, удосконалює вміння учнів самостійно приймати рішення тощо.

Ми вже зазначали, що курс фізики основної школи ґрунтується на пропедевтиці фізичних знань, що відбувається на більш ранніх етапах навчання. Так, у початковій школі та в 5-6 класах учні на уроках природознавства ознайомлюються з прикладами фізичних явищ, засвоюють початкові відомості з фізики, оволодівають початковими навичками пізнання оточуючого світу.

Пропедевтичні заняття, так само як і позакласні заходи, проведені за допомогою дидактичних комп'ютерних ігор, набувають більшої ефективності, стають різноманітними та цікавими для школярів.

Пропонуємо з метою активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках розглянутих типів використовувати ігри із розробленого нами комплексу дидактичних комп'ютерних ігор відкритого типу для учнів основної школи. До нього входять, зокрема, ігри “Країна Знань”, “Тривіум”, “Ерудит-квартет” та “Як козаки фізику вивчали” [4: 115]. Ігрові оболонки втілені засобами мови РНР, що дозволяє використовувати створені ігри як у локальній мережі комп'ютерного класу, так і в Internet. Кожна гра має діалогове вікно для користувача, в якому перед початком гри він вводить відомості про себе (прізвище, ім'я, клас), обирає за назвою необхідну гру. Вчитель може отримати цю інформацію та результат гри (пройшов її учень чи ні, за який час, скільки балів набрав) за допомогою спеціальних кнопок цього самого вікна.

На уроках вивчення нового матеріалу вимогам інтенсивного темпу проходження гри та оперативності оцінки вчителем побаченого і почутого найбільше відповідає гра “Ерудит-квартет”. У процесі формування вмінь і навичок зручно використовувати гру “Як козаки фізику вивчали”, яка має чотири рівні складності. З метою узагальнення та систематизації знань доцільно, на нашу думку, запропонувати учням гру “Тривіум”, яка складається з різноманітних інтелектуальних мініігор, об'єднаних в різні групи за складністю. Гра-подорож “Країна Знань” має найбільш привабливий дизайн, передбачає розміщення значної кількості малюнків і фотографій, тому успішно може слугувати пропедевтиці фізичних знань та використовуватись у позаурочних заходах.

Програмні оболонки ігор “Країна Знань”, “Тривіум”, “Ерудит-квартет” та “Як козаки фізику вивчали” носять відкритий характер, що дозволяє наповнювати їх необхідним у даному конкретному випадку матеріалом певної теми. В програмному пакеті ігор присутні редактори, які дозволяють це досить просто зробити.

Існування редактора дозволяє учителю самостійно на основі представлених оболонок створити цикл ігор, які він може використати на уроках різних типів. Створені ігри також

можна використовувати в позаурочний час та з метою пропедевтики. Дослідження шляхів здійснення такої роботи може бути здійснене в наступних наукових розвідках.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів. Фізика. Астрономія 7-12 класи. – Ірпінь: Перун, 2006. – 80 с.
2. Усова А.А. Формирование обобщенных умений и навыков // Народное образование. – 1973. – №3. – С. 13-14.
3. Гальперин П.Я. Психология мышления и учения о поэтапном формировании умственных действий / Исследование мышления в сов. психологии / Под ред. Е.В. Шороховой. – М.: Просвещение, 1965. – С. 259-276.
4. Заболотний В.Ф., Піщенко О.В. Дидактична комп'ютерна гра як засіб організації навчально-виховного процесу // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. – 2008. – №1. – С. 114-117.

УДК 37.025

В.І. Луценко

### **ВЗАЄМОДІЯ МОВНОЇ СИСТЕМИ І КОНТЕКСТНОГО СЕРЕДОВИЩА ЯК ОСНОВА ФУНКЦІОНУВАННЯ ПРИКМЕТНИКІВ У ВИСЛОВЛЮВАННЯХ УЧНІВ 6 – 7 КЛАСІВ**

*У статті проаналізовано взаємодію мовної семантики слова й умов його реалізації у процесі формування мовленнєвої семантики слова в тексті.*

*This article deals with language semantics of adjective and conditions of its realisation in the context.*

Нині система освіти зорієнтована на формування комунікативної компетенції школярів, тобто формування здатності розв'язувати за допомогою мовних засобів комунікативні завдання в конкретних формах та ситуаціях спілкування. Ефективність процесу формування комунікативної компетенції залежить від усвідомлення учнями мовлення як спілкування за допомогою мовних засобів, осмислення у процесі навчання особливостей функціонування різних мовних одиниць у мовленні, їх конструктивної і стилістичної ролі.

Однією з актуальних проблем сучасного мовознавства є вивчення функційного потенціалу мовних одиниць різних рівнів. Саме у процесі функціонування розвиваються і збагачуються функції мовних одиниць, їхні системні відношення, формується “механізм пристосування” цих одиниць до потреб мовленнєвої ситуації. З іншого боку, мовні одиниці функціонують у тексті, тому вивчення їхніх функційних можливостей дає змогу глибше пізнати природу тексту.

Проблеми формування комунікативної компетенції на якісно новому рівні торкалися свого часу В.Мельничайко, Л.Паламар, М.Пентилюк, Л.Скуратівський, Г.Шелехова та інші. Однак і далі лишаються недостатньо опрацьованими деякі питання змісту роботи над засвоєнням повнозначних частин мови на засадах функціонально-стилістичного підходу.

Метою статті є теоретичне обґрунтування взаємодії й умов реалізації лексико-семантичного аспекту функціонування прикметників з граматико-стилістичним, розробка вправ, у яких реалізуються зазначені вище аспекти. Серед завдань – з'ясувати основні властивості прикметників у текстах різних стилів, показати взаємодію системи мовної семантизації прикметників, що дає змогу встановити зв'язок між значенням слова і позначуванним явищем, лексичну сполучуваність, умови функціонування в мовленні.

Слово є словом оскільки воно має значення. Головна функція значення – економно й ефективно натякати на достовірний позамовний зміст, на спеціальне значення, що є у