правильно згуртувати учнівський колектив. Головною ж метою взаємодії класного керівника з підлітками залишається створення сприятливого особистісно орієнтованого виховного простору, сприятливої атмосфери для особистісного становлення учнів, забезпечення адекватної самооцінки, гармонізація стосунків тощо. Така допомога стає повноцінною, коли класний керівник уміє практично використовувати психолого-педагогічний теоретичний арсенал у роботі з класом, який доручено його піклуванню. Вивчення методичних аспектів підготовки майбутніх педагогів до класного керівництва можна віднести до **перспектив подальшого наукового пошуку**.

Література:

1. Бех. І. Виховання особистості. /І.Бех. Виховання особистості // Особистісно орієнтований підхід: теоретико-технологічні засади. У 2 кн. – Кн 1.: К.: Либідь, 2003. – 280 с.
2. Галич Т.В. Психологічні особливості педагогічної взаємодії класного керівника з підлітками у контексті реалізації особистісно орієнтованого виховання /Т.В.Галич. Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді // Зб.наук.праць. - Вип. 8. – Кн 2. – Київ – 2005. – 392 с.
3. Гільбух Ю., Киричук О. Шкільний клас: як пізнати й виховувати його душу. / Ю.Гільбух, О.Киричук // - К., 1995. – 207 с.
4. Крайг Г., Бокум Д. Психология развития . /Г.Крайг, Д.Бокум // Психология развития – 9-е изд. – СПб: Питер, 2005. – 940 с.
5. Національна програма виховання дітей та учнівської молоді в Україні // Світ виховання. – 2004. - № 4(5) . К., 204. – С. 6-29.
6. Холковська І. Організація діяльності класного керівника. /І.Холковська. Організація діяльності класного керівника // Вінниця, 2005. – 194 с.

УДК 378.14: 574

В.М. Глуханюк, Д.В. Глуханюк, м. Вінниця, Україна
V. Hluhanyuk, D. Hluhanyuk, Vinnytsia, Ukraine
e-mail:

ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ ШЛЯХОМ УПРОВАДЖЕННЯ У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС ЕКОЛОГО-ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ПОБУТОВОГО ЗМІСТУ

Анотація. *У статті висвітленні технології формування пізнавального інтересу учнів шляхом впровадження еколого-дидактичних ігор побутового змісту. А також розглянуті ігрові цикли – система ігор різного виду і різного рівня складності, що заснований на принципах діяльності, комунікативності, наступності, психологічної комфортності.*

Запропоновані нами певні етапи ігрових циклів, які на уроках необхідно вибудовувати з орієнтацією на груповий характер, який забезпечує взаємодію один з одним при вирішенні екологічних проблем. Саме їх упровадження, вимагаючи формування відповідних якостей особистості і моделей поведінки, розширює екологічну компетентність особистості. Вони повинні спиратися на вже сформовані вміння з інших предметів, що необхідні для організації ігрової діяльності. Важливо враховувати також вікові особливості школярів при розробці і застосуванні методики ігрової діяльності на уроках, у тому числі і для активізації педагогом діяльності в процесі гри. Гра служить елементом цікавості, дає поштовх розвитку інтересу, сприяє розвитку інтересу до учіння.

Оскільки навчальний час для ознайомлення з побутовими екологічними проблемами у шкільних програмах не передбачений, то проблема ознайомлення учнів з ними може бути вирішена лише шляхом запровадження еколого-дидактичних ігор побутового змісту.

Ключові слова: *екологічні проблеми, екологічне виховання учнів, екологічні технології, екологічні дидактичні ігри, екологічна компетентність.*

Annotation. *The article highlights the technology of forming cognitive interest of students by implementing ecological and didactic games of everyday content. There are also considered playing cycles – the system of games of various types and different levels of difficulty, which are based on the principles of action, communication, continuity and psychological comfort.*

The suggested certain stages of game cycles that are necessary to construct on the lessons to focus on the character group that provides interaction with each other in solving environmental problems. It is their implementation which expands an ecological competence of the individual, demanding the formation of the personality traits and behaviors. They have to rely on the established skills in other subjects that are necessary for the organization of a game activity.

It is important to take into account the age characteristics of students in the development and application of methods of game activity in the classroom, including the teacher's action in the game. The game is a part of curiosity, it gives impetus to the development of interest and promotes an interest in learning.

Since academic time for getting acquainted with everyday environmental problems in school programs is not provided, the problem of introducing students to them can be solved only by introducing ecological and didactic games of everyday content.

© В.М. Глуханюк, Д.В. Глуханюк, 2016

Key words: *Environmental problems, environmental education of students, environmental technologies, environmental didactic games, ecological competence.*

Постановка проблеми. Розв'язання проблеми екологічного виховання в процесі навчання полягає у відповіді на запитання: як за допомогою знань сформувати таке ставлення людини до природи, що засноване на емпатії та добрі? Як спонукати її до самообмеження? Це стає можливим при розробці відповідних технологій, що не тільки розширюють знання учнів про екосистеми та закономірності їх функціонування, а також методів, що навчають способам самопізнання та включають їх у практичну діяльність екологічної спрямованості.

Аналіз проблем екологічного виховання в контексті соціокультурного розвитку дозволяє зробити висновок про те, що засвоєння нової системи цінностей у стосунках з природою допоможе особистості осягнути науку про те, як жити у злагоді з природою, самою собою та іншими людьми. Глобальний характер екологічної кризи вивів проблему екологічного виховання на цивілізаційний рівень, тим самим визначивши її пріоритетність. Адже мова йде про порятунок земної цивілізації суспільними зусиллями [5].

Одним із засобів формування інтересу учнів до екології є гра, яка захоплює школярів і сприяє розвитку їхньої емоційної сфери. Ігри на уроках необхідно вибудовувати з орієнтацією на груповий характер, який забезпечує взаємодію один з одним при вирішенні екологічних проблем. Вони повинні спиратися на вже сформовані вміння з інших предметів, що необхідні для організації ігрової діяльності. Важливо враховувати також вікові особливості школярів при розробці і застосуванні методики ігрової діяльності на уроках, у тому числі і для активізації педагогом діяльності в процесі гри. Гра служить елементом цікавості, дає поштовх розвитку інтересу, сприяє розвитку інтересу до учіння. Але необхідно враховувати те, щоб не відбулася підміна інтересу до навчального предмету інтересом до розваг, а також що разова гра або багатократне повторення однієї і тієї ж гри без зміни можуть перешкоджати розумовій діяльності дитини [1].

Аналіз попередніх досліджень. Теоретико-методологічними основами наукового розв'язання проблем взаємодії людини і навколишнього середовища є, насамперед, дослідження філософсько-культорологічних аспектів соціальної природи особистості, формування її свідомості в контексті активності буття, специфічних процесів взаємодії з навколишнім середовищем, які розглядали В. Вернадський, І. Гердер, С. Глазичев, А. Горєлов, А. Гор, В. Деркач, М. Киселов, В. Лось, М. Моїсєєв, К. Ситник, Р. Неш, А. Толстоухова, М. Реймерс, В. Хесле, М. Шеллер та інші.

Психолого-педагогічними основами сучасних технологій формування знань, умінь і навичок взаємодії з навколишнім середовищем як соціальним, так і природним є праці Л. Божовича, Д. Бенета, Дж. Бутлера, Л. Виготського, С. Глазачова, С. Дерябо, Д. Ельконіна, А. Захлебного, І. Звєрєва, О. Киричука, А. Ковальова, О. Леонтьєва, В. М'ясіщева, С. Максименко, Г. Прошанського, В. Роменця, С. Рубінштейна, А. Сидельковського, І. Суравегіної, В. Ясвіна та інших.

Метою статті є висвітлення технологій формування пізнавального інтересу учнів шляхом впровадження еколого-дидактичних ігор побутового змісту.

Виклад основного матеріалу. У процесі формування вмінь і навичок вирішення екологічних проблем, розвитку критичного мислення та оцінювальних суджень з приводу дій людей у навколишньому середовищі перевага надається практичним методам. Вони сприяють становленню необхідних для вирішення екологічних проблем якостей особистості. Педагоги-практики, реалізуючи завдання екологічного виховання учнів, застосовують найрізноманітніші форми і методи [6].

Формування пізнавального інтересу можна реалізувати за допомогою ігрового циклу – системи ігор, що побудована в рамках вивчення однієї теми. Ігровий цикл – система ігор різного виду і різного рівня складності, що заснований на принципах діяльності, комунікативності, наступності, психологічної комфортності.

Ігровий цикл включає наступні компоненти: цільовий, змістовний, процесуальний, результативний і складається з трьох етапів. На першому етапі необхідно зосередити свою увагу на тому, щоб спонукати у школярів здивування і цікавість, сформувати аморфний інтерес. Для цього урок будується на закономірній зміні діяльності учнів: сприйняття – переробка – відтворення. Це можуть бути ігри такого типу як «Краще запитання», коли після прочитання або прослуховування навчального тексту школярі змагаються в тому, щоб поставити найоригінальніше запитання, а також розв’язують кросворди, ребуси, відповідають на запитання вікторини. Можна використовувати структуру ігор із ЗМІ: «Поле чудес», «Найрозумніший» та інші, де буде потрібне відтворення знань і нарешті вікторини, де необхідне логічне міркування: «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?» та інші [1].

На другому етапі ігрового циклу доцільно застосовувати рольові і сюжетно-рольові ігри. Їх мета – підтримати цікавість і допитливість школярів, сформувати стійкий інтерес. На цьому етапі ігрового циклу можна включати ігри-драматизації, які сприяють не тільки розширенню поведінкового потенціалу учнів

і їхньому інтелектуальному розвитку, а й роблять урок більш видовищним, ілюструють його зміст.

На третьому етапі ігрового циклу доцільно включати школярів у ділові ігри і проектну діяльність. Однією з основних цілей цього етапу є підтримка стійкого інтересу учнів, а також розвиток широкого кола інтересів, коли учні дозволили б собі «вийти» за межі предмету і побачити взаємозв'язок цього предмету не тільки з реальним життям, а й з іншими дисциплінами, що вивчаються ними.

Аналіз шкільної програми виявив, що окремі теми насичені екологічною проблематикою. Вивчення цих тем переважно впливає на когнітивний компонент екологічної культури школярів, недостатньо торкаючись мотиваційно-ціннісного та майже зовсім поведінково-діяльнісного. У результаті учні не усвідомлюють власної причетності до справи забруднення та охорони природи, яка виступає фундаментом для формування відповідальності особистості за стан довкілля. Це є однією з найсуттєвіших вад сучасного екологічного виховання.

Водночас, у повсякденному житті учні зустрічаються з непередбаченими шкільними програмами побутовими екологічними проблемами. Саме їх вивчення, вимагаючи формування відповідних якостей особистості і моделей поведінки, розширює екологічну компетентність особистості. Оскільки навчальний час для ознайомлення з побутовими екологічними проблемами у шкільних програмах не передбачений, то проблема ознайомлення учнів з ними може бути вирішена лише шляхом запровадження інтерактивних технологій навчання і виховання. Саме вони через ефективне навчальне середовище інтенсифікують навчально-виховний процес і допомагають за короткий час ознайомити учнів із природобезпечною побутово-повсякденною діяльністю.

Серед інтерактивних форм і методів екологічної освіти виокремлюємо екологічні дидактичні ігри побутової спрямованості. Вони розраховані, насамперед, на формування гуманістичних мотивів природоохоронних вчинків, поведінки, практичної діяльності. Побутові ігри торкаються проблем, що стосуються кожної людини, адже всі у повсякденні користуються електроенергією, газовими приладами, використовують побутову хімію, парфумерію, поліетиленові пакети, багато людей – отрутохімікати на присадибних ділянках. Проте кількість тих, хто замислюється над наслідками їх застосування для довкілля – дуже незначна. Тому осмислення власної причетності до забруднення довкілля, мінімізація власною впливу та впливу своєї сім'ї на природу, дотримання норм щоденної природоохоронної поведінки виступають найголовнішими завданнями запровадження побутових екологічних дидактичних ігор.

Зміст ігор часто балансує на межі «збереження довкілля – збереження здоров'я людини», адже іноді створюються ситуації, коли те, що добре для людини – шкідливо для природи, і навпаки. Всі розроблені ігри цього типу ґрунтуються на дотриманні принципів сталого (збалансованого) розвитку, тобто допомагають учням розумно обмежити свої потреби на місцевому і локальному рівні природокористування.

Активний ігровий вплив на учнів під час запровадження екологічних дидактичних ігор побутового змісту в ігровому середовищі здійснюється через інформаційний, емоційний і комунікативний «вибухи».

«Інформаційний вибух» має місце, коли під час обміну інформацією шляхом «учень-учень» відбувається актуалізація її значного обсягу впродовж досить короткого ігрового часу. Оскільки інформація в побутових іграх часто передається за допомогою наочності чи реальних предметів, то одночасно включаються різні види пам'яті і знання засвоюються достатньо ґрунтовно.

Водночас, чим більшим обсягом матеріалу володіє учень, тим інтенсивніше виявляється його прагнення поділитись інформацією з іншими гравцями. Тобто має місце «комунікативний вибух», коли в учнів виникає потреба спілкуватися з товаришами не лише під час гри, а й поза нею.

Нестандартність тем, незвичність додаткових матеріалів, використовувані у побутових іграх прийоми ігрових перетворень, можливість гравців виступати у незвичних ролях і взаємодіяти з ролями інших гравців створюють умови і для «емоційного вибуху», який під час гри проявляється у вигляді позитивного ігрового фону та активізації емоційних переживань учасників.

Побутові екологічні дидактичні ігри можуть бути різноманітними за формами, часом, місцем проведення. Так, за часом проведення екологічні дидактичні ігри можна поділити на міні-ігри (що займають лише частину уроку), короткі (які можна підготувати та провести впродовж одного уроку), та довготривалі, елементи яких «переходять» у часі з уроку в урок. Саме короткі та міні-ігри, як свідчать наші спостереження, викликають найбільший інтерес учнів, активізують їхні здібності, збуджують емоції, не набридають гравцям і не викликають руйнівного для гри почуття обов'язковості [1].

За місцем проведення побутові екологічні дидактичні ігри поділяються на урочні, позаурочні та позашкільні. Відповідно, вони проводяться як під час уроків у приміщенні, так і поза ними на екскурсіях. Деякі ігри можуть використовуватись також як сімейні. Найперспективнішими для виховання учнів і формування в них екологічної культури виявились саме урочні ігри.

Оскільки результати запровадження побутових ігор найяскравіше виявляються у повсякденній діяльності, то і зміни в поведінці учнів найпомітніші батькам та іншим членам сімейного оточення. До того

ж тенденції до змін у повсякденній діяльності після запровадження побутових ігор помітні майже одразу. Це пояснюється, насамперед, тісним зв'язком цих ігор із реальним життям, об'єкти якого без будь-якої трансформації стають ігровими елементами.

Цінними та цікавими виявились дидактичні ігри на теми: «Я – дерево», «Я – трава», «Я – річка» та ін. Учні на основі вивчених матеріалів про господарську діяльність готують звернення до жителів Землі від імені об'єктів природи. У зверненнях відображаються «почуття» природних об'єктів, пов'язані з впливом людини, з її діяльністю на планеті. У підсумку гри обговорюються питання особистого вкладу в поліпшення стану описаних об'єктів та екологічної ситуації в цілому. Таким чином, невимушено використовуючи емоційний стан учнів, учитель підводить їх до усвідомлення власної ролі в гармонізації взаємин природи та суспільства [2].

Еколого-побутові ігри спрямовані, насамперед, на формування гуманістичних мотивів природоохоронних вчинків, поведінки, практичної діяльності. Як приклад розглянемо гру «Перевтілення».

Правила гри: учасникам пропонують вибрати собі будь-який прилад побутової техніки, для якого характерне електромагнітне випромінювання. Потім на 5 хвилин потрібно стати цим приладом, імітувати його форму, звуки тощо. Про свій вибір не повідомляють. Потрібно поводити себе так, як працює цей прилад, і при цьому взаємодіяти з іншими. Окрім того, необхідно взяти 3-4 учні, які будуть уявляти себе мешканцями квартири і вмикатимуть та вимикатимуть прилади.

Іншим учасникам потрібно орієнтуватися на виявлення зовнішніх рис та ознак побутових приладів, відгадуючи їх. На заключному етапі вправи учасникам доцільно поділитися з групою своїми враженнями та висновками.

Цікавою є розроблена студентами гра «Обери товар». Учням пропонується (можна у вигляді фотографій) певна кількість товару в різних упаковках, на яких зазначено складові, що містяться в продукті, звідки привезено товар, з якого матеріалу виготовлено упаковку, якої вона потребує утилізації. Наприклад, пропонується вибрати напій. Прочитавши дані на етикетках, учні мають зробити вибір і пояснити його.

Такій грі передує розповідь учителя, що пластикову пляшку майже неможливо утилізувати, а алюмінієва ще може бути використана після переробки; що ціна залежить від того, як здалеку привезли товар; що консерванти продовжують термін зберігання продуктів харчування, але погіршують їх якість і харчову безпеку.

Необхідно сформувати в учнів раціональне ставлення до використання ресурсів, пояснити, що споживати (купувати, використовувати) потрібно стільки, скільки необхідно для життя, а не бездумно і все підряд. Головний принцип – відмовся від зайвого і не дуже потрібного.

Як свідчить практика, такі ігри, завдяки ефективному навчальному середовищу, інтенсифікують навчально-виховний процес і допомагають за короткий час ознайомити учнів з природонебезпечною побутово-повсякденною діяльністю.

Отже, запровадження еколого-побутових ігор допомагає зменшити розрив між шкільним навчанням і реальним життям, що виникає у свідомості учнів, сприяє усвідомленню власної причетності до забруднення та збереження довкілля, особистої значущості у справі його охорони, формуванню відповідальності за його стан.

Література*:*

1. Пруцакова О.Л. Дидактичні ігри у екологічному вихованні школярів / О.Л. Пруцакова // Шляхи вирішення екологічних проблем урбанізованих територій: наука, освіта, практика: [збірник праць за матеріалами всеукраїнської наук.практ.конф.]. – Хмельницький: Технологічний університет «Поділля», 2003. – С.200-202.

2. Пустовіт Н.А. Особистісно-орієнтовані технології екологічного виховання підлітків / Н.А. Пустовіт. – К., 2001.

3. Поліщук Н.А. Екологічна стежка як засіб формування першооснов екологічної культури школяра / Н.А. Поліщук // Перший Всеукраїнський з'їзд екологів. (ECOLOGY-2006) : [тези доповідей Міжнародної наук.практ.конф.]. – Вінниця : УНІВЕРСУМ-Вінниця, 2006. – С.305.

4. Лазебна О.М. Технології виховання активної екологічної позиції школярів / О.М. Лазебна // Шляхи вирішення екологічних проблем урбанізованих територій: наука, освіта, практика : [збірник праць за матеріалами всеукраїнської наук.практ.конф.]. – Хмельницький: Технологічний університет «Поділля», 2003. – С.190-193.

5. Тарасенко Г.С. Естетична цінність природи в системі стратегічних орієнтирів екологічного виховання / Г.С. Тарасенко // Педагогіка і психологія. – 1997. - №1. – С.170-177.

6. Маршицька В.В. Використання проектів у екологічному вихованні дітей дошкільного віку / В.В. Маршицька // Шляхи вирішення екологічних проблем урбанізованих територій: наука, освіта, практика : [збірник праць за матеріалами всеукраїнської наук.практ.конф.]. – Хмельницький : Технологічний університет «Поділля», 2003. – С.193-195.