**Пішенко Олександр Вікторович. Дидактичні ігри як засіб : Дис... канд. наук: 13.00.02 – 2009**

|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | | **Пішенко О.В.** **Дидактичні ігри як засіб активізації навчання фізики в основній школі. –**Рукопис.  Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.02 – теорія та методика навчання (фізика). – Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, Київ, 2009.  В роботі розглянуті передумови та методичні вимоги до використання дидактичних комп’ютерних ігор на уроках фізики. Розкрита природа гри, її педагогічний потенціал та сучасні тенденції розвитку. Проаналізовано методичні особливості та організацію інтелектуальних дидактичних ігор з метою активізації навчання фізики для учнів основної школи в навчальний та позаурочний час.  Представлено створений комплекс дидактичних комп’ютерних ігор відкритого типу, які призначені для активізації пізнавальної діяльності учнів основної школи.  Описано методику використання навчально-методичного комплексу на уроках вивчення нового матеріалу, формування вмінь та навичок, узагальнення та систематизації, в позаурочний час та з метою пропедевтики.  Експериментально перевірено ефективність використання розроблених ігор з метоюактивізації навчання фізики в основній школі. | |
| |  | | --- | | У дисертації запропонований модернізований підхід до розв’язання проблеми активізації навчання фізики за допомогою дидактичних комп’ютерних ігор відкритого типу та підвищення зацікавленості учнів основної школи у навчальній діяльності.  1. На основі аналізу психолого-педагогічної та методичної літератури підтверджено, що гра є одним з ефективних засобів активізації пізнавальної діяльності учнів та розвитку їх зацікавленості до навчальних дисциплін. Учні в процесі гри навчаються, поповнюють свої знання, формують уміння й навички, розвивають увагу, мислення, самостійність.  Визначено психолого-педагогічні особливості використання дидактичних ігор як таких та обґрунтована необхідність використання дидактичних комп’ютерних ігор, зокрема під час вивчення фізики та природознавства.  2. Констатовано, що у системі української освіти накопичений багатий досвід розроблення та організації різноманітних дидактичних ігор. Однак, один з найпопулярніших видів ігор – комп’ютерні навчальні ігри – залишається практично поза увагою як науковців, розробників комп’ютерних засобів навчання, так і вчителів та спеціалістів з організації дозвілля учнів.  Такий стан речей пояснюється зокрема тим, що у творців комп’ютерних ігор переважають кон’юнктурні міркування, продиктовані меркантильними інтересами. Якщо навчальні ігри і розробляються, то їх створенням займаються фахівці, які є професіоналами у галузі комп’ютерних технологій, однак вони порівняно мало розуміються в питаннях дитячої психології, дитячої ігрової культури, тощо і не є фахівцями з певної навчальної дисципліни (на базі якої створюють комп’ютерну гру).  Варто запровадити в школах та позашкільних закладах такі дидактичні комп’ютерні ігри, контент яких спрямований на реалізацію їх навчального та виховного потенціалу та ґрунтується на змістові гри та поставлених педагогічних цілях.  3. Вперше розроблено на базі класичних інтелектуальних ігор дидактичні комп’ютерні ігри відкритого типу з фізики, зміст яких слугує актуалізації знань, формуванню, поглибленню, закріпленню та узагальненню знань, умінь та навичок.  Створені ігрові оболонки укладені так, що їх можна використовувати в локальній або глобальній мережах. За ступенем „гнучкості” запропоновані ігри відносяться до відкритих педагогічних програмних засобів, предметне наповнення яких може редагуватись та поповнюватись учителем.  Запропоновані дидактичні комп’ютерні ігри сприятимуть активізації навчання фізики, розвитку особистості учня, а також можуть використовуватись з метою корекції та оцінювання знань.  4. Обґрунтовано психолого-педагогічні аспекти впровадження розроблених дидактичних комп’ютерних ігор у навчальний процес. Його використання дає можливість індивідуалізувати та диференціювати процес навчання, урізноманітнює шляхи та способи реалізації дидактичних принципів навчання, застосування яких сприяє підвищенню якості засвоєння знань, умінь та навичок з фізики.  5. Запропоновано методику використання дидактичних комп’ютерних ігор в системі уроків фізики та методичні рекомендації до організації і проведення дидактичних комп’ютерних ігор під час здійснення навчально-виховного процесу з дисциплін змістової лінії „Природознавство” (фізика, природознавство).  6. Результати експериментального дослідження підтвердили ефективність запропонованої методики використання дидактичних комп’ютерних ігор під час навчання фізики в основній школі. Доведена практична значущість застосування розробленого на основі інтелектуальних ігор циклу дидактичних комп’ютерних ігор з фізики та природознавства як педагогічного програмного забезпечення відкритого типу, послідовне і систематичне використання якого активізує навчально-пізнавальну діяльності учнів основної школи. Використання дидактичних комп’ютерних ігор дає можливість сформувати необхідні уміння та навички на основі набутого обсягу знань; створює умови для унаочнення та формування уявлень, необхідних для розуміння історії науки, основ техніки, технології, пристроїв тощо; сприяє полегшенню переходу від конкретно-образного до логічного і модельного мислення, розвитку здібностей до спостереження, порівняння, аналізу та синтезу.  Впровадження в практику роботи вчителів фізики розробленої нами методики підтверджує якісні зміни в навчальних досягненнях з фізики учнів основної школи.  7.Підтверджено доцільність використання дидактичних комп’ютерних ігор з природознавства на етапах пропедевтики вивчення фізики, під час проведення позаурочної та позакласної роботи з учнями основної школи.  Подальші дослідження з питання активізації навчання в основній школі варто було б спрямувати в річище створення комплексу дидактичних комп’ютерних ігор відкритого типу для різних навчальних дисциплін, з фізики зокрема, у яких враховані вікові та психологічні особливості учнів. | |