

Spears, J., & Zollman, D. (1977). The influence of structured versus unstructured laboratory on students' understanding of process of science. *Journal of Research in Science Teaching*, 14(1), p. 33–38.

Tamir, P., & Zohar, A. (1991). Antropomorphism and teleology in reasoning about biological phenomena. *Science Education*, 75(1), 57–68.

Trent, J. (1965). The attainment of the concept “understanding science” using contrasting physics courses. *Journal of Research in Science Teaching*, 3(3), p. 224–229.

Welch, W.W., & Walberg, H.J. (1972). A national experiment in curriculum evaluation. *American Educational Research Journal*, 9 (3), p. 373–383.

GEOGRAFIJOS TERMINŲ MOKYMAS DIDAKTINIO ŽAIDIMO METODU: KAI KURIE TAIKYMO ASPEKTAI

Laima Railienė

Šiaulių universitetas. Gamtamokslinio ugdymo tyrimų centras, Šiauliai

El. paštas: laimarailiene@yahoo.com

Įvadas

Mokytojas ir mokinys susitinka ir veikia pedagoginėse situacijose. Jos gali susiklostyti natūraliai arba būti dirbtinai kuriamos. Vienu atveju mokytojas, atėjęs į klasę, derina savo veiksmus prie jau susiklosčiusių aplinkybių. Tada galima teigti, kad tokia situacija mokytoją valdo. Kitu atveju dar prieš eidamas į klasę mokytojas sąmoningai pasiruošia kurti tam tikro pobūdžio pedagoginę (-es) situaciją (-as). Pastarasis atvejis leidžia teigti, kad kalbama apie pedagoginę veiklą, kurios paskirtis – sukurti prielaidas moksleiviams sąmoningai kreipti savo veiksmus į ugdymosi veiklą. Tik bendra mokytojo ir mokinio veikla sukuria pedagogines situacijas. Jos gali būti penkių tipų: informacijos perdavimo, bendros veiklos, vadovavimo, konsultavimo, ekspertavimo. Bendroje mokytojo ir mokinio veikloje galima išskirti du komponentus: ugdymą ir ugdymąsi. Jei jos viena kitą atliepia ir yra kuriama veiksmų seka, natūraliai klostosi procesas (ugdymo ir ugdymosi), o rezultatas – pažinimas (Bižys, Linkaitytė, Valiuškevičiūtė, 1996).

Apie mokymąsi diskutuojama mokyklose, namuose, įstaigose, žiniasklaidoje. Pastaruoju metu labai akcentuojama mokymosi kokybė, įgytos bendrosios ir dalykinės kompetencijos. Taip pat pripažįstama, kad mokymasis yra labai sudėtingas procesas. Net mokslininkai ir iškilieji pedagogai skirtingai jį traktuoja ir ginčijasi. Paskutiniu dešimtmečiu psichologai ir švietimo specialistai prakalbo apie konstruktyviai suprantamą mokymąsi, kuris reiškia tokią veiklą, kuri pabrėžia aktyvų individo vaidmenį apdorojant informaciją ir formuojant žinias. Šiuo metu labai sustiprėjęs dėmesys mokymuisi ir išmokimui klasėje. Dabartiniai mokslininkai sutaria dėl gero mokymosi bruožų. Išskiriami šeši ypatumai, nurodantys, kokios krypties reikėtų laikytis, kad pagerėtų mokymas ir mokymasis mūsų mokyklose: **mokymasis yra aktyvus konstravimo procesas, mokymasis yra sukauptų žinių susiejimas, mokymasis yra bendradarbiavimas,**

mokymasis yra savitvarka, mokymasis turi tikslą, mokymasis susijęs su kontekstu ir aplinkybėmis.

Atsižvelgiant į šiuos principus, reikia atkreipti dėmesį į pasikeitusius mokytojo ir mokinio vaidmenis. Ryškiausias vaidmens pasikeitimas yra tai, kad mokytojas, anksčiau skleidęs informaciją ir duodavęs nurodymus mokiniui, tampa tuo, kuris aiškina, kaip reikia mokytis, konsultuoja mokinį mokymosi proceso metu. Didesnės atsakomybės galima pasiekti planuojant mokymą kartu, mokantis kartu ir įvertinant rezultatus kartu. Gerų rezultatų leidžia pasiekti mokymasis bendradarbiaujant. Labai svarbu ir teigiama, kad šiuo metu mokyklose yra išsiplėtusi mokymo metodų įvairovė. Kaip jau seniai žinoma, nėra vienintelio tobulo visiems atvejams tinkamo metodo. Todėl labai svarbu skirtingomis aplinkybėmis naudoti skirtingus metodus (Motiejūnienė, Pranckūnienė, Vildžiūnienė, 2004).

Šiuolaikinė mokykla reikalauja nemažo mokytojo meistriškumo, tobulinant ugdymo procesą. Norint ugdyti moksleivių dalykines ir bendrąsias kompetencijas, svarbu įžvalgiai naudoti būtent tokius ugdymo metodus, kurie pateisintų laukiamą rezultatą.

Straipsnio tikslas – atskleisti didaktinio žaidimo, kaip ugdymo metodo, privalumus, mokant moksleivius geografinių terminų.

Aktyviojo mokymosi metodų svarba ugdymo ir ugdymosi procese

Mokslininkų teigimu, aktyviojo mokymosi metodai – būdas pasiekti tikslą. Jie padeda mokytojams išdėstyti dalyko turinį taip, kad mokiniai jį lengvai įsisąmonintų. Aktyviojo mokymosi metodais mokiniai įgyja ne tik žinių ir dalykinių kompetencijų, bet ir bendrųjų kompetencijų. Įvertinę mokinių pasirengimo lygį, mokytojai turi žinoti, kaip parinkti mokomąją medžiagą ir metodus. Kaip teigia mokslininkai, mokytojui naudojant aktyviojo mokymosi metodus, mokinių pasirengimo lygis turėtų pasikeisti. Atsitinka ir taip, kad tiems mokiniams, kuriems gerai sekėsi, kai mokytojas tik dėstė įsimintą medžiagą, pradžioje gali būti sunkiau mokytis aktyviojo mokymosi metodais. Tiems mokiniams, kuriems sunkiau sekėsi mechaniškai įsiminti medžiagą, gali gerai sektis dirbant aktyviojo mokymosi metodais. Mokytojas turėtų tai stebėti ir prisitaikyti. Keičiantis mokinių pasirengimui, turi keistis ir mokymo metodai.

Aktyviojo mokymosi metodai pagal taikymą skirstomi: nepakankamai pasirengusioms grupėms (įtraukianti paskaita, klausimų pateikimas, klasės diskusija, minčių lietus, mokinių interviu ir kt.), vidutiniškai pasirengusioms grupėms (be jau minėtų anksčiau, dar yra išskiriami grupių pranešimai, debatai, vaidmenų atlikimas), puikiai pasirengusioms grupėms (dar išskiriamas kitų mokymas ir mokymosi kontraktas) (Mokytojo knyga, 1998).

Nuo aktyviojo mokymosi metodo naudojimo ugdymo(si) procese neatskiriamas mokinių kritinio mąstymo skatinimas. To siekiant svarbu, kad mokiniai aktyviai dalyvautų pamokoje, o mokytojas labai atsakingai parinktų ugdymo(si) metodus, stebėtų mokinių veiklą, remtųsi turima patirtimi ir naudotų dalykų integraciją.

Didaktinio žaidimo taikymas mokant geografinių terminų

Žaidimu yra atkurama tam tikra tikrovės situacija. Žaidimas padeda perimti ir kaupti patirtį, geriau pažinti gyvenimą, plėtoja emocijas, intelektą ir vaizduotę, ugdo valią. Žaidimo panaudojimas ugdymo procese įgalina mokinius supažindinti su nauja medžiaga, teikti žinių, jas įtvirtinti, formuoti dalykines ir bendrąsias kompetencijas. Taip žaidimas mokiniams tampa veikla, kuria jie tenkina pažinimo, saviraiškos ir kt. poreikius. Palanki atmosfera žaidimo metu sukuria gerą nuotaiką, stiprina klasės bendruomenę, plėtoja mokinių tarpusavio kontaktus, jų komunikacinius sugebėjimus (Rajeckas, 1997).

R. Stankevičienė pabrėžia, kad žaidimų tikslas – mokyti mokinius kritiškai vertinti dabartinio gyvenimo situacijas, iškelti problemas, rasti būdus sėkmingai jas spręsti. Taip pat teigiama, kad svarbu tinkamai žaidimui pasiruošti, t. y. numatyti papildomą medžiagą, realius problemos sprendimo būdus (Stankevičienė, 1997).

Didaktiniai žaidimai, naudojami geografijos pamokoje, klasifikuojami taip:

- komunikaciniai;
- judrieji;
- individualieji;
- kompiuteriniai.

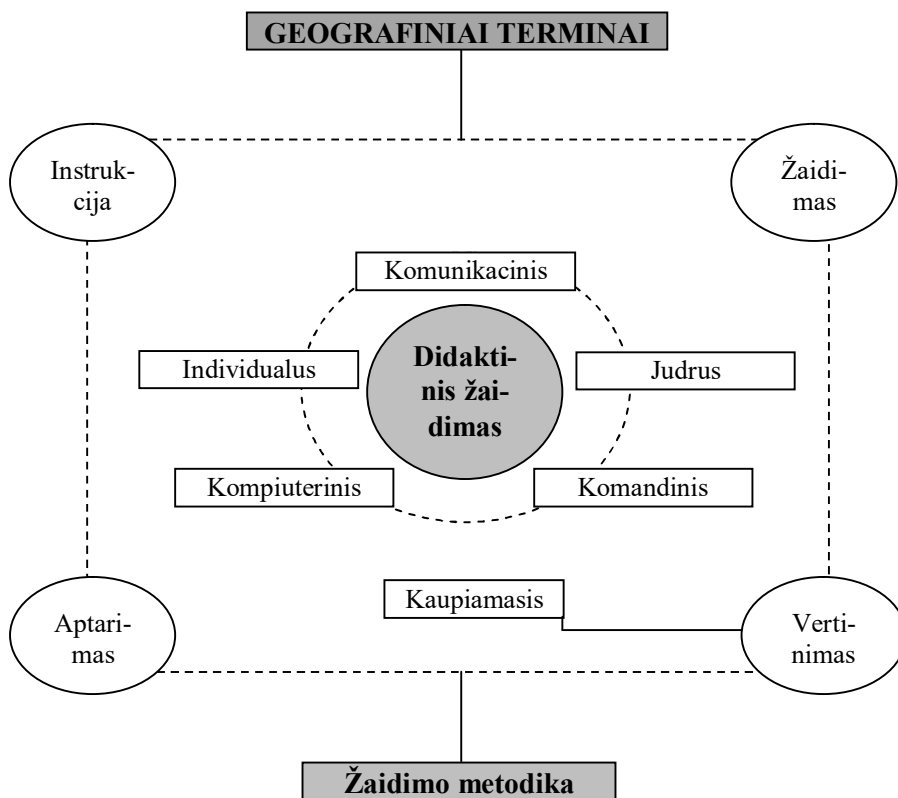
Komunikaciniai ir judrieji žaidimai reikalauja didesnio pasirėngimo. Jiems gali rengtis ir mokytojas, ir mokiniai. Mokiniai puikiai padeda paruošti reikiamas priemones žaidimams. Komunikacinius žaidimus galima žaisti organizuojant įsivaizduojamas keliones. Tokie žaidimai tenkina bendravimo poreikius, sukuria gerą nuotaiką. Judriesiems žaidimams pasiruošti ir juos vesti reikia daugiau laiko, tačiau jie gerai tinka, norint pašalinti mokinių nuovargį, vėl sutelkti jų dėmesį į naują informaciją. Individualūs žaidimai tinka įgytoms žinioms pakartoti ir patikrinti, naujai medžiagai netradiciškai suvokti. Jie neužima daug laiko, bet teikia nemažai naudos ugdomajame procese. Tokių žaidimų panaudojimas yra įmanomas beveik bet kuriame geografijos mokymo proceso etape. Pastaruoju metu labai populiarūs tampa kompiuteriniai žaidimai, tik jų panaudojimą kartais riboja nepakankamas mokymo kabinetų aprūpinimas kompiuteriais.

Ar žaidimas bus naudojamas išmoktai temai kartoti, ar naujai medžiagai diegti, ar žinioms įtvirtinti, tai jau mokytojo pasirinkimas. Svarbu, kad leistų pasiekti norimą tikslą (Railienė, Lamanuskas, 2006).

Geografija labai integruojasi su kitais mokslais, todėl būtina žinoti nemažai sąvokų ir terminų, kurie priklausytų visai kitoms mokslo sritims (lietuvių kalbos, biologijos, istorijos, geopolitikos, ekonomikos, sociologijos, kultūros, astronomijos, geologijos ir kt.), svarbu suvokti jų reikšmę ir turinį (Vaitekūnas, 2008).

Mokytiis geografinių terminų moksleiviai nelabai mėgsta. Jų mokymasis reikalauja iš mokinių papildomų smegenų ląstelių ir laiko sąnaudų. Reikia siekti, kad tų terminų mokiniai „nekaltų“, o rasti būdų, kad geografijos terminus moksleiviai įsimintų nenuobodžiai. Tam labai tinka tikslingas didaktinio žaidimo panaudojimas.

Tokio panaudojimo modelis pavaizduotas schemeje (1 pav.).



1 pav. Geografinių terminų mokymo modelis

Naudojant didaktinį žaidimą geografiniams terminams mokyti, labai svarbu, kad mokiniai gerai suprastų žaidimo instrukcijas. Taip pat jie turi gerai išsąmoninti, kad tai ne bet koks žaidimas, o mokomasis. Tinkamas didaktinio žaidimo instrukcijų suvokimas leis siekti laukiamo rezultato.

Mokant geografinių terminų gali būti panaudojami kelių tipų didaktiniai žaidimai: komandiniai, individualieji, judrieji, kompiuteriniai, komunikaciniai. Žaidimo tipo parinkimą lemia moksleivių motyvacijos lygis, mokomųjų terminų rūšis, turima mokymo bazė ir kt. Taip pat labai svarbu, kad didaktinis žaidimas turėtų mokomąją pabaigą, kaip ir pradžią. Žaidimo pabaigoje būtinas aptarimas ir įvertinimas. Šiuo atveju moksleivių įvertinimui labai tinka kaupiamasis vertinimas.

Išvados

- Aktyviojo mokymosi metodais mokiniai įgyja ne tik dalykinių žinių ir dalykinių kompetencijų, bet ir bendrųjų kompetencijų.
- Didaktinis žaidimas – vienas aktyviojo ugdymo(si) metodų, galimų panaudoti pamokoje.
- Didaktinis žaidimas – ta veikla, kuria mokiniai tenkina pažinimo ir saviraiškos poreikius.

- Mokant geografinių terminų, gali būti panaudojami kelių tipų didaktiniai žaidimai: individualieji, komandiniai, judrieji, kompiuteriniai ir komunikaciniai.

Literatūra

- Bižys N., Linkaitytė G., Valiuškevičiūtė A. (1996). *Pamokos mokytojui*. Vilnius.
- Aktyvaus mokymosi metodai: mokytojo knyga (1998). Vilnius.
- Motiejūnienė E., Prancūnienė E., Vildžiūnienė M. (2004). Sėkmingo mokymosi link. Vilnius.
- Railienė L., Lamanuskas V. (2006). Didaktinių žaidimų taikymas mokant geografijos: kai kurie taikymo aspektai. Kn.: *Gamtamokslinis ugdymas bendrojo lavinimo mokykloje: XII nacionalinės mokslinės-praktinės konferencijos straipsnių rinkinys*. Šiauliai, p. 44–45.
- Rajeckas V. (1997). *Mokymo metodai*. Vilnius, p. 65–67.
- Stankevičienė R. (1997). *Grupinis mokymas šiuolaikinėje mokykloje*. Vilnius, p. 42.
- Vaitekūnas St. (2008). *Mokyklinis geografijos žinynas*. Kaunas.

Summary

TEACHING OF GEOGRAPHY TERMS BY DIDACTIC GAME METHOD. SOME ASPECTS OF USE

Laima Railienė

University of Šiauliai, Lithuania

A teacher and a student meet and act in a pedagogical situation. It can be natural or created artificially. In the common activity of a teacher and a student two components can be pointed out: teaching and learning. This process develops naturally if these two sides work together and there is a sequence of activity.

Recently the emphasis is laid on learning quality and acquired common and subject competence. It is especially talked about constructively understood learning which means such an activity where person's active role in forming knowledge and working with information values most.

Nowadays more attention is paid to teaching and learning in class. Good results are achieved in communication. There is a great variety of methods. There isn't and the best method for all cases. So, various methods are used for different circumstances.

The aim of the article is to reveal the use of didactic game method in learning geography terms.

Taking part in a game, a student becomes a participant of a situation. He / she may have solutions. Motivation and interest in geography is increasing. Games develop imagination, communication skills and form the strategies of behaviour. While playing students acquire a lot of important knowledge which they never forget because they experience everything themselves.

Key words: didactic game, pedagogical situation, teaching and learning process, subject and common competence.