

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г.  
ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра Экономической и социальной географии

**Игровая технология на уроках географии**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса 511 группы

направления 44.03.01 педагогическое образование

географического факультета

Горбуновой Ирины Сергеевны

Научный руководитель

к.г.н., доцент

Л.В.Макарцева

Зав. кафедрой

к.г.н., доцент

А.В. Затонская

Саратов 2024

**Введение.** На современном этапе развития системы школьного образования появилась необходимость поиска новых методов, средств и форм организации обучения, т.е. в настоящее время необходимо применение таких методов, которые помогут реализовать развивающее обучение и тем самым повысят результативность обучения, которые создадут условия для развития личности, формирования механизмов самовоспитания и самообучения, реализации творческого потенциала обучающихся [1].

Актуальность исследования очевидна, в настоящее время в школьном географическом образовании наблюдаются тенденции к ухудшению качества знаний, умений и навыков и усилению негативного отношения к обучению, что связано с общим снижением познавательного интереса у школьников. Вместе с этим происходит ухудшение межличностных отношений в ученических коллективах, а также наблюдаются националистические настроения при восприятии материалов курса географии [2].

Цель работы – выявить возможности игровой технологии на уроках географии для активизации учебного процесса.

Задачи исследования:

1. На основании литературных источников по игровой технологии выявить ключевые понятия, обосновать учебную игру как педагогическую технологию в рамках развивающего обучения;
2. Охарактеризовать особенности и определить значение игровой технологии на уроках географии;
3. Разработать модели обучающих игр по географии с 5 по 10 классы.

Методы исследования. Для решения поставленных задач применялись следующие методы: литературного анализа, описания, наблюдения.

Структура дипломной работы отражает общую логику исследования и включает введение, три главы, заключение, список используемых источников, приложения.

Структура работы:

## **1. Методология игровой технологии обучения**

Все способности человека развиваются в процессе деятельности. Это утверждение – ведущий принцип психологии. Нет другого пути развития познавательных способностей учащихся, кроме организации их активной деятельности. Умелое применение приемов и методов, обеспечивающих высокую активность учащегося в обучении, их способность в учебном познании, является средством развития познавательных способностей обучаемых.

Игровая технология отличается от других методов обучения тем, что позволяет ученику быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [3].

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [4].

Наиболее приемлемым для педагогов является определение, данное А. А. Деркачом, учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели [3].

Игровые технологии обладают набором средств, активизирующих и интенсифицирующих деятельность учащихся. Именно в игре педагог часто становится организатором самостоятельного учебного познания учащихся; взаимодействие школьников с учебным материалом, друг с другом и с учителем строится как учебно-познавательное, в котором учитель выступает не как источник информации, а как организующее начало в самостоятельном познании материала школьниками [5].

## **2 Методические особенности применения игровых технологий на уроках географии**

Предмет «география» занимает особое интерактивное место в общей системе знаний. География способствует формированию у учащихся представлений о сложной, но одновременно целостной картины мира. Именно на уроках географии для развития познавательного интереса обучаемых, учителя применяют игровую технологию.

С помощью игр в обучении географии решается множество задач: развивается интерес к предмету, активизируется учебная деятельность, игры способствуют становлению личности ребенка, раскрывается его творческий потенциал. Взаимообучение так же является неотъемлемой частью игр, так как многие из них подразумевают групповую форму работы и процесс общения и совещания во время игры. Игры позволяют учащимся не только закреплять и повторять знания, полученные на уроке, но и приобретать новые. Следует заметить, что материал для некоторых игр можно поручить приготовить и самим учащимся, это будет способствовать повышению их познавательного интереса [6].

Итак, игры проводимые на уроках географии играют важную роль в активизации познавательной деятельности учащихся.

Каждый учитель обычно сам решает какие игры ему включить в учебный процесс, при этом необходимо учитывать содержание рабочей программы и учебного методического комплекса. Модели игр, описанные в различной литературе, могут послужить отличной основой для создания своих собственных .

Разнообразие игр позволяет применять их на разных этапах урока. Игровыми моментами можно пользоваться при проверке домашнего задания в самом начале урока, так же для изучения нового материала при этом активизация внимания учащихся повысится и они более осмысленно и глубоко усвоят материал, и в конце урока для закрепления пройденного материала и снятия усталости и напряжения после работы в классе.

Все игровые формы учитель подбирает сам и индивидуально для каждого класса, учитывая тему урока, возраст и подготовленность учащихся.

Игровые ситуации в своей работе можно использовать на уроках различных типов [7].

### **3 Обучающие игры на уроках географии с 5 по 10 классы**

На основании учебной литературы, ресурсов сети интернет, педагогического опыта, были разработаны обучающие игры с 5 по 10 классы: 5 класс «Путь корабля», 6 класс «Юные топографы», 7 класс «Географические ассоциации», 8 класс «Путешествие по России», 9 класс «Географическое лото», 10 класс «Назови столицу».

Большинство разработанных современных обучающих игр традиционно применяются на этапе закрепления пройденного материала или в качестве завершающей контролирующей работы после изучения крупной темы, полагаем, что это недостаточно раскрывает потенциал игры как универсального приема обучения, обладающего высокой эффективностью. Игры должны быть чаще задействованы в педагогической практике и, в частности, при изучении нового материала.

Главная ценность обучающих игр заключается в том, что они исключают пассивное восприятие учебного материала.

Их цель – добиться более глубокого, осмысленного и быстрого усвоения учебного материала, развивать у учащихся навыки работы с текстом и на практических занятиях вырабатывать методы запоминания [8].

На уроках были учтены возрастные и психологические особенности учащихся. Ребята чувствовали себя комфортно. Этому также способствовало создание ситуации успеха при поддержке со стороны педагога.

Эмоциональный настрой в начале урока, смена видов деятельности обеспечили комфортную психологическую атмосферу на протяжении всего урока, о чем свидетельствуют результаты рефлексии.

Уроки получились интересными, познавательными. Учебное время на уроке использовалось эффективно, запланированный объём уроков в целом выполнен, задачи реализованы, цели достигнута.

**Заключение.** Игровая технология обучения является актуальной в наше время. Игровые формы помогают не только актуализировать внимание школьников к учебному процессу, но и прививать любовь к науке географии, они влияют на эффективность обучения, развивают у обучающихся продуктивное теоретическое, творческое мышление, способствуют вовлечению учеников в творческую деятельность и общение.

В работе обучающая игра рассматривается как педагогическая технология в рамках развивающего обучения. В ходе научного исследования было определено значение игры на уроках географии. Перед разработкой и проведением игр были изучены теоретические аспекты данной темы, также были учтены физиологические, психологические особенности учащихся.

Из проделанной работы можно сделать вывод, что обучающимся нравятся игровые формы обучения на уроках географии, они активно работают, игровая технология помогает лучше усваивать новый материал или закрепить пройденный. Возможность совещаться, обсуждать, коммуницировать друг с другом, позволяет удовлетворить потребность детей в общении.

Практическая значимость данной работы заключается в том, что начинающий учитель географии в своей педагогической деятельности может

применять данные разработки, подстраивая под индивидуальные особенности класса.

Результаты проведенной работы подтверждают то, что игровая технология на уроках географии повышает качество и эффективность обучения.

Значение игровой технологии в образовании – не просто помогает усвоить новые знания, но и расширяет кругозор и индивидуальные интеллектуальные ресурсы личности.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Дусавицкий, А. К. Урок в развивающем обучении: книга для учителя / А. К. Дусавицкий, Е. М. Кондратюк. - М. : Вита - Пресс, 2008. – 287 с.
2. Володина, Г. В. Активные методы и формы обучения географии: методическая рекомендация / Г. В. Володина. - М. : Просвещение, 1988. – 103 с.
3. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: методические рекомендации / Г. К. Селевко // Народное образование. - 2006. - №7. - С. 59-64.
4. Душина, И. В. Методика преподавание географии / И. В. Душина, Г. А. Понурова. - М. : 1996. – С. 174-178.
5. Кларин, М. В. Педагогическая технология / М. В. Кларин. – М.: Просвещение, 2004. – 186 с.
6. Ершова, А. П. Режиссура урока, общения и поведения учителя: педагогика как практическая режиссура / А. П. Ершова. - Воронеж : МОДЕК, 1995. - 269 с.
7. Савина, Т. Д. Игровые технологии в курсе географии в средней школе/ Т. Д. Савина // Урал: история, природа, культура: материалы Межрегиональной молодежной научно-практической конференции / под ред. : О. В. Янцер, Ю. Р. Иванова. - Екатеринбург, 2019. – С. 105-109.
8. Сергеева, М. Е. Игровые технологии на уроках географии 5-9 классы / М. Е. Сергеева. - М.: -2007.