

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(НИУ «БелГУ»)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
ФАКУЛЬТЕТ МАТЕМАТИКИ И ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ

КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ, ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНЫХ ДИСЦИПЛИН И
МЕТОДИК ПРЕПОДАВАНИЯ

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ**

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки
44.03.05 Педагогическое образование профиль География и
безопасность жизнедеятельности
очной формы обучения, группы 02041208
Агафоновой Анастасии Николаевны

Научный руководитель
к.п.н., доцент Л.Н. Трикула

БЕЛГОРОД 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1 Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе школы	5
1.1 История становления игровых технологий обучения.....	5
1.2 Игровые технологии как вид педагогических технологий, сущность и функции.....	6
1.3 Классификации игровых технологий или игр	11
2 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ГЕОГРАФИИ	15
2.1 Возможность школьного курса географии для использования игр на уроках.....	15
2.2 Игровые технологии на разных этапах урока.....	20
3 Опытнo-экспериментальная работа по применению игровых технологий в обучении географии	Ошибка! Закладка не определена.
3.1 Составление проблемы использования игровых технологий в общеобразовательных учреждениях	Ошибка! Закладка не определена.
3.2 Апробация уроков географии с применением игровых технологий на базе МБОУ «СОШ №18» г. Белгород.....	Ошибка! Закладка не определена.
3.3 Методические рекомендации по использованию игровых технологий на уроках географии.....	Ошибка! Закладка не определена.
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Ошибка! Закладка не определена.
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	26
ПРИЛОЖЕНИЕ А	29
ПРИЛОЖЕНИЕ Б	30
ПРИЛОЖЕНИЕ В.....	32

ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день в практике обучения географии огромную роль отводят игровым технологиям. В научной литературе описано множество игровых сюжетов, разработаны классификации, которые направлены в основном на общепедагогические аспекты игровых способов обучения. Учителя по-разному относятся к игровым технологиям: одни активно применяют в своей практике, считая результативными, другие используют классические формы учебного процесса. Большое количество учебных задач можно решить при использовании игр на своих уроках. При помощи их происходит развитие познавательного интереса к предмету, активизация учащихся, становление креативной личности ученика, это обусловлено тем, что игры предлагают проблемный характер обучения, так как имеется поставленная задача, которую надо решить, а пути решения не понятны. В связи с тем, что игры могут использоваться, как групповые формы работы и совещательный процесс, то они дают возможности для взаимообучения [8].

Актуальность, данного исследования связана с тем, что использование игровых технологий на уроке может быть направлено для снятия напряжения, усталости и для развития личностной свободы учеников. Отличительное место в школе отводится таким формам занятий, которые направлены на активное участие в уроке каждого ученика, увеличивают знания и индивидуальную ответственность школьников за достижения учебного труда. Данные задачи можно отлично решать при помощи технологии игровых форм обучения. Игра для ребенка является очень важной, такой же важной, как для взрослого трудовая деятельность. Внешняя оболочка игры кажется легкой, беззаботной и простой. На самом деле игра требует, максимальных вложений энергии, умственных способностей, чувства терпимости и самостоятельности. Игровые формы обучения позволяют применять все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой

деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Объектом исследования являются игровые технологии в учебно-воспитательном процессе школы.

Предмет исследования – игровые технологии на уроках географии.

Цель работы: изучить особенности использования игровых технологий в школьном курсе географии.

Для достижения данной цели необходимо было решить следующие **задачи:**

1. Рассмотреть сущность, содержание и основные принципы игровых технологий.
2. Изучить особенности применения игровых технологий в курсе географии.
3. Проанализировать проблему использования игровых технологий в общеобразовательных учреждениях.
4. Разработать и апробировать конспекты уроков географии с применением игровых технологий.
5. Разработать методические рекомендации по использованию игровых технологий на уроках географии.

При написании выпускной квалификационной работы были использованы следующие методы: наблюдение, эксперимент, статистический метод.

1 Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе школы

1.1 История становления игровых технологий обучения

Игровое обучение – это вид образовательного процесса в сравнительных условиях, нацеленный на восстановление и освоение социального опыта в каждом его выражениях: знаниях, умениях, навыках.

История игрового обучения уходит далеко в прошлое. С давних времен знали, что игра разносторонняя, она учит, воспитывает, социализирует, забавляет. Одной из первых ее целей было – обучение. Известно, что игра с начала своего появления явилась, как вид обучения, как начальная школа воспроизводства фактических условий, задачей которых явилось их освоения в ходе формирования человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей. В Древних Афинах энтузиазм практики налаженного воспитания и обучения пронзал основы состязания. Дети, подростки, юноши соревновались в разных видах деятельности (танцы, музыка, диспуты), улучшая себя и свои способности. В тоже время стали появляться игры воинской направленности – учения, бои. В X веке свою популярность стали получать соревнования в риторике, в ходе которых проводились дискуссии. Данные соревнования были направлены на улучшения памяти учащегося. В Западной Европе Томмазо Кампанелла и Франсуа Рабле предложили применять принципы игрового обучения, суть их принципов выступала в приобщении ко всем наукам через игру. Ян Амос Каменский в XV-XVII веках предложил школам стать местом для игр. Он считал, что любая школа, имеет возможность стать универсальной игрой и все процессы надо проводить в форме игр и соревнований. План педагогических мероприятий Жан-Жак Руссо представлял себе как, совместный труд на благо других, соревнования и игры, торжества. Фридрих Фрёбель был основоположником мнения о том, что игра это педагогическое явление. Так же он доказал, что

игра может нацелить ребенка на понимание информации о каком-либо предмете или явлении [1].

Важным моментом для развития игрового обучения выступила бурная эволюция технологии игр, которая в свою очередь основывалась на применении деловых игр. Бирштейн М.М. в 1932 году в СССР первый подготовил и воплотил в жизнь мысль о деловой игре. Данный игровой прием немедленно получил огромную популярность и ускоренные темпы развития. Впрочем данное течение в 1938 году было запрещено и только лишь в 60-х годах игровые приемы были вновь разрешены. В современном образовании во всех странах мира нет таких школ, где учителя не применяют игровые технологии.

1.2 Игровые технологии как вид педагогических технологий, сущность и функции

Любые способности человека складываются в ходе какой-либо деятельности. Данная мысль выступает одним из основных принципов в психологии. Основание деловой деятельности учащихся, формируется в ходе восприятия когнитивных способностей. Возможность использовать приемы и методы, которые обеспечивают большую предприимчивость в обучении, является способом прогресса когнитивных способностей обучаемых [5].

Сейчас в школе актуальным является расчет на стимуляцию и углубление учебного процесса, игровая деятельность применяется в данных случаях:

1. Как своеобразная технология для изучения принципов, проблем или части учебного предмета.
2. Как составляющая гораздо большей технологии.
3. Как один из элементов урока или целый урок.
4. Как технологии внеклассной работы.

Термин «игровые педагогические технологии» содержит довольно большой класс методов и приемов устройства педагогического процесса в виде всяких педагогических игр. Отличительной чертой педагогической игры является ее конкретно выраженная цель обучения и должный ей педагогический итог, которые должны быть доказаны, отмечены верно и обоснованы учебно-когнитивной направленностью.

Игровой вид деятельности формируется на уроках посредством игровых приемов и ситуаций, в свою очередь они являются методом мотивации, активизирования учащихся к учебной деятельности.

Основополагающими тенденциями выполнения игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий является: в виде игровой проблемы предлагается учащимся дидактическая цель; учебная деятельность соответствует условиям игры; учебная информация применяется в качестве ее средства. В учебную деятельность включают часть соревнований, которые переформируют дидактическую цель в игровую; удачное исполнение дидактического задания соединяют с игровым результатом [15].

Игра это один из методов, или, как писал Селевко Г.К., технология, дающая улучшить инициативу, самостоятельность и внимание обучающегося в ходе познания, выполнить учебную деятельность индивидуально ценностной, более легче обеспечить процесс получения новых знаний и умений.

Эльконин Д.Б. писал, что: «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [29].

Термин игра в «Большой энциклопедии» преподносится, как вид деятельности, у которого нет практической значимости и создан для развлечения и удовольствия, в свою очередь используется на практике некоторых искусств.

Более подходящим для нас будет выступать термин Деркача А.А., где учебной игрой является, применяемая в учебном процессе как

задача, имеющая ученую проблему или ряд проблем, исход которой послужит результатом некоторой ученой цели.

Игровые технологии имеют комплексом средств, стимулирующих и увеличивающих деятельность учащихся. Поэтому в игре учитель зачастую является координатором самостоятельного учебного познания учащихся; взаимодействие учащихся с учебным материалом, между собой и с педагогом формируется как учебно-когнитивное, при котором педагог является не носителем информации, а координатором начала в самостоятельном познании материала школьниками. Поэтому в этих ситуациях игровое обучение допустимо считать как инновационный вид обучения [18].

Игра – это основное направление деятельности в условиях ситуаций, нацеленный на восстановление и освоение общественного опыта, в котором формируется и улучшается самоуправление поведением. Игра - это путь жизни ребенка, но играют люди от младенцев до старцев, любых этносов и специальностей. Игра вносит в нашу жизнь особую роль, которую нельзя недооценивать. Этот факт и является феноменом игры, так как из развлечения игра может превратиться в обучение.

Основными функциями игровых технологий являются:

1. Развитие кругозора учащихся в освоении учебного материала на уроках географии через разные виды игровой деятельности.
2. Формирование креативных и информационных способностей школьников.
3. Внимательное и бережное отношение к внешнему миру.
4. Выработка навыков употребления дополнительной литературы извлечения знаний.

Шмаков С.А. считал, что игра как явление педагогической культуры осуществляет такие функции как:

1. Функция социализации.

Игра – это мощный инструмент ввода школьника в систему общественных отношений, освоения им богатств культуры.

2. Функция межнациональной коммуникации.

Игра дает школьнику осваивать гуманные ценности, культуры лиц различных национальностей, так как игра может быть, как национальной, так и межнациональной.

3. Функция совершенствования школьника в игре.

Игра дает возможность, во-первых: возвести и проконтролировать замысел снятия определенных жизненных проблем в практике ребенка; во-вторых: определить недостатки опыта.

4. Коммуникативная функция игры четко демонстрирует то явление, что игра – деятельность коммуникативная, размещающая школьнику вступить в истинный контекст труднейших человеческих коммуникаций.

5. Диагностическая функция игры позволяет выявить учителю различные проявления ребенка (интеллектуальные, креативные и другие). В свою очередь игра – это способ самопроявления, при котором школьник может отследить свои умения, знания и способности в самостоятельных действиях, самореализоваться и самоутвердиться.

6. Терапевтическая функция игры состоит в употреблении игры как способе преодоления разного вида затруднений, появляющихся у ребенка в ходе обучения, общения, поведения.

Результат игровой терапии устанавливается практикой новых социальных отношений, которые ребенок приобретает в ходе игры. Именно практика новых реальных отношений, в которые игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в своем итоге к терапевтическому результату [27].

7. Функция коррекции – это внедрение положительных перемен, приложений в структуру личностных показателей ребенка. Данное явление в ходе игры протекает непосредственно.

8. Основной функцией игры также выступает развлекательная.

Применение игровых технологий предоставляет учителю:

1. Выстроить необходимые условия, для освоения общенаучных умений и навыков.

2. Сформировать обстановку для воспитания детского товарищества.

3. Разрабатывать коммуникативные способности учащихся.

4. Вырабатывать умения взаимной деятельности в коллективе, содействовать введению в практику педагогики партнерства.

5. Исключать неудовлетворительные отметки по предмету.

Нацеленность педагогических игр:

1. Дидактические:

1) развитие мировоззрения и когнитивной деятельности;

2) использовать знания, умения и навыки на практике;

3) развитие конкретных умений и навыков, применяемых в практической деятельности;

4) формирование общеучебных умений и навыков.

2. Воспитывающие:

1) формирование самореализации ребенка;

2) развитие конкретных методов, положений, нравственных, эстетических и мировоззренческих целей;

3) развитие коллективности, коммуникативности, партнерства.

3. Развивающие:

1) формирование мыслительной деятельности, интереса, памяти, речи;

2) способность сравнивать, анализировать, замечать похожее;

3) совершенствовать воображение, фантазии, креативные способности;

4) мастерство обнаруживать подходящие способы действия;

5) развитие мотивации учебной деятельности.

4. Социализирующие:

- 1) ознакомление с правилами, нормами и ценностями общества;
- 2) приспособление к окружающему миру;
- 3) способность сохранять спокойствие в нестандартных ситуациях.

1.3 Классификации игровых технологий или игр

Место и значение игровой технологии в обучении, объединение этапов игры и обучения зачастую зависят от представлений педагога функций и классификации педагогических игр. Наибольшую проблему составляет классификация уроков игровой формы. Игровые технологии обучения различаются уникальным многообразием. Главной задачей игры является не достигнутые результаты, а сама процедура проведения.

По типу проведения выделяют различные категории игр:

1. Учебные, проверочные, тренировочные и итоговые.
2. Когнитивные, образовательные, развивающие.
3. Репродуктивные, продуктивные, креативные.
4. Информационные, диагностические, ориентационные, психологические и др.

Существует широкая классификация педагогических игр по виду игровой методики. Наиболее значимыми из них являются: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. Игры применяются во всех школьных предметах [13].

В настоящее время выделяют классификацию уроков, на которых можно использовать игры:

- 1) уроки в виде конкурса и игр: состязание, чемпионат, первенство, встреча, поединок, олимпиада;
- 2) уроки с использованием креативных идей и вымысла: урок-сказка, урок-импровизация;

3) уроки, похожие на телевизионные передачи: дебаты, диспуты, телеэфир, собрание, заседание;

4) моделирование работы государственных учреждений: судебные заседания, ведение расследований;

5) уроки, связанные с культурной деятельностью: экскурсии, исторические дебаты, выяснение информации от источника (представителя);

6) перемещение в формате урока традиционных форм внеклассной работы: КВН, постановки, спектакль, концерт;

7) уроки, с применением различных методик, манер, форм, которые популярны в общественной практике: исследование, рецензия, комментарий, мозговая атака;

8) преобразование обычных методов создания урока: совместные анкетирования, уроки в виде зачета, лекции, консультации.

Новик М.М. отмечает неимитационные и имитационные виды занятия. Отличительной характеристикой неимитационных занятий является отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности. Стимуляция учения происходит сквозь определение прямых и обратных связей между учителем и учащимся [4].

Неповторимостью имитационных занятий является доступность модели изучаемого процесса. Свойство имитационных методов - деление их на игровые и неигровые. Методы, при реализации которых обучаемые обязаны играть определенные роли, относятся к игровым.

Классификация дидактических игр:

1. по виду когнитивной деятельности:

1) воспроизводительные

2) проектные

3) креативные

2. по степени длительности игры:

1) кратковременные

2) долговременные

3. по виду выполнения игр:

- 1) официальные
- 2) массовые
- 3) самостоятельные

4. по типу игр:

- 1) конкурсные
- 2) художественные
- 3) организационные.

Все типы существующих либо индивидуально, либо взаимодополняющее. Применение любого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется спецификой учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами [23].

В современной литературе можно увидеть много классификаций разных авторов, все они отличаются, так как они либо интуитивны, либо разработаны на конкретно полученной информации.

Одной из классификаций игр является следующая:

1. Физические и психологические игры и практикумы:

- 1) подвижные
- 2) игры импровизация, вызывающие восторг
- 3) веселые, развлекательные игры

2. Мыслительно-креативные игры:

- 1) игры по дисциплинам
- 2) игры с мыслительными действиями
- 3) дидактические

3. Общественные игры

1) креативные игры, которые имеют определенные действия, определенный сценарий

2) официальные игры (соответствуют деятельности каких-либо организаций, учреждений и т.п.)

4. Интегрированные игры

Еще одним примером классификации игр является следующая:

1. Персональные игры.

Персональная игра, очевидно, уникальная самостоятельная деятельность, в какой школьник играет в пространстве другого времени.

2. Индивидуальная игра.

Индивидуальная форма игры – это действия определенного игрока в схеме имитационных моделей с прямой и обратной связью от итогов достижения назначенных задач [16].

Ярким примером индивидуальной игры служит личное определение поставленных задач. К такому виду игр относятся: компьютерные игры, специальные вещи с играми.

3. Дуэтная игра.

Дуэтная игра – это игра двух участников, в ситуации конкурса, является наиболее популярной формой игры.

4. Командная игра.

В командной игре участвует три или более соперников, которые имеют единую цель.

5. Крупномасштабные игры.

Крупномасштабные игры – это тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую преследуют все участники.

2 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ГЕОГРАФИИ

2.1 Возможность школьного курса географии для использования игр на уроках

Чтобы оценить возможность школьного курса географии для использования игр на уроках нами была разработана рабочая программа учебного курса «География. Физическая география» для 6-го класса с применением игровых технологий. По данной программе, которая была разрешена директором МБОУ СОШ №18 г. Белгорода, были проведены уроки географии.

Рабочая программа по учебному курсу «География» составлена на основе авторской программы Е. М. Домогацких входящей в сборник программ для общеобразовательных учреждений: Е. М. Домогацких – «Программа по географии для 6-10 классов общеобразовательных учреждений». – М.: Русское слово, 2008 год в соответствии с: Федеральным компонентом государственного образовательного стандарта, утвержденного Приказом Минобразования РФ от 05.03.2004 года № 1089; Федеральным перечнем учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы общего образования и имеющих государственную аккредитацию, на 2012-2013 учебный год (приказ Министерства образования и науки РФ от 27.12.2011 № 2885).

Цели и задачи курса:

- 1) познакомить учеников с базовыми терминами и законами науки географии;
- 2) начать формировать у учащихся географическую культуру и обучить географическому языку;
- 3) заложить начало в формировании умения применять источники географической информации, а именно карты;

4) сформировать знания о земных оболочках: атмосфере, гидросфере, литосфере, биосфере;

5) начать формировать правильные пространственные представления о природных системах Земли на разных уровнях: от локальных (местных) до глобальных.

В авторскую программу были внесены изменения. Авторская программа рассчитана на 35 часов (на 35 учебные недели). В рабочую программу по географии 6 класса были введены уроки с применением игровых технологий, а именно отмечены уроки обобщения материала, в количестве 5 часов. Разработка календарно-тематического планирования представлена в приложении А.

Рабочая программа ориентирована на использование учебно-методического комплекта: учебник: Домогацких Е.М., Алексеевский Н.И. География: Физическая география: учебник для 6 класса общеобразовательных учреждений. – 7-е издание. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2013. Географический атлас: География. 6 класс. - М.: Дрофа; Издательство ДИК, 2010.

Объем часов учебной нагрузки, которые отведены на изучение рабочей программы, установлены учебным планом образовательного учреждения, соответствует Базисному учебному (образовательному) плану общеобразовательных учреждений Российской Федерации.

На уроке используются различные формы организации учебного процесса, а именно урок, на котором соединяются групповая, коллективная и индивидуальная формы работы. Превалирующей формой текущего контроля выступает опрос учащихся в единстве с самостоятельными работами, тестовыми заданиями, практическими работами, контрольными срезами.

Использовать игровые технологии можно на каждом уроки и на любом его этапе. В календарно-тематическом плане было представлено проведение уроков с применением игровых технологий. В итоге их предусмотрено 5 на следующие темы: урок-викторина по разделу «Земля как планета»,

обобщающий урок-игра по разделам: «Литосфера», «Атмосфера», «Гидросфера», «Почва и географическая оболочка».

Также для того чтобы оценить возможность школьного курса географии для использования игровых технологий на уроках нами была разработана рабочая программа учебного курса «География: Материки и океаны» для 7-го класса с применением игровых технологий. По данной программе, которая была разрешена директором МБОУ СОШ №18 г. Белгорода, были проведены уроки географии.

Рабочая программа по учебному курсу «География: Материки и океаны» составлена на основе авторской программы Е. М. Домогацких входящей в сборник программ для общеобразовательных учреждений: Е. М. Домогацких – «Программа по географии для 6-10 классов общеобразовательных учреждений». – М.: Русское слово, 2008 год в соответствии с – Федеральным компонентом государственного образовательного стандарта, утвержденного Приказом Минобразования РФ от 05 03 2004 года № 1089; Федеральным перечнем учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы общего образования и имеющих государственную аккредитацию, на 2012-2013 учебный год (приказ Министерства образования и науки РФ от 27.12.2011 № 2885).

Цели и задачи курса:

1) сформировать знания о географии, её значении в освоение планеты человеком, о географических знаниях как компоненте научной картины мира, их важности для разрешения существующих актуальных практических задач человеческого общества и страны в которой мы проживаем, так же сюда входят задачи охраны окружающей среды и рационального природопользования;

2) сформировать начальные знания использования территориального подхода как начала географического мышления для понимания своего места

в целостном, многообразном и быстро меняющемся мире и умения ориентации в нём;

3) сформировать концепцию и основополагающие теоретические знания о целостности и неоднородности Земли как планеты людей в пространстве и во времени, основных этапах её географического освоения, особенностях природы, жизни, культуры и хозяйственной деятельности людей, экологических проблемах на разных континентах и в определенных странах;

4) освоить основы картографических навыков и применения географической карты как одного из языков международного общения;

5) познать начальные навыки нахождения, использования и презентации географической информации;

6) научить учащихся работать со статистическим материалом, контурными картами, картами атласа и т.д.

В данную авторскую программу были также внесены изменения. Авторская программа, которая рассчитана на 68 часов (на 34 учебные недели). В рабочую программу по географии 7 класса были введены уроки с применением игровых технологий, а именно отмечены уроки обобщения материала, в количестве 3 часов и урок-путешествие в количестве 6 часов.

Разработка календарно-тематического планирования представлена в приложении Б.

Рабочая программа ориентирована на использование учебно-методического комплекта: учебник: Домогацких Е.М., Алексеевский Н.И. "География: Материки и океаны" в 2 ч. Учебник для 7 класса общеобразовательных учреждений. – 5-е издание. - М.: ООО «Русское слово – учебник», 2012. Рабочая тетрадь с комплектом контурных карт: Сиротин В.И. «География материков и океанов». 7 класс – М.: Дрофа, 2013. Географический атлас: География материков и океанов. 7 класс. Мультимедийный диск «География 7 класс. География материков и океанов».

Объем часов учебной нагрузки, которые отведены на изучение рабочей программы, установлены учебным планом образовательного учреждения, соответствует Базисному учебному (образовательному) плану общеобразовательных учреждений Российской Федерации.

На уроке используются различные формы организации учебного процесса, а именно урок, на котором соединяются групповая, коллективная и индивидуальная формы работы. Преобладающей формой текущего контроля выступает опрос учащихся в единстве с самостоятельными работами, тестовыми заданиями, практическими работами, контрольными срезами.

Использовать игровые технологии можно на каждом уроке и на любом его этапе. В календарно-тематическом плане было представлено проведение уроков с применением игровых технологий. В итоге их предусмотрено 9. На уроки обобщения по теме было выделено 3 часа, а именно на обобщение изученного материала по темам: «Земля и её изображение», «История географических открытий», «Путешествие по планете Земля». Остальные 6 часов были выделены для уроков игра-путешествие на темы: «Путешествие по Евразии», «Путешествие по Африке», «Путешествие по Северной Америке», «Путешествие по Южной Америке», «Путешествие по Австралии», «Путешествие по Антарктиде».

Таким образом, при изучении темы возможность школьного курса географии для использования игр на уроках, разработав календарно-тематические планы, которые представлены в приложении, можно сделать вывод, что использование игр на своих уроках имеет широкую возможность. Уроки с применением игровых технологий можно проводить как элемент урока, а можно и полностью весь урок посвящать игре. Игра хорошо подходит для уроков обобщения по теме или разделу и для уроков путешествий. Каждый учитель самостоятельно выбирает возможность использования уроков с применением игровых технологий.

2.2 Игровые технологии на разных этапах урока

Использование игр на уроках предполагает положительный результат, но при некоторых условиях: подготовка игры должна осуществляться с пониманием серьезности такого урока, ученики и учитель должны активно и с энтузиазмом участвовать в игре.

При проведении урока с применением игровых технологий также надо учесть тот факт, что игра имеет большую группу методов и приемов для осуществления педагогического процесса в форме урока-игры. В отличие от обычных игр, педагогическая имеет определенную цель, которую нужно достичь для получения результатов [24].

Осуществленное нами исследование по игровым технологиям доказало, что множество созданных инновационных обучающих игр зачастую используются в ходе закрепления полученного нового материала или при завершающем этапе урока, для контроля какой-либо большой темы или обобщения целого раздела.

На самом деле, это слабо показывает возможный потенциал игры как универсального приема обучения, который в свою очередь имеет значительную производительность. Игры должны все чаще использоваться в педагогической практике, не только при закреплении нового материала или при обобщении, но и при изучении нового материала.

Положительной стороной использования игр на уроках является то, что они устраняют неактивную позицию понимания учебного материала у учеников.

Перед игрой стоит цель достижения более углубленного, осмысленного и стремительного изучения учебного материала, выработки у обучающихся способностей работы с текстовыми носителями, умение на практических работах запоминать порядок выполнения [7].

Проанализировав научную литературу по теме «Игровые технологии на уроках географии» можно выделить структуру комбинированного урока:

1. Опрос домашнего задания (тест), 5 минут;
2. Изучение нового материала, 10-15 минут;
3. Игра, 20 минут;
4. Закрепление изученного материала, 5 минут;
5. Запись домашнего задания, 2 минуты.

Исходя из данной структуры, особое внимание стоит обратить на организацию проведения 1-го и 2-го этапов.

1 этап. Начало урока без оценки результатов.

Особенностью данного этапа является, сокращение отведенного времени на этапе проверки домашнего задания, вместо этого осуществление оценки результатов без оценки, это предоставит возможность уйти от стрессовых ситуаций у учащихся и положит начало активного участия в дальнейшей работе на уроке. Более приемлемее осуществлять проверку домашнего задания в форме теста или другие варианты посменной работы (например, карточки), которые дают учителя возможность в течение 6-8 минут охватить весь класс. Желательно на данном этапе устранить вероятность упрощенного оценивания и сравнения, так как это может привести к нежеланию учащихся включиться в работу [17].

2 этап. Предоставление минимального набора новых знаний.

На этом этапе урока можно использовать такие виды как монолог учителя, который преподносит учебный материал расширенными блоками, с необходимым введением базовых знаний. Непременным фактом является исполнение учителем на этом этапе: предоставление новых знаний по теме урока должна длиться 10-15 минут, более выгодно использовать на этом этапе логические опорные конспекты и схемы.

В итоге педагог при использовании данных этапов должен помнить:

Во-первых, что проверка домашнего задания уменьшается к минимуму и производится в виде тестов. По возможности для снятия эмоционального напряжения, желательно отказаться от опроса, так как страх у учащихся, в

случае неправильного ответа, может привести к нежеланию работать дальше в течение урока.

Во-вторых, использование монолога нужно уменьшить до минимума, чтобы предоставить определенный минимум знаний, после чего остальное время урока должна занять игра [25].

Время, которое останется после проверки домашнего задания и изучения нового материала, применяют для закрепления полученного материала.

Актуальность проведение уроков с применением игровых технологий приходится на 5-9 учебные классы. Использование игры проводится на разных этапах урока и в разных формах.

Существует несколько базовых игр, которые направлены на изучение нового материала. Данные варианты просты в своем применении, они не требуют специального оборудования, просты для понимания. Учитель всегда сможет в ходе игры скорректировать и направить действия ребят.

Игра «Вопрос – ответ». Целью данной игры является усвоение обучающимися нового учебного материала, развитие основных понятий, развитие умение результативно работать с содержимым учебника (текстом, картами, таблицами), сформировать навык излагать свои мысли, строить и задавать вопросы, отвечать на них.

Обычно для таких игр класс делится на две команды, с равным количеством игроков. Правила игры обсуждаются заранее, ставится основная учебная задача. Учитель является судьей, который выставляет баллы за правильные ответы, следить за выполнением правильности условий игры. Возможен вариант оценивания команд друг друга. Команда, набравшая большее число баллов становится победителем.

Смыслом данной игры является задача и ответ на вопросы, которые ребята придумывают сами. Вопросы придумываются по заранее обговоренному тексту учебника, задаются каждой командой по очереди [7].

Такой вид игры вызывает у учеников интерес, они с удовольствием принимают участие, а такой вид игры результативно влияет, на изучение нового материала. На примере такого варианта игры учитель может придумать и свои игры, но добавив другие элементы.

Игру «Вопрос – ответ» также можно использовать для проверки домашнего задания, с учетом того что ученики заранее поделятся на команды и придумают вопросы по теме домашнего задания.

Другим видом игры для изучения нового материала является игра «Самое важное». Целью данной игры является усвоение и понимание новой учебной информации, формирование способностей результативно работать с текстом, искать в тексте важную информацию.

Для данной игры понадобятся учебники географии, атласы, настенные карты. Класс делится на команды по 2-3 участника. В данной игре выбирается определенный тест, и делится на абзацы, для каждого из этих абзацев команды выбирают слово наиболее точное описывающее его суть, фразу и специальный шифр или секрет. Победитель выбирается командами, по критерию, что данное слово, фраза и шифр самые точные, интересные и оригинальные [23].

На этапе закрепления нового материала учитель также может использовать игу. Она поможет с интересом закрепить полученные новые знания.

Примером может служить игра «Куда плывет корабль» целью, которой является закрепление и повторение только что полученных новых знаний, развитию умений определения географических координат. В ходе игры класс делится на пары. Учитель предлагает ученикам найти, где находится военный корабль, при условии, что нам известны его координаты. Ученикам надо по заданным координатам, которые им предлагает учитель, выяснить в каком море или океане, у какого материка или острова находится корабль. После чего ученикам предлагается выяснить по имеющимся координатам где причалит этот корабль (можно дать подсказку). Победителя выбирает

учитель, ими являются первые три команды, которые правильно справились с заданием. Для повышения энтузиазма учеников можно придумать легенду, которая связана с местонахождением и дальнейшим передвижением данного корабля [13].

Еще одним из примеров для закрепления нового материала могут служить логические задачи, которые выглядят, как определенное количество условий, при помощи которых находится ответ задачи. Данные задачи можно выполнять в виде таблицы, в которой отмечаются правильные ответы.

Например: Ученикам, надо выяснить на каких кораблях путешествовали российские мореплаватели Седов Г.Я., Лазарев М.П., Головин В.М, В. Беринг исходя из следующих условий:

- а) корабль "Святой Фока" был построен один из последних;
- б) плавания корабля "Святой Гавриил" осуществлялись еще до рождения Лазарева М.П. и Головина В.М.;
- в) В. Беринг совершил свое путешествие раньше остальных;
- г) корабль "Мирный", который участвовал в русской кругосветной экспедиции, открывшей Антарктиду;
- д) Седов Г.Я. сдавал выпускные экзамены вместе с внуком Головина В.М. в Морском кадетском корпусе.

Ученику предоставляется таблица с заданием (см. таблица 1), где он должен отметить знаком минуса неприемлемые варианты ответа, а оставшиеся свободные клетки укажут корабль и его начальника.

Таблица 1 Задание для ученика

Путешественник	«Святой Гавриил»	«Святой Фока»	«Мирный»	«Диана»
Головин В.М.				
Седов Г.Я.				
Лазарев М.П.				
Беринг В.				

Игровые элементы урока или какого-то задания можно давать ученикам в виде домашнего задания. Например, игра "Шифровальщик",

целью данной игры является зашифровать слово при помощи географических координат. Учащимся первым делом стоит определить, какие объекты находятся по заданным координатам, а потом определить заданное слово. Так же данный вид игры можно использовать на любую тему, например можно зашифровать слово из цифр, которые будут соответствовать букве телефона [7].

Таким образом, использование уроков с применением игровых технологий является интересным и простым способом для повторения изученного материала, изучения, и закрепления нового материала, так же данный метод подойдет как для домашнего задания, так и для обобщения знаний.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Банников С.В. Использование игровых технологий в обучении школьников.// Справочник классного руководителя. – М.: Изд-во МЦФЭР Ресурсы образования, 2009. - №2: Использование игровых технологий в обучении школьников. – С. 67-71.
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М.: Изд-во Педагогика, 1989. – 192 с.
3. Володина Г.В. Активные методы и формы обучения географии. Методические рекомендации. – М.: Изд-во МГПИ им. В.И. Ленина, 1998. – 131с.
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. – изд-е 3-е, стереотипное, - М.: Просвещение, 1991. – 96 с.
5. География и экология. Сценарии творческих уроков / Под ред. В.С. Кукушина. – Москва: ИКЦ «МарТ», Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 160с. (Серия школьный корабль).
6. Данилова И.В. Развитие игровых технологий в обучении школьной географии.// Ярославский педагогический вестник. – Ярославль: Изд-во ЯГПУ, 2003, - №2: Развитие игровых технологий в обучении школьной географии. – С. 35-43.
7. Жербовская О.О. Игровой комплекс. / О.О. Жербовская // География в школе. – 1996. - №6. [Электронный ресурс]. - URL:<http://www.usru.yar.ru>.(дата обращения: 16.01.2017).
8. Зотова А.М. Учебные игры и их роль в развитии учащегося / А.М. Зотова// География в школе. – 2004. - №3. – с. 46-49.
9. Кабанова-Меллер Е.Н. Учебная деятельность и развивающее образование. – М.: - 1981. [Электронный ресурс]. - URL: www.redpro.ru/theory/12/200. (дата обращения:22.01.2017).
10. Колениченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей / А.К. Колениченко. – СПб.: КАРО, 2001. – 368с.

11. Кулинич С.Г., Николина В.В. Географические игры. / С.Г. Кулинич, В.В. Николина // География в школе. – 1991, - №1. [Электронный ресурс]. - URL:<http://www.usru.yar.ru>. (дата обращения:16.02.2017).
12. Лобина Н.В., Гатенко Л.С. Изучение нового материала на уроках нетрадицион-ных форм. География в школе. – 1997. – №6. – с. 53-55.
13. Малащенко Л.Н. Активизация познавательной деятельности на уроках географии. Уроки в игровой форме.//География в школе. – М.: Изд-во Школьная пресса. 2008. - №4. – С. 51-63.
14. Маркова А.П. и др. Формирование мотивации учения. – М.: Просвещение, 2000. – 98с.
15. Мартемьянов В.В. Игросистема в преподавании географии. / В.В. Мартемьянов // География в школе. – 2001. - №1. [Электронный ресурс]. - URL:<http://www.usru.yar.ru>. (дата обращения: 16.02.2017).
16. Материал по географии по теме: Игровые технологии на уроках географии. [Электронный ресурс]. - URL:<http://www.nsportal.ru>. (дата обращения: 23.02.2013).
17. Методика и технология обучения географии: Пособие для учителей и студентов пед. ин-тов и ун-тов / И.В. Душина, В.Б. Пятунин, Е.А. Таможня. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2002. – 203с. – (Высшая школа).
18. Методика обучения географии в общеобразовательных учреждениях: учебное пособие для студентов вузов / Душина И.В., Пятунин В.Б., Летягин А.А. и др.; под ред. И.В. Душиной. – М.: Дрофа, 2007. – 509, [3]с.: ил.
19. Нестандартные уроки географии. 6-7 классы / Сост. Н.Н. Перепечева. – Волгоград: Учитель – АСТ. 2004. – 96с.
20. Педагогические технологии/ М.В. Буланова-Топоркова, А.В. Духавнева, В.С. Кукушин [и др.]/ под ред. М.В. Булановой-Топорковой. – М.: ИКЦ «МарТ», 2004. – 336 с.
21. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении». – М.: Просвещение, 1992. – 342 с.

22. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины. / Прутченков А.С. // ПЕДАГОГИКА. – 1999. - №3. – с.121-126.
23. Сергеева М. Е. Игровые технологии на уроках и во внеурочной деятельности (интегрированные игры по географии, биологии, экологии и др.): 5-9 классы. Новое в преподавании в школе. – М.: Учитель, 2006. – 96 с.
24. Скибко Т.А. Игровые технологии на уроках географии. / Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» ИД «Первое сентября» [Электронный ресурс]. - URL: <http://festival.1september.ru/articles/565976/>(дата обращения: 18.03.2017).
25. Спичак С.П., Тесленко С.В. Игры на уроках географии. // С.П. Спичак, С.В. Тесленко // География в школе. – 1996, - №2. [Электронный ресурс]. - URL:<http://www.uspu.yar.ru>. (дата обращения: 16.03.2017).
26. Тяговская Т.П. Игровые технологии на уроках географии.// Преподавание географии. – 2007. [Электронный ресурс]. - URL: <http://festival.1september.ru> (дата обращения: 01.02.2017).
27. Шатилова Н.Г. Применение технологий полного усвоения знаний на уроках географии. // Методическая разработка по географии. – 2012. [Электронный ресурс]. URL: <http://nsportal.ru> (дата обращения: 11.02.2017).
28. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии. – М.: ЮНИТИ, 1994. – 194с.
29. Эльконин Д. Б. Психология игры: сайт «Я – психолог». – [Электронный ресурс]. – URL: <http://yapsy.ru/istochniki/121-elkonin-psy-igry.html> (дата обращения 11.03.2017).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Календарно-тематическое планирование по географии учебного курса

"География: Материки и океаны" для 7-го класса с применением

игровых технологий

	Тема и раздел урока	Тип урока
1	Раздел 1. Наука география	
	Что такое география	
2	Методы географических исследований	
3	Раздел 2. Земля и ее изображение	
	От плоской Земли к земному шару	
4	Форма, размеры и движение Земли	
5	Глобус и карта	
6	Ориентирование на местности	
7	Урок обобщения контроля по теме	Обобщающий урок игра
8	Раздел 3. История географических открытий	
	По следам путешественников каменного века	
9	Путешественники древности	
10	Путешествие морских народов	
11	Первые европейцы на краю Азии	
12	Хождение за 3 моря	
13	Морской путь в Индию	
14	Открытие Америки	
15	Первое кругосветное плавание	
16	Открытие Южного материка	
17	Поиски Южной земли продолжаются	
18	Русские путешественники	
19	Вокруг света под русским флагом	
20	Урок обобщения по теме	Обобщающий урок игра
21	Раздел 4. Путешествие по планете Земля	
	Мировой океан и его части	
22	Значение Мирового океана для природы и человека	
23	Путешествие по Евразии	урок игра
24	Путешествие по Африке	урок игра
25	Путешествие по Северной Америке	урок игра
26	Путешествие по Южной Америке	урок игра
27	Путешествие по Австралии	урок игра
28	Путешествие по Антарктиде	урок игра
29	Урок обобщения и контроля	Обобщающий урок игра
30	Раздел 5. Природы Земли	
	Что такое природа?	
31	Оболочки Земли	
32	Урок обобщения знаний по курсу.	

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Календарно-тематическое планирование по географии учебного курса "География. Физическая география" для 6-го класса с применением игровых технологий

№ п/п	Тема раздела и урока	Тип урока
1.	Введение Что такое география?	
2.	Из истории географических открытий	
3.	Раздел 1. Земля как планета. Планеты солнечной системы	
4.	Форма, размеры и движения Земли	
5.	Система географических координат	
6.	Времена года и пояса освещенности	
7.	Урок обобщения и контроля по теме	Обобщающий урок игра
8.	Раздел 2. Географическая карта Масштаб карты	
9.	Виды условных знаков	
10.	Стороны горизонта	
11.	Изображение рельефа на карте	
12.	Раздел 3. Литосфера Строение земного шара	
13.	Виды горных пород	
14.	Полезные ископаемые	
15.	Движения земной коры	
16.	Выветривание горных пород	
17.	Рельеф суши и дна океана	
18.	Урок обобщения и контроля по теме	Обобщающий урок игра
19.	Раздел 4. Атмосфера. Строение атмосферы	
20.	Температура воздуха	
21.	Атмосферное давление	
22.	Движение воздуха	
23.	Вода в атмосфере	
24.	Погода и климат	
25.	Урок обобщения и контроля по теме	Обобщающий урок игра
26.	Раздел 5. Гидросфера Единство гидросферы	
27.	Мировой океан	
28.	Воды суши: реки и озера	
	Воды суши: подземные воды и природные льды	
29.	Урок обобщения и контроля по теме	Обобщающий урок игра
	Раздел 6. Биосфера. Царство живой природы	
30.	Биосфера и охрана природы	
31.	Раздел 7. Почва и географическая оболочка Почва	

32.	Природный комплекс	
33.	Природные зоны	
34.	Урок обобщения и контроля по теме	Обобщающий урок игра
35.	Урок обобщения знаний по курсу	

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Анкета для учителей

Диагностика использования игровых технологий

Уважаемый коллега! Прошу Вас ответить на вопросы. Анкета является анонимной.

Укажите, Вашу специальность _____,
педагогический стаж _____.

1. Считаете ли Вы важным и необходимым использование игр в учебном процессе?

- а) да;
- б) нет.

2. Почему Вы считаете важным и необходимым использование игр в учебном процессе?

- а) активизируют учащихся;
- б) создают благоприятный эмоциональный фон;
- в) повышают интерес к изучаемому предмету;
- г) способствуют установлению взаимопонимания учителя и учащихся;
- д) создают комфортную обстановку на уроке;
- е) улучшают качество знаний;
- ж) другое

3. Используете ли Вы игры в учебном процессе?

- а) да, довольно часто;
- б) да, иногда;
- в) очень редко;
- г) не использую.

4. Если «Да», то какие виды игр Вы используете?

- а) имитационные игры;
- б) игровое проектирование;
- в) деловые игры;

- г) ролевые игры;
- д) символические игры;
- е) коллективные игры;
- ё) другое_____.

5. При каком типе урока, Вы считаете целесообразным использование игры?

- а) изучение нового материала;
- б) проверка и контроль знаний;
- в) закрепление нового материала;
- г) обобщение и систематизация

6. С учащимися, каких классов чаще всего вы применяете игровые методы обучения?

- а) в 5-6 классах;
- б) в 6-7 классах;
- в) в 7-8 классах;
- г) в 8-9 классах;
- д) в 9-10 классах;
- е) в 10-11 классах.

7. На каких этапах урока лучше всего использовать игру или её элементы?

- а) организационный момент;
- б) проверка домашнего задания;
- в) подготовка учащихся к восприятию материала;
- г) усвоение новых знаний;
- д) закрепление нового материала;
- е) подведение итогов.

8. Какова реакция детей на использование игровых технологий на уроке?

- а) положительная;
- б) отрицательная;
- в) нейтральная;
- г) другое_____.

Анкета для учеников

"Мое отношение к урокам с применением игровых технологий"

Уважаемые ученики! Прошу Вас ответить на вопросы. Анкета является анонимной.

1. Нравятся ли Вам уроки с применением игровых технологий?

- а) да
- б) нет

2. Часто ли в вашей школе проводятся уроки с применением игровых технологий?

- а) да
- б) нет

3. На каких уроках обычно проводятся уроки с применением игровых технологий?

- а) география
- б) математика
- в) химия
- г) биология
- д) _____ (укажите свой вариант)

4. Хотели бы Вы увеличить число уроков с применением игровых технологий?

- а) да
- б) нет

5. На каких этапах урока Вам больше нравится применение игровых технологий?

- а) организационный момент;
- б) проверка домашнего задания;
- в) подготовка учащихся к восприятию материала;
- г) усвоение новых знаний;
- д) закрепление нового материала;
- е) подведение итогов.

