

ПЕДАГОГИКА

Филиппова Антонина Александровна

почетный работник общего образования РФ, учитель географии

МАОУ «Гимназия № 4»

г. Саратов, Саратовская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ И ВО ВНЕУРОЧНОЙ РАБОТЕ

Аннотация: автор статьи приводит результаты исследования по изучению особенностей и возможностей формирования у школьников интеллектуальной активности, познавательного интереса и самостоятельного поиска знаний при использовании игровых технологий на уроках географии.

Ключевые слова: имитационные, неимитационные, ролевые, академические игры.

Тремя главными задачами нашего исследования являются:

1. Способствовать развитию личности ученика, включая в это понятие и овладение знаниями и умениями, и умение применять их для саморазвития;
2. Исследовать влияние развивающих и игровых занятий на формирование и развитие представлений семиклассников о взаимосвязях и зависимостях компонентов природы, о природных комплексах разного ранга, о закономерностях географической оболочки и т.д.
3. Изучить возможности игровых технологий в курсе «География материков и океанов»

Игра как наиболее эффективная форма обучения.

Несмотря на то, что игры в практике обучения используются давно, в психологии, дидактике и методике не существует единого подхода к понятию «игра». Игра может рассматриваться с разных позиций:

– как прием обучения, направленный на моделирование реальной действительности;

- как прием обучения, направленный на мотивацию учебной деятельности;
- как форма активного обучения (нестандартный урок);
- как форма организации учебной деятельности (один из видов коллективной работы);
- как новая технология обучения [2, с.34].

Существует множество видов классификации игр в зависимости от того, какие основания положены в ее основу. По месту проведения игры могут быть урочными и внеурочными. По дидактической цели – игры на изучение нового материала, проверку знаний и умений, закрепление и обобщение. По форме организации учебной деятельности – индивидуальные и коллективные.

Представленная ниже классификация базируется на двух признаках: характере действий и содержании.



Деление академических игр на имитационные и неимитационные связано с технологией их создания и использования. Если при использовании игры моделируется какой-либо изучаемый процесс или имитируется какая-либо реальность, то такие игры относятся к имитационным [1, с.18]

Методические особенности проведения некоторых из названных в классификации игр.

Методические особенности игр

Имитационные (ролевые) игры требуют от учителя специального обучения учащихся, их специальной подготовки к исполнению ролей.

Наиболее известны следующие виды разыгрывания ролей:

1. Представление в лицах идеи какой-либо истории, описанной в литературе, печати. Например, известная в области охраны природы история создания Кедрограда.

2. Выход за пределы реально происходящей истории. Например, разработка ситуации, связанной с тем, что стало бы с животным миром Украины, если бы там вырубали лесозащитные полосы.

3. Действия за другого: попытка понять действия другого человека (например, директора завода и т.п.) через принятие в игре его установок (первичных способов действий и мышления) и помещения себя в обстоятельства его деятельности.

Ролевые игры рассчитаны не столько на улучшение предметных знаний, сколько на приобретение способности самовыражения, понимание обучаемым самого себя и позиций других людей. Здесь обучение происходит через возможность «сыграть» роль, взятую из реальной жизни.

Для создания «атмосферы» свободного разыгрывания ролевой ситуации необходимо помнить о некоторых важных моментах [8, с.21].

Во-первых, это исключение порицания и критики. При разыгрывании ролей существуют различные, более или менее продуктивные пути их исполнения, но не может быть «правильных» и «неправильных», «лучших» и «плохих» путей. Учитель должен сказать: «Давайте ясно поймем одно, что мы не должны смеяться ни над кем в этой аудитории».

Вторым важным моментом является полноценное участие учителя в разыгрывании ситуации.

Деловая игра есть частный, более структурированный вариант «исполнения ролей» [6, с.51].

Она считается весьма эффективной и перспективной формой группового обучения навыкам действий в сложных, многоэтапно разворачивающихся ситуациях и поэтому заслуживает специального внимания. Здесь действия участников разыгрываются по особому «сценарию», моделирующему какие-либо аспекты социальной действительности, что позволяет имитировать многие перипетии общественной жизни в учебной аудитории.

Будучи чрезвычайно динамичным процессом, игра развивает навыки принятия решений, анализа ситуаций и «обратных связей» планирование действий на длительную перспективу, способствуя таким образом творческому применению знаний и личного опыта, накопленных ранее [4, с.22].

Неимитационные игры.

Как показывает опыт во внеурочное время обычно организуют игры сюжетно-ролевого характера, имитирующие различную деятельность: экспедиции, путешествия и т.п. Целью проведения таких игр является закрепление, углубление и обобщение знаний учащихся [7, с.11].

Результаты использования игровых технологий.

Географическая игра наилучшим образом способствует «вживанию» в содержание изучаемого материала. В ней ярче проявляется личность учащегося, его духовное и социальное развитие.

Расскажу о проведении длительной игры. Класс был разделен на три исследовательских экипажа, были подготовлены бортжурналы – отчетные документы. Затем была создана «лоция» в форме экрана, отражающего соревновательно-игровую деятельность экипажей в течении всего путешествия. Была разработана специальная карта путешествия, на которой отражалась последовательность изучения географических объектов. Стрелками на карте были показаны маршруты плаваний или сухопутных экспедиций, треугольниками – остановки (синий цвет – изучение какого-либо компонента природы, красный – итоговые проверочные работы, в том числе практические). По игровой карте в течение года передвигались три игрушечных фрегата «символизирующие продвижение экипажей» по заданному маршруту [3, с.47].

К середине учебного года, при изучении Северной Америки были окончательно определены индивидуальные ролевые обязанности. С этого момента началась сюжетно-ролевая ротация внутри экипажей, благодаря которой все учащиеся побывали в каждой из игровых ролей. За время проведения игры мной было отмечено, что в классе устанавливается более дружеская атмосфера, дети с радостью помогают друг другу. Также возрос интерес школьников к предмету, возросла их способность самостоятельно получать знания из разных научных и литературных источников.

Список литературы

1. Агеева И.Д. Веселая география на уроках и праздниках. М. Просвещение 1987.
2. Бабурин В.Л. Деловые игры по экономической и социальной географии. – М. Просвещение. 1995
3. Барина И.И. Внеурочная работа по географии.– М. Просвещение, 1988-67 с.
4. Душина И.В., Таможняя Е.А. Методика и технология обучения географии в школе. – М. АСТ. Стрель. 2004.
5. Журнал «География в школе». 1995-2014 г.г
6. Задачи по географии /Под редакцией А.С. Наумова. М. 1993/
7. Макарецва Л.В., Кусков А.С. Внеклассная работа по экономической и социальной географии России. Саратов. Лицей. 2001.
8. Романова А.Ф. Нестандартные уроки. География 8-9 классы. Волгоград. Издательство «Учитель» 2001.