

**Суворова Анна Игоревна**

канд. геогр. наук, доцент

**Якова Дарья Алексеевна**

студентка

ФГБОУ ВО «Шадринский государственный

педагогический университет»

г. Шадринск, Курганская область

## **ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ**

*Аннотация:* в статье особое внимание уделяется вопросу использования игровых технологий как средства активизации познавательной активности учащихся при обучении в школьном курсе географии. Авторы представляют изученность проблемы методистами. Представлен и обобщен опыт учителей массовой школы по использованию игровых технологий в средней школе при организации учебной деятельности в школьном курсе географии.

*Ключевые слова:* школьная география, игровая технология, познавательный интерес, методика географии.

Актуальность исследования заключается в том, что на современном этапе развития школьного географического образования наблюдаются тенденции к снижению качества знаний и усилению отрицательного отношения к обучению в целом, из-за общего снижения уровня познавательной активности у школьников. В связи с вышеизложенным, необходим такой подход к организации обучения, который сможет изменить позиции ученика и учителя в учебном взаимодействии. В настоящее время в практике обучения географии наиболее популярны игровые технологии [6].

Философские подходы к игре как особому способу взаимодействия человека с миром, нашли отражение уже в трудах древних философов (Аристотель, Платон), в работах классиков педагогики таких как Я.А. Каменский, Ж.Ж. Руссо,

Л. С. Выготский, В.Я. Платов, Д.Б. Эльконин отмечено, что игра выступает как педагогическое средство и является активной формой обучения, которая формирует учебную деятельность и отрабатывает профессиональные умения и навыки. Е.А. Хруцкой отмечает, что игра является средством развития не только умений и навыков, но и творческого мышления, в ходе, которой учащиеся приобретают способность анализировать специфические ситуации и решать для себя новые задачи. Педагоги отмечают, что воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре (А.С. Макаренко). Г.К. Селевко рассматривает игровые технологии как способ организации педагогического процесса в форме педагогических игр.

Методисты разработали классификации педагогических игр по различным параметрам: по области применения и предметной области, по характеру педагогического процесса, по игровой среде и другие. Выбор игровой технологии из многочисленной классификации зависит от конкретного учителя и основывается на анализе конкретной педагогической ситуации. Так, к примеру, важно учитывать количество времени, которое отводится на учебный предмет; выбранную тему отдельного урока; уровень подготовленности обучающихся; возрастные особенности учеников; следует учитывать материальную оснащенность образовательного учреждения и уровень подготовленности самого учителя [1; 3; 4].

В педагогической литературе накоплен значительный теоретический фонд по проблеме познавательной активности. Это труды отечественных ученых Л.С. Выготского, М.И. Махмутовой, Н.А. Половниковой, С.Л. Рубишптейна, М.Н. Скаткина и других. В исследованиях Л.И. Божовича, а также в ряде работ ученых, принадлежащих к научной школе Г.И. Щукиной, рассмотрены способы формирования познавательного интереса учащихся.

Познавательная деятельность, как и другие виды деятельности (например: игровая), является составляющей учебной деятельности и одним из видов человеческой деятельности в целом.

Выделяют разные уровни познавательной активности, а К.Д. Ушинский при объяснении процесса перехода от одного уровня к другому отмечал, что сначала

человек только любопытен; но когда в душе его завяжется самостоятельная работа, а затем и самостоятельные интересы, то он перестает уже быть безразличен.

Познавательная активность может формироваться при игровом обучении. В игре реализуется творчество, выражается эмоционально-ценностное отношение к миру, стимулирует социальную активность школьника и способствует усвоению им таких элементов содержания образования, как нравственные проблемы. Перед традиционными формами и методами обучения игра имеет преимущества. Также при игровом обучении проявляется личность учащегося, его духовное и социальное развитие; расширяет кругозор учащегося, позволяет приобрести умение защищать свои позиции, способствует обогащению знаний. В процессе ее подготовки вырабатываются умения ориентировки в океане информации, отбора материала.

Анализ трудов известных педагогов показал, что при организации игровых технологий следует соблюдать определённые этапы: выбор игры; подготовка игры; введение в игру; ход игры; подведение итогов игры; анализ игры. Так, к примеру, при изучении раздела «Население России» можно предложить игры: интеллектуальная игра «Географический КВН»; интерактивная игра «Демограф»; интеллектуальная игра «Российская мозаика»; викторина «Города и сельские поселения. Урбанизация» и другие [3; 5].

Более подробно остановимся на проведении ролевой игры в школьной географии. Обучающиеся рассматривают данную игру как своеобразную ситуацию, в ходе которой они выполняют определенные действия, выступая в установленных ролях. Целью такой игры выступает формирование и развитие вербальных навыков, и освоение компетенций у школьников.

При проведении ролевой игры следует придерживаться этапов. Первый этап подготовки включает определение содержания программы, разработку сценария ролевой игры, составление плана описания хода ролевой игры. Далее идёт непосредственно этап проведения ролевой игры и на третьем этапе осуществляется рефлексия, оценка и самооценка деятельности учащихся, общие выводы.

Обратимся к опыту организации ролевых игр в школьной географии. При изучении географии России Л.М. Новикова, учитель географии, организует ролевую игру по теме «Крупные природные районы России». Учитель предлагает пофантазировать ученикам, что они пошли работать менеджерами в туристическую фирму. Учитель предлагает ученикам выбрать роли директора фирмы, финансового или коммерческого директора, финансового аналитика, сотрудники туристического агентства и т. д. В соответствии с выбранной ролью ученики организуют отделы – аналитический отдел, экономический отдел, отдел продаж и т.д. [2].

При выполнении задания в отделах учениками обсуждается проблема развития туризма в России. При обсуждении социально – культурных, экономических, политических и других проблем туризма в России предлагаются и пути решения. Таким образом, ученики могут выделить благоприятные территории и менее благоприятные для организации туристической деятельности. По результатам своей деятельности ученикам предлагается разработать туристический маршрут на Урал, выявить территории, которые заинтересовали бы потенциальных клиентов туристической фирмы. При организации ролевой игры учитель предлагает тайминг: основная часть задания – 5 минут, выступление – 3 минуты [2].

Каждый отдел выполняет свои задачи, так, аналитический отдел должен просчитать риски организации туристического маршрута по Уральскому региону, оценить положительные и отрицательные стороны, выделить наиболее привлекательные стороны туристического маршрута на Урал. Экономический отдел должен просчитать расходы на организацию маршрута и его рекламу, стоимость самого тура и т. д. Отделу рекламы и продаж предлагается составить макет рекламного баннера. Менеджеры по продажам также составляют маршрут тура и продумывают, какие услуги дополнительно можно предложить туристам. На этапе рефлексии происходит подведение итогов, анализ полученной информации, высказывание суждения и оформление выводов по результатам работы [2].

При рефлексии учитель предлагает ответить на вопросы: какие цели стояли перед нами; какие трудности перед вами возникли; справились ли Вы с поставленными задачами; как вы оцениваете результат своей работы; какие компетенции вы проявляли при выполнении задания и другие.

### *Список литературы*

1. Афанасьева Ю.А. Применение игровых технологий на уроках географии как средство реализации системно-деятельностного подхода / Ю.А. Афанасьева // Осовские педагогические чтения «Образование в современном мире: новое время – новые решения». – 2020. – №1. – С. 49–54. EDN TAUADF
2. Новикова Л.М. Ролевая игра «Заседание в туристическом агентстве» / Л.М. Новикова. – М., 2023.
3. Орлова Т.И. Учебная игра на уроках географии как современная образовательная технология / Т.И. Орлова, М.А. Кулабухова // Вестник научных конференций. – 2018. – №10–2 (38). – С. 82–84. EDN YPMCPJ
4. Таможняя Е.А. Методика обучения географии: учебник и практикум для вузов / Е.А. Таможняя, М.С. Смирнова, И.В. Душина; под общ. ред. Е.А. Таможней. – М.: Юрайт, 2023. – 321 с. EDN VFFXXD
5. Тарасова Е.А. Использование игровых технологий на уроках географии / Е.А. Тарасова // Школа Науки. – 2021. – №2 (39). – С. 42–43. EDN QGIPOD
6. Федеральная рабочая программа основного общего образования (ФРП ООО) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www. edsoo.ru](http://www.edsoo.ru) (дата обращения: 16.07.2024).