

Развитие познавательного интереса учащихся в процессе реализации игровых технологий на уроках географии.

Козлова Зинаида Георгиевна, учитель географии МБОУ «Плотовская СОШ» Прохоровского района Белгородской области

"Воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре... Воображение развивается только в коллективе, обязательно играющем. И я как педагог должен с ними немножко играть..."
А.С.Макаренко

В настоящее время проблема интереса к учебному предмету остается актуальной, в связи с тем, что произошли значительные изменения в обществе и образовании. Современный школьник должен обладать высокой познавательной мыслительной активностью, стремиться к учению, самостоятельности, самоопределению, самореализации и самоутверждению. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Нет необходимости спорить о важности игр в жизни детей. Написано множество трудов по играм и методикам их проведения в младшей школе. Но как только школьники переходят в среднее звено, где каждый предмет преподает новый учитель, то наступает игровой вакуум. Резко падает интерес к учебе от среднего звена к старшему. Подростки продолжают играть вне школы. А учебные предметы оторваны от реальной жизни детей отсутствием в них игровых моментов.

В соответствии с этим возник вопрос, как превратить уроки географии из малопродуктивных и неинтересных в увлекательные и результативные?

Я нашла ответ на этот вопрос, познакомившись с игровыми технологиями. Основной мотив игры – это не результат, а процесс. Это усиливает развивающее значение. Игра раскрывает творческие возможности ученика, воспитывает чувства сопереживания друг другу, взаимовыручку в решении трудных вопросов. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого – работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Азарт и желание ставит детей перед необходимостью многое вспомнить, осмыслить за короткий промежуток времени. Ни для кого не секрет, что современные школьники, имея компьютеры в своем распоряжении, пользуясь им, “скачивают” информацию, порой не задумываясь, а тем более не запоминают и не пытаются проникнуть суть предложенного задания. Выучить, вникнуть в материал, можно только заинтересовав ученика.

История применения игр как эффективного способа обучения уходит своими корнями в глубокую древность.

По мнению С.А.Шмакова, как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие важные функции:

- Функция социализации.

Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

- Функция межнациональной коммуникации. Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны».

- Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики». Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой — выявить недостатки опыта.

- Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

- Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра — «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

- Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.

«Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как с взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту».

- Функция коррекции — есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

- Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

Дидактическая игра - это занимательная для ребенка учебная деятельность в условных ситуациях. Поскольку обучение - это процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта; организация формирования знания, умения, навыков. Но не всякая деятельность в условных ситуациях является игрой. Деятельность, чтобы быть игрой, должна быть занимательна для играющего.

Несмотря на кажущуюся универсальность такого вида обучения, необходимо точно определить положение игры в каждом конкретном случае. Необходимо помнить, что недостаток игр вреден, а избыток недопустим, иначе происходит перенос центра тяжести с дидактической стороны дела на формальную сторону. При разработке и определении места игр на уроках необходимо найти не только тему игры, но и место ее включения в урок, отводимое время и средства повышения познавательной активности

География является школьным предметом, изучающим природу и общество в их взаимодействии. Но далеко не все в учебном материале может представлять для учащихся какой-либо интерес. Поэтому необходимо таким образом организовывать учебную деятельность, чтобы сам процесс учения привлекал школьников. Использовать не отдельные разрозненные игры, а систему игр в процессе обучения. Систему перехода от простых репродуктивных игр к сложным: играм на прогнозирование, т.е. определяющим конечную цель современной географии - уметь прогнозировать ситуацию. Систему, не прерывающую последовательность развития детского организма от младшего школьного возраста к среднему и от среднего к старшему. Систему, учитывающую валеологические особенности развития детского организма, систему, защищающую от перегрузок учебным материалом.

При проведении игр необходимо учитывать следующие критерии:

- ✓ Игра должна быть рассчитана на один урок;
- ✓ Игра не должна быть сложной для понимания ее хода детьми;
- ✓ Игровое оборудование должно трансформироваться и готовиться к новому использованию очень легко;
- ✓ Игра не должна морально устаревать с развитием нашего общества;
- ✓ Игра должна быть массовой, охватывающей весь класс;
- ✓ Учителю должно быть легко, выставлять оценки по результатам игры, дети должны понимать, как получилась итоговая оценка за игру;
- ✓ Игра должна быть достаточно динамичной для поддержания интереса к ней;
- ✓ Исходное положение детей в игре равное, разница скажется в различном усвоении разными детьми материалов темы, по которой проводится игра, в различном уровне интеллекта.

В первую очередь коллективные игры в классе следует разделять по дидактическим задачам урока,

Виды игр в системе

Таблица 2

1. По образовательным задачам

<i>Тип игры</i>	<i>Вид игры</i>
Игры на изучение нового материала	В процессе игры идет знакомство ребят с неизвестными им фактами, приемами работы, новыми географическими источниками знаний, способами работы.
Игры на формирование умений и навыков	Это игры на определение координат, работу по заданному плану, умение работать с картами, коллекциями, справочниками, выработка приемов наблюдения на местности, умения работать в коллективе, распределять игровые роли, умение говорить, отстаивать свое мнение. ("Кубики", "Морской бой", "Экологический десант", "Аукцион").
Игры на обобщение и контроль знаний	Самый большой пласт игр для проверки усвоенного и коррекции знаний. ("Геолото", "Брейн-ринг", «Путешествия по материкам и странам»).
Игры для подготовки к ГИА	Игры на применение на практике знаний и умений. «Немая карта» (узнай силуэт, контур, фрагмент карты), «Установи соответствие», «Пойми меня» (отгадать термин), «Географическая цепочка» (назови объект).

Таблица 3

2. По методам обучения

<i>Тип игры</i>	<i>Вид игры</i>
Репродуктивные	Игры, где даны начальные условия поиска, методы работы, материал с которым надо работать и конечный результат, который надо получить. ("Кто последний", "Разведдесант", "Кубики").
Программируемые	Игры, где даны начальные условия работы, алгоритм (метод) работы и необходимый конечный результат. ("Полезные ископаемые - поиск ответов", "Географический бой").
Эвристические	Игры на поиски путей решения ("Туристический маршрут", "Творческие драматический конкурсы", "Оптимальный вариант").
Проблемные.	Игры, где даны начальные условия и конечный результат, но нет путей решения задачи и промежуточных материалов. ("Дневник путешествия", "Восточная дивизия").
Исследовательски - модельные.	Игры только с известным конечным результатом. "Защита проекта", "Мозговой штурм"

Таблица 4

3. По формам проведения

<i>Тип игры</i>	<i>Вид игры</i>
Конференция	В основе таких игр лежит метод "Мозгового штурма", когда предложенную для обсуждения проблему можно решить сначала путем внутригруппового, а затем и общего обсуждения.
Викторины	Необходимо отгадать, решить какую-либо задачу. ("Да - нет, найди ответ", "Угадай природный объект").
Соревнование	Соревнование на лучшее качество, скорость, количество ("Кто последний").
Принятие и смена ролей	В течение игры ребята пробуют на себе различные роли ("Творческие драматические конкурсы", «Турагентство»).
Имитация события	В процессе игры дети имитируют какое - либо географическое событие ("Экспедиция в Антарктиду").
"Карусель",	Чередование игровых ситуаций ("Экспедиция на местность").
Путешествия по станциям.	В игре дети по очереди посещают различные пункты, где выполняют географические задания. ("Зачет по станциям").
Защита проекта.	В игровой форме ребята защищают свои экологические, производственные, культурологические проекты переустройства мира.
Открытие, исследование	В процессе игры ребята делают мини исследования окружающего мира. ("Экологический десант").

Игровой характер при проведении уроков по географии должен иметь определённую меру. Превышение её может привести к тому, что дети во всём будут видеть только игру.

В процессе игры необходимо следить за речью учащихся: она должна быть географически грамотной, правильной, чёткой, краткой.

Достаточно важным вопросом при проведении игр в классе является игровое оборудование, атрибутика игр. Ребята, конечно, большие фантазеры и в любом предмете смогут увидеть любой предмет игры. Но лучше, чтобы игра была подготовлена достаточно ярко, красочно. Для игр можно использовать следующую атрибутику:

- ✓ Игровое поле;
- ✓ Фишки;
- ✓ Игровой куб;
- ✓ Визитки;
- ✓ Географический инструмент;
- ✓ Жетоны;
- ✓ Песочные часы,
- ✓ Грамоты.

Библиографический список

- 1.Букина Т.В. «Игровые технологии на уроках географии». [Электронный ресурс] Режим доступа // <http://text.ru>, 20.01.2015
2. Зотова, А.М. Учебные игры на уроках и их роль в развитии учащегося / А.М. Зотова // География в школе. – 2004. – № 3. – С.46-49
3. Мартемьянов В.В. «Игровая система в преподавании географии. Из опыта работы» [Электронный ресурс] Режим доступа-<http://www.menobr.ru/materials/1233/40753/>, 20.01.2015
4. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении – М.: Просвещение, 1992г
5. Семина Г.В. Игровые технологии на уроках географии [Электронный ресурс] Режим доступа-<http://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-1589>, 21.01.2015
6. Современный урок. Методические разработки уроков. Москва “Школьная Пресса” 2002 г
7. Федорова М.Н. Игра как средство развития познавательного интереса учащихся. [Электронный ресурс] Режим доступа // <http://referatcomp.ru> 20.01.2015
8. Шмаков С.А. “Игры учащихся – феномен культуры”.- Москва: Новая школа 1994 г.