

ИГРА НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

В. А. Маркович

ГУО «Средняя школа № 23 г. Борисова»
г. Борисов, Республика Беларусь, markovich-2014@mail.ru

Игры развивают инициативу и волю ребенка, учат жить и работать в коллективе, считаться с интересами товарищей, приходить на выручку, приучают к дисциплине, соблюдению установленных правил. Увлеченные живой, эмоциональной игрой при изучении географии учащиеся легче усваивают и приобретают полезные навыки и знания и формируют представление о географической картине мира.

Ключевые слова: игра; активное участие; развитие; экологизация; краеведение; детская занятость.

Игровые формы обучения позволяют использовать 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. Есть великая формула «дедушки космонавтики» К. Э. Циолковского, приоткрывающая завесу над тайной рождения творческого ума: «Сначала я открывал истины, известные многим; и, наконец, стал открывать истины, никому еще не известные». Видимо, это и есть путь становления творческой стороны интеллекта, исследовательского таланта. И одним из эффективных средств этого является игра.

Например, начиная изучать тему «Географическая карта» в 6 классе и далее, можно готовить игры с *маршрутными листами, с цитатами из книг*. Хорошим подспорьем для данной работы станет книга Г. Я. Рылюка и С. А. Глушаковой «Вслед за героями книг по материкам и странам». Изучая материки в 7 классе, замечательно проходит маленькая разминка *«По одному предложению»*, домашнее задание рассказывают всем классом, где каждый ученик говорит только одно предложение. Или ролевая игра: *«Рассказ от имени героя»*. Игра *«Найди пару»* Идея игры заключается в том, что каждый участник должен найти свою пару среди множества морей и островов (на карточках пишем список морей и островов, перемешиваем карточки и раздаем их ученикам. Каждый должен найти свое море и остров или пролив. Например, Средиземное море - остров Сицилия; Черное море - пролив Босфор. Очень нравится ребятам определять объекты по фото из космоса и находить их на карте. Это заинтересует ребенка не только географией, но и подтолкнет его к чте-

нию художественной литературы. Изучая **градусную сетку**, можно совершить **путешествие в поисках сокровищ**. Класс делим на корабельные команды и каждой команде предлагаем карту с координатами сокровищ и определенными ловушками. Замечательно проходит игра **«Широта и долгота»**. Участники игры (их должно быть не менее 4 человек) делятся на четыре группы. Первая – «северные широты», вторая – «южные широты», третья – «восточные долготы», четвёртая – «западные долготы». Игроки попеременно выстраиваются в шеренгу. Ведущий называет любой географический объект, участники игры быстро вспоминают, где он находится. Те, которые представляют «широты» и «долготы» этого объекта, должны быстро присесть. Например, ведущий называет: остров Мадагаскар; приседают ребята, изображающие «южные широты» и «восточные долготы». Кто ошибся – получает штрафное очко, а при повторной ошибке выбывает из игры. Кроме того, на основе картографического материала, развивается интерес к краеведению в нашей школе. Проводится сотрудничество с учителями физического воспитания и как итог – победы на туристических слетах.

При изучении темы **«Природные условия земной поверхности»** начинается активная **экологизация**. Можно проводить игру «Экологический калейдоскоп», хорошо проходят **экологические ринги**, для которых ребята самостоятельно готовят вопросы друг другу.

Дополнительно учащиеся остаются после учебных занятий, что в свою очередь, решает проблемы детской занятости и востребованности. Охотно и даже с азартом выпускают газету **«Эколюдик»**. Она интересна для всех и здесь можно использовать любую информацию, не только поурочную: из газет, журналов и интернета.

Изучая «Население» и «Хозяйство», мы формируем представления о хозяйственной деятельности, знакомим ребят с экономикой. При изучении данных тем хорошо проходят игры типа **«Бизнес-план»**, суть которой в том, что на основе изученного материала учащиеся составляют план развития своего дела. А **«Собеседование»** ребята проходят, устраиваясь на работу своей мечты.

В 8 классе проходят мероприятия **КТД «Визитка»**, **«Я Вам пишу...»**. В первом случае – ребята должны представить страну символами, во втором – написать письмо из страны, которую изучаем. Это стимулирует познавательную активность, заставляет работать с дополнительными источниками, развивает творческие способности и даже новаторство, сплачивает коллектив. В 10 классах проводится игра **«Политвернисаж»**.

Игра «Верх – вниз». Игроки образуют полукруг от ведущего. Он начинает перечислять большие и маленькие по площади государства.

Если названо большое государство (Китай, Россия, Бразилия и т. п.), ребята поднимаются на носки и тянут руки вверх, тем самым как бы показывая размеры. Если же названы небольшие государства, все участники игры опускают руки вниз. Сделавший две ошибки, выбывает из игры. Ведущий не только называет страны, но и сам выполняет движения, иногда намеренно ошибаясь. Те, кто невнимателен и копирует действия ведущего, скоро выбывает из игры. Игра может продолжаться 2-3 минуты, после её можно повторить, но называть уже, например, горы, озёра. Кроме того, активно используются интерактивные карты и тренажеры.

Занимательно проходит игра «Вопросы на букву...». В игре участвуют две команды. После проведения жеребьёвки игру начинает одна из команд №1. Капитан этой команды по договорённости с её членами задаёт 10 вопросов на географические темы, а члены команды №2 должны дать ответы, начинающиеся с какой-то одной буквы. Букву называет капитан первой команды, например букву М.

«Рекламный плакат». Учащимся предлагаются страны или города, по которым они должны составить рекламу. Она должна быть достаточно яркой, чтобы привлечь внимание каждого. Данное творческое игровое задание позволяет ученикам посмотреть на изученный материал под другим углом зрения.

При изучении географии Беларуси интересно проходят КТД «Живой журнал». Тематика различная: формы рельефа, экологические проблемы, исчезающие растения и животные. «Работают» туристические агентства с большой охотой, ребята участвуют в рекламных акциях, например, по теме «Полезные ископаемые». Мы много путешествуем по стране, что находит отражение в школьной газете «Большая перемена», а учебные материалы используются на уроках при изучении тем «Рекреационные ресурсы» и «Природоохранные территории». КТД «Увидел-расскажи»: создается несколько групп. Каждая группа должна рассказать и показать те места, где побывали.

Используя игры на уроках и внеурочной деятельности, мы стремимся к возможности активно участвовать в собственном обучении, а не быть пассивным слушателем. Ведь ребенок не «учится», он играет, становится активным членом социума, который мыслит нестандартно, творчески.

Библиографические ссылки

1. Бабанский Ю. К. Педагогика. М.: Просвещение, 1983.
2. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989.
3. Былеева Л. П. Игра? Игра! М.: Молодая гвардия, 1988.

4. Жукова Т. М. Развитие человека есть развитие его способностей // Одаренный ребенок, 2006. № 1, с. 46-51.
5. Имаметдинова Р. Я. Креативные способности детей и влияние творческих занятий на их развитие // Одаренный ребенок, 2006. № 6, с. 99-101.
6. Ключко Н. Д. Королевство интересных дел. Мозырь: «Белый ветер», 2008.
7. Макаренко А. С. Лекции о воспитании [Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://www.makarenko.edu.ru/biblio.htm>. Дата доступа : 30.09.2021.
8. Новик Н. Н. География. Внеклассная работа. Минск : «Новое знание», 2007.
9. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М. : Народное образование, 1998.