

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ПО ГЕОГРАФИИ КАК ЭЛЕМЕНТ АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ТВОРЧЕСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Н. В. Шляхтова

ГУО «СШ №168 г Минска»

Жуковского 10/5, Минск, Беларусь, sch168@minskedu.gov.by

Описывается применение настольных игр на учебных занятиях по географии на различных этапах урока.

Ключевые слова: настольные игры; электронные ресурсы; творческая деятельность; пазлы; танграм; вкусные знания; qr-экскурсия.

Интернет плотно вошел в нашу жизнь. Мы ежедневно потребляем большое количество контента. Это расширяет границы, помогает совершать виртуальные путешествия, хорошо ориентироваться в мире, который нас окружает. «Обществу нужны образованные, нравственные, предприимчивые и компетентные личности, способные самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, прогнозируя их возможные последствия, умеющие выбирать способы сотрудничества. К одной из основных тенденций развития образования в мире можно отнести ориентацию на личность обучающегося в целях наиболее полного раскрытия его способностей и удовлетворения его образовательных потребностей. Гуманизация проявляется в переносе акцента с педагогической деятельности на продуктивную учебно-познавательную и иную деятельность обучающегося» [4].

Необходимо воспитывать поколение созидателей, которые смогут качественно изменить роль интернета в обществе. Не просто потребление контента, а создание нового продукта при помощи возможностей глобальной сети.

Использование игр не является инновацией для образовательной сферы. Отличительной особенностью современных игровых методик является использование игрового инструментария информационно-игровых технологий и электронных ресурсов. Задачей педагога становится создание условий обучающимся для анализа учебного материала через игровые сценарии, награды, социальное взаимодействие.

Одновременно с этим многие родители сейчас обеспокоены обилием интернета в жизни ребенка. По словам практикующих психологов, почти каждый второй, кто заявляет о своих проблемах с детьми, ссылается на привязанность к смартфону, соцсетям, компьютерным играм, интернету. Когда интернет предполагает более красочный, живой, динамичный про-

дукт, сложно ему что-либо противопоставить. К сожалению, также следует отметить, что в ходе неконтролируемого использования сети интернет и бесконтрольного пользования гаджетами, сужается объем применяемых операций, уменьшается навык применения знаний в нестандартных ситуациях, отсутствует алгоритм решения реальных задач. Одновременно с этим снижается потребность в самореализации себя через обучение.

Однако сам по себе интернет – не зло и не благо. Это виртуальный мир огромных возможностей, если использовать его как инструмент для создания авторского продукта, для совместной деятельности, для саморазвития и коммуникации. Учитель должен быть примером человека практика, который опираясь на знания, создает авторский продукт. Именно стремление учителя к созиданию, осмысленное творчество, стремление использовать учителем свои знания для создания комфортной развивающей среды для учеников, показывает пример современного служения на благо общества.

Настольные игры разнообразны по своему содержанию, степени самостоятельности детей, игровому материалу:

Формы проведения уроков с применением настольных игр могут быть самыми различными.

Проверка домашнего задания позволяет снизить уровень стресса, реализовать принцип «равный обсуждает равного», сформировать навыки командной работы.

На этапе целеполагания настольные игры могут быть использованы для постановки проблемных задач с отдаленным результатом.

На этапе актуализации для воспроизведения учащимися знаний, умений и навыков, необходимых для «открытия» нового знания.

При изучении нового материала использование настольных игр позволяет структурировать материал, показать причинно-следственные связи, расширить наглядно-образный кругозор, наглядно представить понятийный материал.

На любом этапе урока как средство первичного контроля. Настольные игры могут стать вариантом отражения полученных знаний и эмоционального состояния на этапе урока рефлексия.

При применении настольных игр цели обучения достигаются через решение игровых задач. Мной, совместно с моими учениками были разработаны и внедрены следующие упражнения на основе метода настольных игр.

Танграм. Это, по сути, логическая головоломка. Её название можно перевести как «искусство семи дощечек» (рис. 1). Для выполнения за-

конченного рисунка необходимо совместить семь разноцветных деталей. Этот вид настольной игры себя хорошо зарекомендовал себя при составлении логических взаимосвязей. Как вариант первичного запоминания учебного материала у учащихся с особенностями развития, либо учащихся низкого уровня усвоения материала.



Рис. 1 Танграм

Игра «Пазлы» целесообразно использовать самостоятельно созданные коллажи, обобщенные темой. Данный вид настольной игры оправдал себя при подготовке творческих домашних заданий по принципу «Ты – мне, я - тебе» (рис. 2). Для создания коллажа удобно использовать сервис <https://www.canva.com>.



Рис. 2 Пазлы

Игра «ГП Африки». Эта игра относится к категории игр-бродилок (рис. 3). Позволяет провести опрос домашнего задания, позволяет определить навыки владения картографическим материалом по заданной теме. При этом ученик может сам определять скорость прохождения по этапам игры.

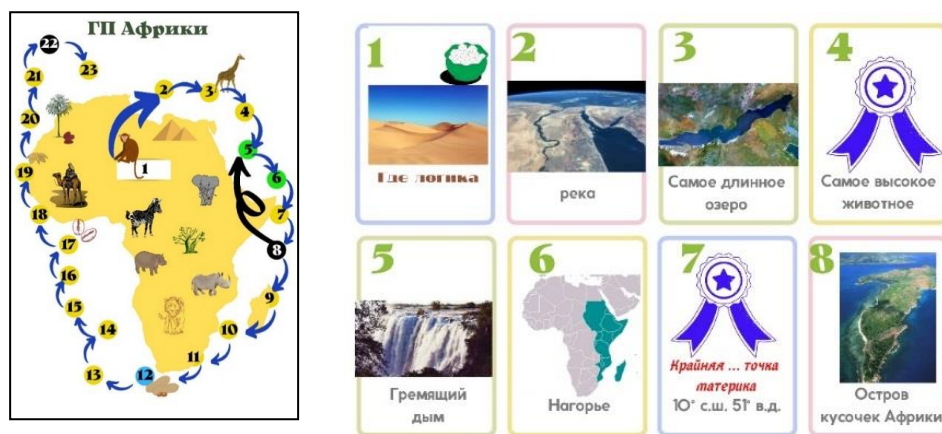


Рис. 3. Игра-бродилка «Африка»

«Вкусные знания» игра, которая позволяет провести опрос ученика по изученной теме (рис. 4). Может быть использована на уроках как обобщения знаний, так и на контрольном этапе урока, также можно использовать как вариант рефлексии содержания учебного материала.



Рис. 4. «Вкусные знания»

Qr-экскурсия, это вариант самостоятельного изучения темы, применим для высокомотивированных учащихся при подготовке к выступлению, при олимпиадной подготовке. Также данный вариант игры позволяет дистанционно изучить большой объем информации (рис. 5). Использование настольных игр позволяет заинтересовать учащихся, мотивировать их к активизации познавательного интереса по предмету. А использование электронных сервисов позволяет делиться результатами с коллегами, что повышает и мою педагогическую мотивацию.



Рис. 5. «Qr-экскурсии»

Следует отметить, что в результате реализации данного направления среди учеников создается удивительная творческая атмосфера, которая, является равновесной и дает столько же в эмоциональном и творческом плане, сколько и требует взамен.

Библиографические ссылки

1. Блаженков В. А. Приемы развивающего обучения географии. – М. : Дрофа, 2006.
2. Кольмакова Е. Г. География. Материки и океаны : учеб. пособие для 7-го кл. учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения / Е. Г. Кольмакова, П. С. Лопух, О. В. Сарычева. – Минск : Адукацыя і выхаванне, 2017.
3. Кольмакова Е. Г. География. Физическая география : учеб. пособие для 6-го кл. учреждений общ. среднего образования с рус. яз. обучения / Е. Г. Кольмакова, В. В. Пикулик; под ред. Кольмаковой Е. Г. – Минск : Народная асвета, 2016.
4. Концепция развития системы образования Республики Беларусь до 2030 года [Электронный ресурс] // Сайт Министерства образования Республики Беларусь. – URL : <https://edu.gov.by/> (дата обращения : 17.12.2021).
5. Мартемьянов В. В. Игросистема в преподавании географии. География в школе. – 2001. № 1.
6. Науменко Н. В., Какарека Э. В., Инновационные методы на уроках географии и во внеклассной работе. – Минск : Экоперспектива, 2016.
7. Селевко Г. К. «Энциклопедия образовательных технологий». – М. : Народное образование 1998 г.