

*И. В. Данилова*

## **РАЗВИТИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНОЙ ГЕОГРАФИИ**

В современной практике обучения географии большую популярность получили игровые технологии. В методической литературе описано большое количество игровых сюжетов, представлены классификации, рассматривающие в основном общепедагогические аспекты игровых способов обучения.

Отношение учителей к игровым технологиям неодинаково: одни используют их очень активно, считая результативными, другие предпочитают классические формы учебного процесса.

Для дальнейшего развития игровых технологий и более полного использования их педагогических возможностей, особенно с точки зрения развития личности учащихся, представляет интерес выявление особенностей развития игровых технологий, мнений учащихся и учителей о педагогических играх.

Активные формы обучения, в том числе и игровые, получили в последнее время широкое применение на уроках географии. Использование игр в обучении географии решает множество задач. Они развивают познавательный интерес к предмету, активизируют учебную деятельность учащихся на уроках, способствуют становлению творческой личности ученика, так как многие из игр часто предполагают проблемный характер обучения, ибо есть исходный вопрос, на который надо дать ответ, а пути решения не ясны. Многие из игр дают возможности для взаимообучения, так как предполагают групповые формы работы и совещательный процесс. Интеллектуально развитые дети занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре. Возможность совещаться, обсуждать проблемы позволяет также удовлетворять потребность подростков в общении.

Включение в структуру урока игровых моментов может быть использовано для снятия усталости и для развития лично-

стной свободы и раскованности ребят, особенно невротизированных, слабых и неуверенных в себе.

Наблюдения при проведении некоторых игр позволяют выявить неформальную структуру класса, тип взаимоотношений между учениками, установить учащихся с явными лидерскими качествами и аутистов. Хорошо продуманные игры могут быть использованы для улучшения взаимоотношений внутри коллектива, развития дружбы и взаимопомощи в классе.

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируют многие умения и навыки: прежде всего коммуникативные, умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя. Они развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем. Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач. Игры по географии в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность географического образования. Но даже самая лучшая игра не может обеспечить достижения всех образовательно-воспитательных целей, поэтому игры необходимо рассматривать в системе всех форм и методов учебной работы, применяемых в обучении.

Игры достаточно сильно различаются по многим параметрам: областям деятельности, игровым методикам, характеру педагогического процесса, по игровой среде, целям, существуют различные их классификации. Опираясь на исследования психологов и педагогов (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Ю.К. Бабанский, Д.Б. Эльконин, Т.Р. Яновская), можно выделить две большие группы игр: игры с правилами (дидактические) и творческие игры.

Игры могут делиться на академические и неакадемические (обучающие).

Деление академических игр на имитационные и неимитационные связано с технологией их использования. Если моделируется какой-либо изучаемый процесс или имитируется какая-то реальность, то такие игры относятся к подгруппе имитационных игр. Из них на уроках географии используются различные ролевые игры и игры – состязания.

Ролевые игры предполагают наличие воображаемой игровой ситуации, в которой действуют воображаемые герои. В основном содержанием ролевой игры становятся реальные проблемы географической науки. Ролевая игра успешна в том случае, если учащиеся в ходе её дискутируют, отстаивают свои взгляды. Так, для 7 класса наиболее интересными являются

сюжетно-ролевые игры типа игрупутешествий (примеры: «Путешествие по Австралии», «Путешествие по Атлантическому океану», «Будущее Антарктиды»). В 8-10 классах ролевые игры постепенно изменяются, в них используются более сложные ситуации (пресс-конференции, уроки-ярмарки, «круглые столы»).

Более эффективное использование игр в учебном процессе предполагает выявление мнений учащихся об игровой деятельности.

Среди учащихся 6-9 классов лицея № 1 г. Тутаева было проведено анкетирование, цель которого – выявить отношение учащихся к различным формам уроков и мотивов, определяющих этот выбор. Результаты анкетирования отражены в диаграмме 1 и табл. 1 и 2.

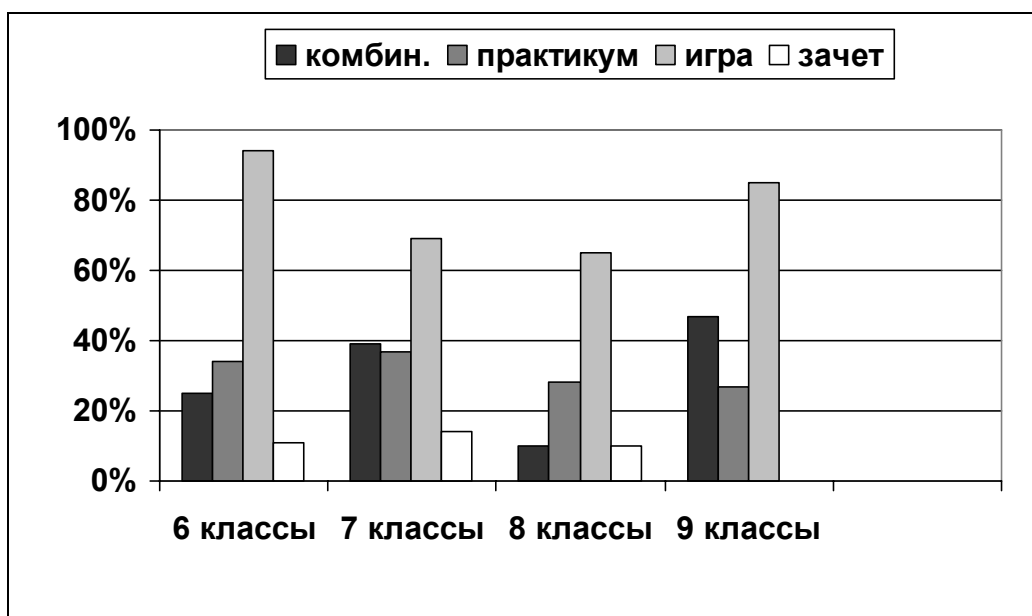


Диаграмма 1. Мнение учащихся о разных формах урока по параллелям

Мнение учащихся о разных формах урока внутри параллелей

	6-а	6-б	7-а	7-б	7-в	8-а	8-б	9-а	9-б
а	22%	29%	16%	52%	44%	10%	10%	58%	31%
б	52%	17%	50%	24%	40%	30%	25%	21%	37%
в	100%	87%	66%	76%	64%	70%	60%	79%	94%
г	8,7%	12%	16%	5%	20%	10%	10%	0	0

Таблица 1

Мотивация выбора учащимися игровой формы урока

Мотивы выбора	6-е	7-е	8-е	9-е	Всего
Интересно	12	18	18	15	63
Получение новых знаний	16	9	6	9	40
Легче усваивается и запоминается материал	2	8	6	10	26
Хорошая возможность для повторения	10	5	-	-	15
Удовольствие, отдых, развлечение, азарт	4	3	5	6	18
Общение, совместная работа, возможность совещаться	2	1	3	-	6
Меньше нагрузка	-	-	-	3	3
Хорошие оценки	-	-	3	2	5
Не смогли объяснить	6	7	2	-	15

По результатам анкетирования можно сделать следующие выводы:

1. Из предложенных форм урока наибольшее число учащихся, независимо от возраста, отдают предпочтение игровым. Максимальный выбор этой формы приходится на 6 и 9 классы.

2. Различия в выборе игровых уроков между классами одной параллели различаются по уровню незначительно и составляют 10-15%.

3. Связи между выбором игровой формы и успешностью обучения данных учащихся не отмечается. Выбор игр больше связан с личностными характеристиками: общительностью, активностью, социальным статусом, занимаемым в классе.

4. Значительны различия относительно выбора других форм урока. Так, предпочтение обычному (комбинированному) уроку отдают учащиеся 7 и 9 классов, причем различия в выборе такой формы существуют и между классами одной параллели. Так, в параллели 7 классов наибольшее число учащихся выбирают комбинированную форму в слабом классе (52%), а в классе, который в начальной школе обучался по системе Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова, выбирают всего 16% учащихся. Средний по уровню класс занимает промежуточное положение (44%). В 9 классах ситуация обратная: комбинированную форму выбирают 58% учащихся сильного класса физико-математического профиля и только 31% более слабого гуманитарного.

5. Достаточно интересна ситуация, связанная с уроками-практикумами. Большой интерес они вызывают у учащихся 6

и 7 классов (34% и 37%), а в 8 и 9 классах он постепенно снижается. Аналогичная ситуация с уроками зачетной формы.

Но между классами в параллелях относительно урока-практикума существуют значительные различия. Так в 6, 7 и 8 классах эту форму урока выбирает значительное число учащихся сильных классов (52%, 50%, 30%), а в 9 классах большее предпочтение отдают учащиеся слабого класса (37% против 21%). Отношение к урокам-зачетам между классами в параллелях различается незначительно.

Анализ мотивов выбора учащимися игровых форм урока показывает следующее:

1. Учащиеся разного возраста имеют сходные основные мотивы. Первые позиции во всех классах занимают следующие мотивы:

-интерес к такой форме урока;

-усвоение новых знаний;

-более лёгкое усвоение и запоминание материала.

2. Существуют некоторые возрастные различия. Так, учащиеся 6 и 7 классов выделяют возможность повторения материала, а в 8 и 9 классах этот мотив отсутствует. Объяснить это, очевидно, можно тем, что в 6 и 7 классах доминируют игры-соревнования, большая часть которых используется на уроках обобщающего повторения. А в 8 и 9 классах эти игры постепенно замещаются имитационными, которые применяются на других этапах обучения. Мотивы отдыха, развлечения, получения удовольствия занимают незначительное место среди других мотивов, но количество учащихся, указываю-

щих их, несколько увеличивается с возрастом.

В 6 и 7 классах несколько человек свой выбор этой формы урока объясняют возможностью общения. В 8 и 9 классах для 5 человек значимым является получение хороших оценок.

Более полно мотивы выбора учащимися показаны в табл. 2.

Процесс развития игровых способов обучения географии можно проследить по публикациям в методическом журнале «География в школе» (диаграмма 2). Анализ статей журнала за последние 18 лет (период наиболее активного освоения игровых технологий), с 1985 по 2002 гг., выявил следующие тенденции:

1. На протяжении всего этого периода наблюдается постепенное повышение интереса учителей географии к игровым формам и методам, которое проявляется в росте количества публикаций.

2. Постепенно меняется выбор игровых сюжетов учителями географии, существуют значительные отличия в разработках разных лет.

В 80-е годы чаще используются настольные игры типа кроссвордов, ребусов, лото, игровых кубиков, почты. В этот же период появляются описания игр-соревнований и ролевых игр, но большинство из них предлагается для 6-7 классов, они достаточно однотипны и с нечетко прописанными правилами.

В 90-е годы заметно увеличивается количество публикаций с описанием игрового творческого содержания – соревнований и ролевых игр, причем их формы становятся более разнообразными (Игры-соревнования «Что? Где? Когда?», «Счастливый случай», «Лего-го», «Звёздный час», «Геобизнес», «Геошанс», «По следам Робинзона», «Морской бой», «Австралийский серпантин», «Роза ветров»,

«Остров сокровищ». Ролевые игры: «Юный менеджер», урок-ярмарка, пресс-конференция, урок-суд, урок-путешествие, урок-сказка, урок-инсценировка, урок-совещание и т. д.). Практически все разработки имеют четко оформленные правила, их легко использовать в педагогической практике или, при необходимости, адаптировать к другой теме или курсу географии. В 1991 г. Г.С. Кулинич и В.В. Николина [2] разделяют игры на группы и дают их описание, а в 1996 г. С.П. Спичак и С.В. Тесленко [4] расширяют это описание. Но и в том, и в другом случае это только достаточно разнообразные наборы дидактических игр, которые еще не образуют единую систему.

3. Во второй половине 90-х годов начинается разработка игровых систем. В 1996 году О.О. Жебровская [1] предлагает первый игровой комплекс для 6 класса, в который включены игровые методы по всем темам курса, логически связанные между собой. В эти же годы появляются игры для 9-10 классов. В 2001 году В.В.Мартемьянов [3] предлагает игровую систему для 6-8 классов.

4. За период 2000-2002 гг. в журнале описывается наибольшее число [29] разработок игр. Они становятся еще более разнообразными. Л.М.Дмитриева («Дидактические игры по теме «Природные зоны мира». 2000. №7) предлагает описание 6 вариантов игр, направленных на тренировку памяти, внимания, воображения, мышления.

Как видно, развитие игровых методов продолжается и идет от описания отдельных разрозненных игр к постепенному созданию целых комплексов и систем игр, которые связаны между собой едиными дидактическими целями и задачами (график 1).

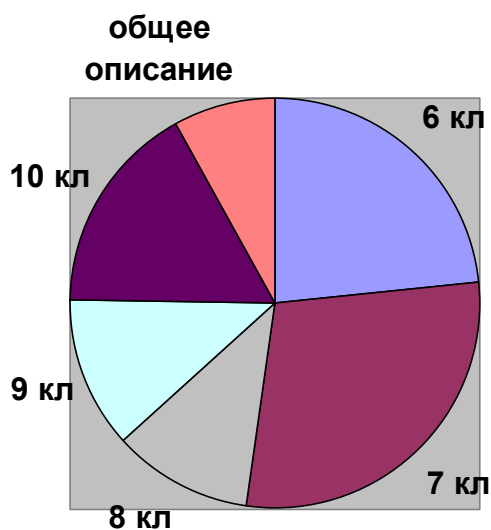


Диаграмма 2. Количество публикаций с описанием игр по классам

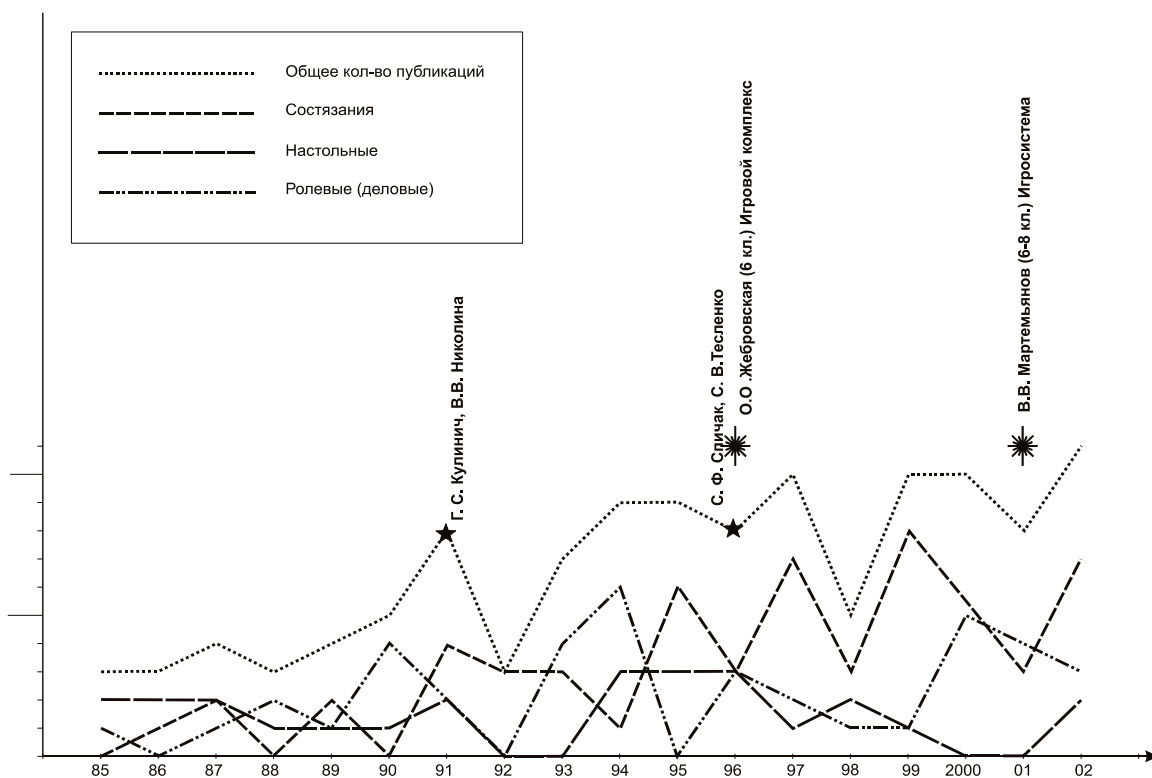


График 1. Изменение числа публикаций об игровых технологиях в журнале «География в школе»

Исследование тенденций развития игровых технологий и практики их использования помогает совершенствованию собственного педагогического опыта.

В первые годы своей работы я основной целью ставила повышение интереса к учению и активности учащихся с помощью игр, стимулирование деятельности

школьников, игры носили эпизодический характер и использовались только на этапе повторения. Постепенно накапливалось количество игровых моделей, описанных в методической литературе и адаптированных мною к определённым темам и курсам, собственных разработок. Появились возможности для расширения

их использования и создания небольших игровых комплексов по некоторым курсам. Применение уже созданных и описанных в литературе систем затруднительно. Каждый учитель должен сам решать, что включать в такой комплекс, учитывая содержание программ и учебников, которые он использует, особенности классов, с которыми работает. Модели, описанные в литературе, могут служить основой для создания собственных комплексов.

Большая часть игр в моей практике по-прежнему приходится на обобщение и контроль знаний. Но я стараюсь их включать и в процесс изучения нового материала и закрепления умений и навыков. Чаще использую игры в 6-х - 8-х классах, но ощущаю необходимость в их использовании и в старших классах.

Есть потребность в исследовании влияния игровых технологий на развитие личностных качеств учащихся.

Представляло интерес выяснить, насколько активно используют в своей практике накопленный опыт работающие учителя; от каких факторов зависит выбор учителем форм урока; в чем он видит достоинства и недостатки игровых технологий; какие проблемы существуют в развитии игровых технологий в настоящее время.

Для ответа на эти вопросы было проведено анкетирование учителей разных предметов, работающих в лицее № 1 города Тутаева и учителей географии города. Результаты анкетирования отражены в диаграмме и таблице (диаграмма 3, таблица 3).

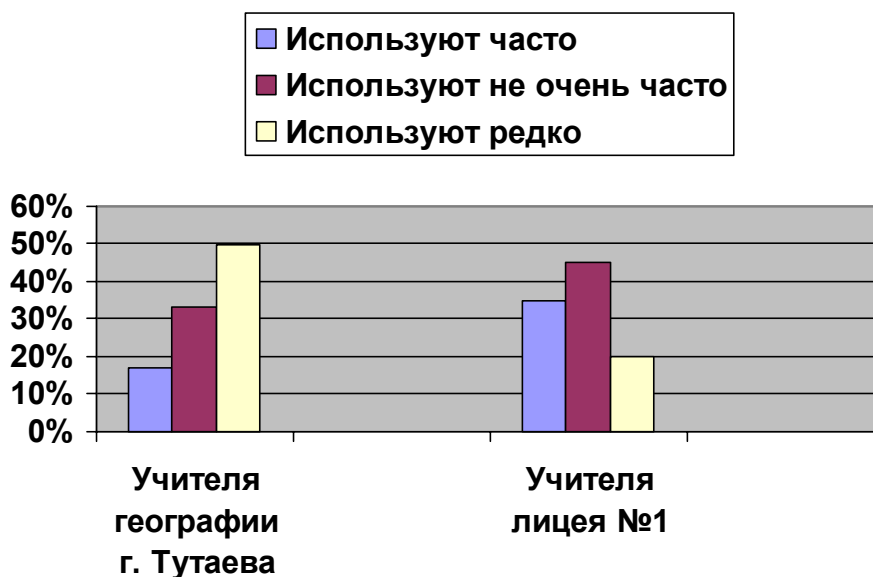


Диаграмма 3. Частота использования учителями игровых форм урока

Учителя отмечают как достоинства игровых технологий, так и трудности в их использовании. По мнению учителей, они заключаются в следующем:

Таблица 3

Достоинства и недостатки игровых форм обучения с точки зрения учителей

Достоинства	Недостатки	Этапы обучения, на которых используются игры
1. Повышение интереса	1. Сложность в организации и проблемы с дисциплиной	1. Обобщение-повторение
2. Активизация учащихся	2. Занимают много времени	2. Закрепление
3. Лучшее усвоение	3. Не для любого материала	3. На любом этапе
4. Объединение коллектива	4. Требуют много подготовки	4. Контроль знаний
5. Развитие мышления	5. Сложности в оценке учащихся	5. Изучение нового материала

6. Разрядка напряжения, смена деятельности	6. Не позволяет формировать систему знаний	6. Постановка цели, проблемы
7. Соревновательность, доступность	7. Работа одних и тех же учащихся	
8. Развитие творческих способностей		
9. Формирование ответственности		
10. Хороший способ закрепления		

Из анализа анкет можно сделать следующие выводы:

1. Учителей, совсем не использующих в своей практике игровых методик, не выявлено.

2. Активность использования игровых технологий от преподаваемого предмета зависит незначительно.

3. Большая зависимость существует от личностных особенностей учителя, частично от его возраста (чаще используют молодые) и от возраста учащихся (чаще в 6-7 классах).

4. Большинство учителей главными целями использования игровых технологий выделяют повышение интереса и активизацию учащихся, и только небольшой процент учителей отмечают обучающие и развивающие возможности игр.

5. Среди недостатков называют более сложную организацию урока, большие затраты времени на подготовку и проведение урока.

Влияние недостатков, на которые указывают учителя, можно снизить созданием каждым учителем своего игрового комплекса, связанного едиными целями с планированием. Таким образом, современными проблемами, существующими в развитии игровых технологий, можно считать более полное осознание познавательных возможностей игры и формирования личностных качеств. Необходимо продолжать развитие системного подхода к игровой деятельности.

Библиографический список

1. О. О. Жебровская. Игровой комплекс. География в школе 1996. № 6.
2. С. Г. Кулинич, В. В. Николина. Географические игры. География в школе. 1991. №1.
3. В. В. Мартемьянов. Игросистема в преподавании географии. География в школе. 2001. № 8.
4. С. П. Спичак, С. В. Тесленко. Игры на уроках географии. География в школе. 1996. № 2.