

*М.Н. Варакса,
учитель географии высшей категории
ГУО «Гимназия № 32 г. Минска»*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА ИГРЫ КАК ВАЖНОГО ФАКТОРА В АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ

Образование, ориентированное только на получение знаний, означает в настоящее время ориентацию на прошлое. В меняющемся мире система образования должна формировать такие новые качества выпускника, как:

- инициативность,
- инновационность,
- мобильность,
- гибкость,
- динамизм,
- конструктивность.

Всего этого возможно достичь лишь в том случае, если учащийся относится к процессу своего обучения осознанно, когда он обладает высокой мотивацией, заинтересованностью к развитию своих ключевых компетенций. Игровой метод, по нашему мнению, в данном случае является оптимальным средством, поскольку способствует активизации познавательной деятельности учащихся.

Игра – «один из самых увлекательных видов работы, которая всегда вызывает у учащихся бурю эмоций, пробуждает интерес друг к другу» [1, с. 23]. Содержание, принятые обязательства, правила способствуют развитию личности ребят, повышают внимательность и работоспособность.

Игровые формы отличаются тем, что процесс обучения максимально приближен к практической деятельности. Сообразуясь с характером и своей ролью, учащиеся должны принимать практические решения. Чаще всего им

приходится играть свою роль в конфликтной ситуации, заложенной в содержание игры. Решения во многих играх принимаются коллективно, что развивает мышление учащихся, коммуникативные способности. В процессе игры возникает определенный эмоциональный настрой, активизирующий образовательный процесс.

Данный метод «можно использовать на любой ступени обучения с определённой адаптацией для каждого возраста» [2, с. 51]. Известно, что для дошкольного возраста ранней формой ведущей деятельности является игра. В младшем школьном возрасте – 7-11 лет (2-5 классы) – ведущей деятельностью становится учение. У подростков – 11-15 лет (6-8 классы) – ведущая деятельность связана с общением в процессе учебно-трудовой деятельности. Содержанием ведущей деятельности старшеклассников – 15-18 лет (9-11 классы) – становятся учебно-профессиональная деятельность, формирование мировоззрения. Задача педагога – использовать материал и различные формы игры в соответствии с этими возрастными особенностями учащихся. Тем не менее игра – одна из форм отражения ведущей деятельности – может не только соответствовать достигнутому возрасту, но и возвращаться к более ранним формам поведения либо опережать соответствующую возрастную стадию.

Возрастные особенности позволяют использовать различные варианты игр. К примеру, ролевых:

- сюжетная ролевая игра сказочного содержания;
- сюжетно-ролевая игра бытового содержания;
- имитационная ролевая игра познавательного содержания;
- имитационная деловая игра;
- ролевая игра обиходного содержания (речевой этикет и культура поведения.)

По характеру игровой методики игры можно разделить на:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;

- деловые;
- имитационные;
- игры-драматизации.

По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- творческие;
- профориентационные и т. д.

На наш взгляд, нестандартные уроки всего в форме игры целесообразно проводить не чаще одного-двух раз в четверть при обобщении и повторении темы: час занимательной географии, игры-путешествия, ролевая игра «Фантастическое путешествие», «Великие Колумбы» и т.д. Наиболее охотно дети участвуют в разнообразных соревнованиях и конкурсах (викторина, КВН, брейн-ринг и т.д.).

Немаловажное значение игровой метод имеет при проведении контроля знаний учащихся, особенно в младших классах. Игра заставляет их забыть о том, что они могут получить низкий балл. Дети выполняют не контрольную работу, а играют, в то время как педагог для себя оценивает знания ребят, делает выводы о том, что они усвоили, над чем ещё придётся поработать.

Игровой метод строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их.

В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельного метода для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент (иногда весьма существенный) более обширного метода, технологии (например, уровневой дифференциации);

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как форма внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок» и др.).

Подготовка и организация проведения образовательных игр включает несколько этапов:

I этап – подготовительный (разработка положения и выбор участников);

II этап – организация игры;

III этап – проведение игры;

IV этап – анализ результатов игры.

Наиболее известны следующие виды ролей в рамках образовательных игр:

- представления в лицах (инсценировка) идеи какой-либо истории, описанной в литературе, в печати. Например, известная в области охраны природы история создания Беловежской пуши;
- выход за пределы реального. Например, разработка ситуации, связанной с тем, что станет с природой, если сократить количество заказников и заповедников;
- действия «за другого»: попытка понять действия другого человека (например, директора АЭС и т.п.) через принятие в игре его установок (привычных способов действия и мышления) и перемещение себя в обстоятельства его деятельности;
- перенос в современную ситуацию. Например, пресс-конференция, по вопросам сохранения животных в зонах стихийных бедствий, после аварии на Чернобыльской АЭС;
- имитационная игра, разыгрывание действия по определённому сценарию, который может быть связан с перипетиями решения вопроса, скажем, об использовании территории для строительства жилого комплекса или сохранение лесопарковой зоны и т.д.;
- общая тема в частном (персональном) преломлении. Например, общая задача ознакомления с природными процессами переформулируется: как

родители могут помочь своему ребёнку-школьнику лучше узнать окружающий мир;

- непосредственное изучение социальных ситуаций, например: жители города загрязняют водоёмы, в частности те, из которых пьют воду. Как решить данную проблему?
- тренировка в исполнении роли, например, действия Шерлока Холмса при расследовании убийства лосёнка в Королевском лесопарке.

Вместе с тем существуют и определённые сложности в использовании игровой деятельности на уроках географии, которые необходимо учитывать при организации образовательного процесса:

- игра часто приводит к нарушению принятого в школе порядка;
- игра требует значительных временных затрат;
- игра подходит не для любого материала;
- в игре сложно оценить деятельность учащихся;
- игра не позволяет формировать систему знаний;
- игра основывается чаще всего на работе одних и тех же, наиболее способных учащихся.

В образовательной игре воссоздается предметное и социальное содержание деятельности, происходит моделирование систем отношений, адекватных условий становления личности учащегося.

ЛИТЕРАТУРА

1. Маратов, И. А. Игра как способ активизации образовательной деятельности учащихся / И. А. Маратов. – М.: Альтернатива, 2004. – 132 с.
2. Резников, В. В. Игровая технология в современной школе / В. В. Резников. – М.: Новый век, 2001. – 234 с.