

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет биологии, географии и химии

Выпускающая кафедра географии и методики обучения географии

Федорова Вероника Рустамовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Применение игровой технологии при обучении географии в 5 классе

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы

География

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

И.о. заведующего кафедрой к.г.н.,
доцент Прохорчук М. В.

_____ (дата, подпись)

Руководитель старший преподаватель Астрашарова М. С.

_____ Дата защиты _____

Обучающийся _____ Федорова В. Р. _____

_____ (подпись, дата)

Оценка _____

_____ (прописью)

Красноярск 2020

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ	7
1.1 Обзор психолого-педагогической литературы по вопросу применения игровых технологий в условиях современной школы	7
1.2. Понятие игровой педагогической технологии. Классификация игр.....	12
1.3. Игровые технологии как средство достижения географического образования в среднем звене	20
ВЫВОДЫ ПО 1 ГЛАВЕ.....	27
2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ГЕОГРАФИИ В СРЕДНЕМ ЗВЕНЕ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	29
2.1. Методическая модель применения игровых технологий в рамках изучения географии в 5 классе	29
2.2. Методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках географии	33
2.3. Педагогический эксперимент	38
ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	56
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	59
ПРИЛОЖЕНИЕ А.....	63
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	64
ПРИЛОЖЕНИЕ В.....	66

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. В эпоху глобализации и интеграции изменились не только политические и экономические основы мирового сообщества, но и потребности людей.

Ускоряющиеся темпы изменений, происходящих в обществе, привели к возникновению новых потребностей. Человек должен не просто знать и что-то уметь, что было достаточным еще двадцать лет назад, сколько учиться делать и применять эти знания в повседневной жизни.

Эту потребность может обеспечить система образования. Нужен такой образовательный процесс, чтобы школьник мог самостоятельно мыслить, и у него возникало желание учиться так, чтобы ему нравилось. Достижение этой цели заложено в организации обучения посредством игровых технологий.

Изучению географии в школьном курсе отводится особое место. Географические объекты являются частью системы жизнеобеспечения человека и окружают нас в повседневной жизни, являются частью среды, в пределах которой мы проживаем.

Однако школьники усваивают знания не в достаточном объеме. Поэтому возникает проблема мотивации обучающихся к изучению географии.

Возникает необходимость поиска оптимальных образовательных технологий, так как при применении традиционных сложно мотивировать школьников к учению, а также оценить качество результата обучения.

Игровые технологии могут быть успешно реализованы в урочной деятельности в рамках изучения географии на протяжении всего курса изучения данного предмета.

Игровые технологии основаны на алгоритмизации учебного процесса и возможности самостоятельной работы, на основе применения условий и алгоритмов, лежащие в основе построения конкретной игры. Такая методика,

используемая в курсе географии, можем являться важным мотивационным фактором, активизирующим познавательную деятельность школьников.

При этом цель обучения географии в школе с применением игровых технологий выражается в овладении предметными, метапредметными и другими компетенциями, что предполагает целостность процесса обучения.

Использование традиционных методов обучения не позволяет обучающимся в полной мере овладеть географическими знаниями, ввиду их большого объема и сложности восприятия, а также трудностями в формировании межпредметных связей. Поэтому применение игровой технологии в рамках школьного курса географии позволяет с высокой долей вероятности сформировать необходимые компетенции у обучающихся, сделав образовательный процесс доступным и интересным.

Особенностью игрового обучения в рамках изучения географии является то, что базовым является программированное обучение, сопряженное с распределением игровых ролей в коллективе обучающихся.

Учебный материал четко дозируется, что позволяет создать необходимое мотивационное пространство, в рамках которого будет реализовываться программа курса географии. Создаются необходимые условия для рефлексии, а также самостоятельной деятельности обучающихся, контроля и самоконтроля за учебной деятельностью. Кроме того, введение игрового обучения в урочную деятельность открывает широкие перспективы для дифференцированного обучения, что многократно повышает эффективность образовательного процесса и интегрирует урочную деятельность и внеурочную.

Актуальность данного исследования также выражается в том, что внедрение игровых технологий и методик в урочную деятельность в курсе изучения географии в школе позволяет внедрить ведущий педагогический опыт. Однако существует проблема недостаточного внедрения игровых технологий в образовательный процесс.

Обучение географии посредством игр в общеобразовательной школе носит обычно эпизодический характер, мало опирается на практику, и не в полном объеме использует потенциал, заложенный в этой педагогической технологии.

Это подтверждает актуальность темы исследования в контексте урочной деятельности, и позволяет выявить необходимость использования игровых технологий и методов обучения в рамках изучения географии в общеобразовательной школе.

Методологической основой данного исследования является системно-деятельностный подход в процессе изучения географии. Данная теоретико-методологическая основа освещена в трудах отечественных ученых Л. С. Выготского, П. Я. Гальперина, А. Н. Леонтьева, С. Л. Рубинштейна.

При разработке методологической основы внедрения игровых технологий, нами были исследованы работы, касаемые проблем методики обучения посредством игры, базирующиеся на концепции поэтапного усвоения умственных и практических действий (П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина); теории мотивации (Б.Г. Ананьев, С.Г. Рубинштейн).

Важную роль при подготовке данного исследования принадлежит работам исследователей в области методики географии (И.И. Баринова, В.А. Коринская, И.В. Душина, В.А. Щенев, и др.).

Изучение географии в рамках школьного курса с использованием технологии игрового обучения позволяет наиболее глубоко использовать образовательный потенциал программы в контексте изучения географии в общеобразовательной школе, а также сформировать у обучающихся необходимые компетенции, направленные на формирование научного мировоззрения и целостной картины мира.

В этом и заключается актуальность исследования.

Тему данного исследования мы определили как: «Применение игровой технологии при обучении географии в 5 классе».

Цель работы. Разработать урок-квест по географии для обучающихся 5 классов.

Объект исследования – процесс обучения географии в рамках урочной деятельности в общеобразовательной школе.

Предмет исследования – игровая технология в обучении географии.

Исходя из темы и цели, были поставлены следующие задачи:

- 1) изучить состояние проблемы игровых технологий в методической и психолого-педагогической литературе;
- 2) определить методические особенности применения игровых технологий;
- 3) выявить эффективность использования игровых технологий в рамках изучения географии в школе.

Методы исследования. В процессе выполнения данного исследования применялись следующие методы: метод анализа научной литературы, педагогический эксперимент, наблюдение за учащимися на уроках географии.

Исследование проводилось на базе МБОУ «Лицей №7» в 5 классах во время педагогической практики. В эксперименте приняли участие 55 человек.

Научная новизна исследования заключается в создании игрового занятия в рамках урочной деятельности с применением игровых технологий.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы данного исследования можно применять в качестве методического пособия для организации урочной и внеурочной деятельности обучающихся в курсе изучения географии в школе.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ

1.1 Обзор психолого-педагогической литературы по вопросу применения игровых технологий в условиях современной школы

Игра появилась задолго до зарождения человеческого общества. Игра является необходимым элементом взросления, причем игру мы можем наблюдать не только в человеческом обществе. Элементы игры присутствуют и в поведении высших животных, что говорит о её важности в становлении психики, организма и поведения. [14]

Роль игры несомненна: она необходима для обучения, развития, социализации, воспитания и отдыха. А в настоящее время игра превратилась в инструмент саморазвития и делового обучения. [10, 13]

Следовательно, обучающая функция игры первична, так как она формирует навыки, необходимые человеку не только для развития, но и формирования определенного типа поведения. [24]

Игра с самых первых дней жизни человека помогает воспроизводить и моделировать реальные ситуации, с которыми индивид сталкивается в последующей жизни. Игра задает определенный этологический алгоритм, формируя необходимые нейронные связи и, как следствие, социальные установки, которые приняты в конкретном обществе. То есть, игра определяет во многом формирование поведенческого фенотипа, который определяется социальным заказом. [24, 26]

Если говорить об игре, как инструменте образования, то необходимо обратиться к истории педагогики.

Принципы игрового обучения были постулированы еще в трудах Т. Кампанеллы и Ф. Рабле, утверждающие, что в игровой форме дети быстрее формировали у себя необходимые знания, умения и навыки. [18]

XV – XVI вв. ознаменовались работами Яна Амоса Каменского, который также говорил о том, что игра должна прийти на смену ортодоксальной школе со строгими порядками и сводом правил поведения. [6]

Об этом же говорили Дж. Локк и Ж.Ж. Руссо, утверждающие о пользе игр в становлении гражданского самосознания человека, а также о возрастосообразности игр. [6]

Первая попытка создания педагогической классификации игр была предпринята Фридрихом Фрëбелем, чья педагогическая система основывалась на технологии игры. Он доказал, что применение игры эффективно развивает все стороны ребенка, как физические, двигательные, так и интеллектуально-духовные. [4, 5]

В новейшей истории игровые технологии получили широкое развитие. Это связано, прежде всего, с научно-техническим прогрессом, который дал толчок к развитию образования и общества. Новому индустриальному миру были необходимы работники, способные трудиться в режиме многозадачности. И с этой задачей помогли справиться методы активного обучения, прежде всего, деловые игры. [18]

Считается, что первая деловая игра была разработана и внедрена М.М. Бирштейн Марией Мироновной (1902 – 1992) в СССР в 1932 году. Игровые технологии начали бурно развиваться, однако к 1938 году в СССР они были запрещены. [18, 42]

Однако данная методика получила развитие в капиталистических странах, где она получила широкое распространение и признание, и эффективно применяется по сей день.

На сегодняшний день игры применяются по всему миру, без них невозможно не только бизнес-обучение, но и образовательный процесс в школах и вузах. [28]

При изучении вопроса применения игровых технологий необходимо рассмотреть теорию деятельности А. С. Выготского, которая четко разделяет деятельность человека на три основных типа (Рис. 1).

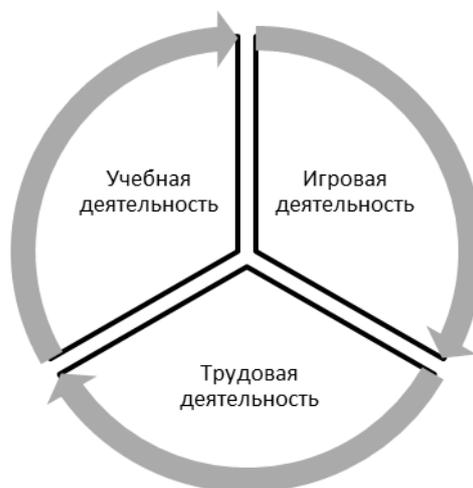


Рисунок 1 – Взаимосвязь основных видов деятельности

Как видно из рисунка, все виды деятельности взаимосвязаны, и последовательно заменяют друг друга в процессе онтогенеза человека. Однако следует отметить, что эти виды деятельности никогда не заменяются друг другом, они тесно связаны, и их элементы присутствуют на всех этапах жизни человека.

В отечественной психологической и педагогической науке также отводится важная роль игре. Игровая деятельность формирует основы для социализации, а также аксиологическую и культурологическую основу личности. [4, 6, 13]

В игре ребенок не только приобретает необходимые навыки, но и формирует коммуникативную компетенцию, учит ребенка взаимодействию и рефлексии, эмпатии; в игре четко просматриваются потребности ребенка, его особенности характера и поведения, что является субстратом педагогического воздействия.

Итак, Игра это тип деятельности человека, мотивация которой процессуальна. Игра осознанна и непродуктивна, поэтому можно выделить

несколько наиболее общих положений, характеризующих игру как деятельностный феномен:

1) игра является самостоятельным и ведущим видом деятельности в детском возрасте;

2) игра является свободным видом деятельности, детерминирующим формирования мировоззрения, а также развитие творческого потенциала не только в ранних возрастах, но и в старших;

3) игра является основным видом деятельности для детей дошкольного возраста, в более старших возрастах цели игры могут меняться в зависимости от мотивации и соотношения других видов деятельности;

4) игра является основой развития, саморазвития. Игра является моделирующей средой, в рамках которой отрабатываются жизненные ситуации.

Многие исследователи отмечают закономерность формирования умственных действий на основе школьного обучения, что обнаруживается в игровой деятельности детей. В ней определенным образом осуществляется формирование психических процессов. Кроме того, игровое обучение необходимо для формирования педагогической среды и мотивационного пространства, в рамках которого происходит формирование поведенческого фенотипа ребенка. [14, 41]

Анализируя литературу по проблеме игровых технологий, мы ознакомились с проблемой применения дидактических игр в рамках процесса обучения.

Дидактические игры получили популярность в середине прошлого века и широко используются на всех этапах педагогического процесса по сей день.

В конце 1980-х гг. появился новый класс учебных игр, знакомящий обучаемых уже не только с профессиональной, управленческой, но и с социальной средой, в которой им предстояло работать и принимать решения.

К таким игровым технологиям относят деловые игры и деловое обучение. [10]

Учебные деловые игры, разработанные в те годы, вводят обучаемых в разнообразные проблемы общества, природы, производств. На играх осваиваются методы принятия решений в многокритериальных задачах в условиях дефицита ресурсов (материальных, экологических, трудовых), информации, времени. Все чаще стали применяться инновационные игровые разработки, обучающие деловому взаимодействию и коммуникативной компетентности [36]

В это же время и традиционные экспериментальные науки (география, медицина), подражание которым привело к новым игровым методам лабораторных экспериментов, сами с какого-то момента стали пользоваться результатами этого поиска – имитационными играми [10].

Игры в географии оказались полезными при изучении особенностей территории, а также природных, социальных и экономических явлений.

Внедрение игрового обучения в учебный процесс в школах осуществляется достаточно медленно; имеют место существенные проблемы, тормозящие развитие педагогического процесса в инновационном направлении. [33]

Варианты формирования творческого мышления обучающихся на уроках географии описываются в работе Е.А. Беловой, И.В. Душиной. Вопросу о развитии естественнонаучного мышления учеников при использовании активных методов обучения, в том числе обучающих игр посвящены работы А.П. Панфиловой, С.А. Шмаковой, Т.С. Паниной, С.П. Притуляк, и др.

Таким образом, игровые технологии получили широкое распространение и признание с момента зарождения человеческого общества. Игра многогранна. Она является необходимым условием развития и социализации ребенка. Игра решает множество задач, которые возникают на протяжении всего социального онтогенеза индивида.

1.2. Понятие игровой педагогической технологии. Классификация игр

Игровые педагогические технологии широко распространены в современном образовании. Как было сказано выше, игры органично дополняют образовательный процесс, позволяя учителю строить урок, в зависимости от целей и задач, которые были поставлены. Однако эффективность игровых элементов на уроке зависит от многих факторов. Прежде всего, от понимания учителем места игры в его уроке.

Поэтому необходимо знать основные типы игр, их классификацию по видам и целям.

Исследователи [10, 13, 28] выделяют несколько видов игр в зависимости от ведущего вида деятельности (рис. 2).

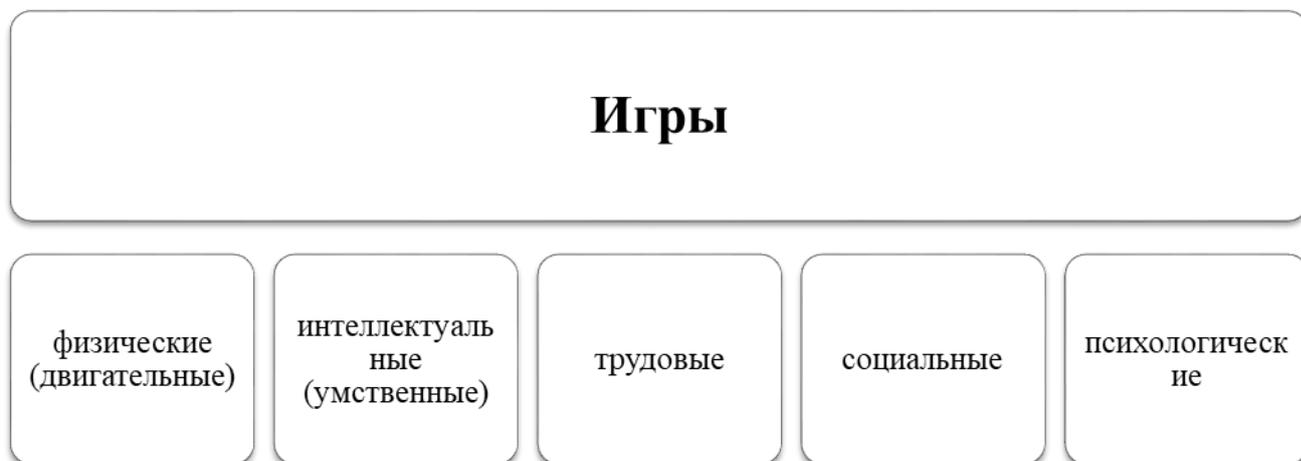


Рисунок 2 – Классификация игр по ведущему виду деятельности

Как видно из рисунка 2, игры классифицируются по преобладающей деятельности. Применение игр данной классификации основано на возрастных особенностях детей. Так, интеллектуальные, социальные и психологические игры применимы, в большей степени, для детей более старшего возраста, с развитым абстрактным мышлением и достаточно социализированными. Двигательные и трудовые больше подойдут для

применения на уроках в начальной школе и среднем звене, где игровая деятельность все еще очень важна и неотделима от образовательного процесса.

Далее следует выделить классификацию игр по особенностям педагогического процесса (рис. 3).

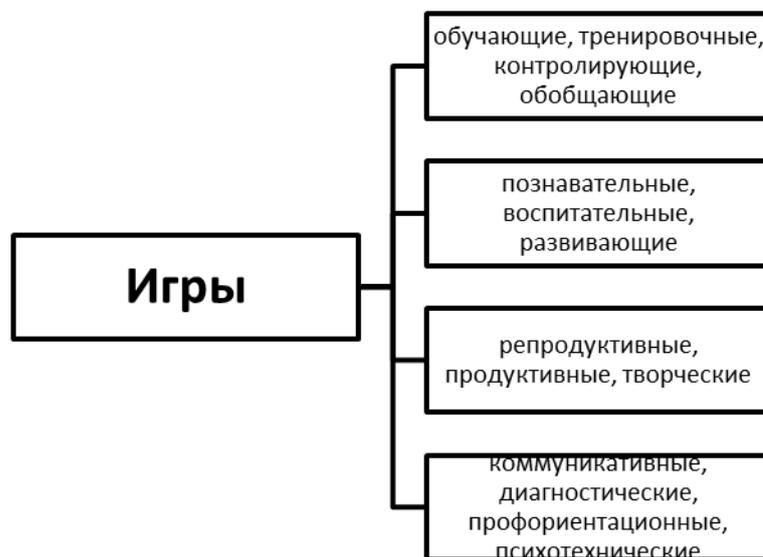


Рисунок 3 – Классификация игр по особенностям педагогического процесса

Данная типология отражает применение определенных педагогических методов на уроке. Простота использования игр данной классификации заключается в том, что учитель безошибочно может подобрать игру для конкретного урока, зная систематическое положение игры в классификации. Так, обучающие игры уместны на уроке изучения нового материала, а диагностические эффективно использовать для определения уровня знаний обучающихся. Причем, проведение диагностики в игровой форме наиболее эффективно, так как дети не испытывают стресса при проведении диагностических мероприятий, а учитель может наблюдать их в непринужденной обстановке.

Также необходимо указать, что важно знать классификацию игр по характеру игровой методики. Основные типы таких игр: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Игровая методика крайне важна, так как она будет определять ход урока, сценарий урока, а также цели, задачи и прогнозируемый результат. [29]

Следует отметить, что немаловажной будет и игровая среда, которая детерминирует условия, в рамках которых происходит образовательный, или игровой процесс. По признаку игровой среды различают следующие типы игр:

- 1) игры с предметами;
- 2) игры без предметов;
- 3) настольные игры;
- 4) игры на открытом воздухе;
- 5) игры на местности;
- 6) игры со средствами передвижения;
- 7) игры с ТСО.

Знание данной классификации позволяет учителю провести полноценную подготовку к игре, соблюдая не только основные методические принципы проведения игры, но и обеспечить необходимую безопасность обучающихся.

Здесь следует отметить игры с техническими средствами обучения (ТСО).

Интернет-технологии, являющиеся главным фактором киберсоциализации, не ограничиваются наглядными мультимедийными средствами, к которым относятся слайд-шоу, презентации, мультимедийные фотоальбомы, мультфильмы. Данные ИКТ являются одним из важных средств расширения детских представлений. [42]

Мы должны понимать, что ИКТ, используемые в педагогическом процессе в школе не являются основным фактором обучения детей школьного возраста. Такие игровые технологии позволяет дополнить образовательный процесс, увлечь обучающихся предметом, а также повысить мотивацию к учению и активизацию познавательного интереса.

Особенностью ИКТ является то, что они позволяют развивать одновременно все виды анализаторов, и, соответственно, память и моторику. Это касается, прежде всего, наглядных ТСО, однако в современном образовании достаточно эффективно используются мультимедийные планшеты, позволяющие синхронизировать зрительную, слуховую и механическую память. Поэтому данные ТСО давно применяются на уроках в образовательных учреждениях и служат вспомогательным инструментом на учебном занятии. [17]

Кроме того, следует отметить, что применение ИКТ на игровых занятиях в школе позволяет дискретно и обобщенно подать необходимый материал, а также визуализировать алгоритм работы, что весьма актуально при работе с детьми школьного возраста. [17]

Отдельно следует остановиться на online-технологиях, которые имеют довольно большой потенциал в школьной педагогике.

Как было сказано выше, на занятиях в школе при работе с детьми, целесообразно использовать мультимедийные планшеты. Особенностью таких устройств является то, что обучающиеся и учитель во время занятия могут взаимодействовать онлайн, что не только развивает коммуникационные навыки, но и позволяет получить полноценную рефлексию. Данные технологии учат ребенка самостоятельности, а педагог получает возможность контролировать процесс обучения школьника на всех этапах занятия.

В современном киберпространстве в настоящее время существует довольно много специального игрового контента, ориентированную именно на аудиторию старших школьников. И педагог имеет возможность подбирать необходимые онлайн-ресурсы для построения воспитательного и образовательного процесса в условиях школы. [17]

В настоящее время существуют доступные игровые интернет-технологии, которые разработаны для детей старшего школьного возраста. Данные игровые технологии направлены на формирование мотивационной

среды ребенка, его социализацию, развитие коммуникативных навыков, а также когнитивной деятельности школьников.

При выборе конкретной игровой технологии учитель должен руководствоваться определенным алгоритмом действий.

1. Контент должен полностью соответствовать возрастным особенностям ребенка и быть абсолютно безопасным для его психики.

2. При выборе программы, педагог должен учитывать особенности своей рабочей программы, на основании которой построен педагогический процесс.

3. Данные игровые технологии должны обеспечивать решение сразу нескольких педагогических задач: развитие пространственного и логического мышления, алгоритмику выполнения задания, когнитивную составляющую, коммуникативную, визуально-наглядную, а также иметь четко выраженный блок рефлексии.

Резюмируя вышесказанное, все игры, которые используются для обучения, условно называют дидактическими.

Дидактические игры – это игры, целенаправленно включенные в образовательный процесс. То есть, дидактическая игра – это вид активной и интерактивной учебной деятельности, позволяющая моделировать изучаемые процессы, явления и системы. [10, 19, 26]

Особенностью дидактической игры является то, что ведущим видом деятельности будет учебная, но преподносимая в игровой форме, что значительно упрощает процесс восприятия, обобщения и закрепления учебного материала.

Особенностью дидактической игры является то, что в ней учебная деятельность целенаправлена, игровой коллектив формируется согласно цели игры, и деятельность ориентирована на результат, что говорит о соревновательности. Такие игры называются учебными и применяются на всех этапах образовательного процесса, как в школе, так и дошкольных

учреждениях, учреждениях СПО, вузах, а также профессиональном и деловом обучении в трудовых коллективах.

Если говорить о технологии дидактической игры, то можно отметить, что она является разновидностью технологии проблемного обучения, так как обучающиеся игровой форме решают поставленную в начале игры проблему. При этом, на всех этапах дидактической игры, обучающиеся алгоритмично двигаются к результату, максимально усваивая учебную информацию.

В курсе изучения географии в школе целесообразно применять следующие виды учебных игр: ролевые, деловые, игры-упражнения, игры-соревнования, операционные игры. Относительно недавно в педагогической практике используются игры-погружения, однако на данном этапе они более целесообразны для детских оздоровительных и тематических лагерей, так как концепция таких игр подразумевает длительное погружение в сценарий, требует колоссальной подготовки, и в условиях школы представляет собой довольно трудоемкий процесс. Кроме того, такие игры требуют определенной игротехники, параллельной работы с реквизитом. Но, по нашему мнению, такой тип игры имеет место в школьном обучении географии, так как ее можно использовать во внеурочной деятельности, например, при полевых исследованиях. [3, 37]

Известный разработчик учебных игр А.П. Панфилова, разделяет игры на три основные группы. [29]

Деловые игры. Деловые игры в настоящее время весьма распространены. Деловую игру еще называют методом имитации, так как именно деловая игра позволяет оперировать не только учебным материалом, но и принимать управленческие решения, что весьма важно в рамках современного общества.

Деловые игры имитируют определенные процессы, а также помогают школьникам понять механизм явлений. Деловые игры эффективны в старшей школе, так как у старшеклассников уже развиты необходимые психические

процессы, позволяющие не только алгоритмизировать деятельность, но и абстрагироваться от учебного материала к причинно-следственным связям.

Кроме того, деловая игра является мощным фактором социализации и профориентации, поэтому, её необходимо применять не только в курсе географии, но и на других предметах (рис. 4).



Рисунок 4 – Классификация деловых игр

Следующая группа игр – это операционные игры. Такие игры позволяют отрабатывать выполнение определенных операций, например, создание буклетов или брошюр. Операционные игры более характерны для старших возрастов, но имеют применение и в учебном процессе, например, во внеурочной и внеклассной деятельности. В урочную деятельность такую игру интегрировать сложно, так как возникает диссонанс между выполнением операции и изучением программного материала.

Рольевые игры также актуальны при изучении географии в школе. Отличительной особенностью таких игр является то, что каждый участник получает свою роль, в соответствии с которой он нормируется в игровой

группе. При этом участник максимально должен вживаться в свою роль, мобилизуя все знания и опыт, которые он получил до этого. [28, 29]

Разыгрывая проблемную ситуацию, игрок моделирует определенное поведение, или процесс, что позволяет ему эффективно усвоить программный материал. Для уроков географии ролевые игры являются отличным средством для формирования понятий и понимания географических процессов, так как участники, вживаясь в роль, поэтапно формируют процесс, или явление.

Игры-путешествия также крайне важны для использования в курсе изучения географии. Такие игры имитируют экспедиции, которые имеют конкретную цель и предполагают использование документации в виде карт, книг, документов, полевых исследований.

Однако такие экспедиции воображаемы, поэтому они легко интегрируются в конструкцию урока.

Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. В результате игры у школьников формируется теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит интеграция всех видов деятельности. [29]

К этой группе игр относятся и игры-квесты (квест-приключение). Они базируются на создании игрового пространства, имитирующего путешествие, приключение. Зачастую, такие игры имеют сценарий, распределение ролей и функций. В методике преподавания географии квесты целесообразно применять на протяжении всего курса, корректируя наполнение и элементы в зависимости от темы урока и возраста игроков.

Существуют и другие типы игр, которые можно применять в школьном курсе географии: игры-тренинги, игры-упражнения, и др.

1.3. Игровые технологии как средство достижения географического образования в среднем звене

За последние несколько десятилетий общество существенно трансформировалось, социальные и экономические процессы отразились на формировании социальной и педагогической среды, в рамках которой происходит процесс воспитания и образования подрастающего поколения, а также формирование мотивационного пространства, в рамках которого осуществляются все виды деятельности.

В современном мире ребенок получает большое количество информации, как в школе, так и вне образовательного учреждения.

Однако здесь существует проблема. Большое количество информации сложно дифференцировать даже взрослому человеку. В случае с младшими подростками, возникает противоречие между восприятием информации, которой слишком много, и её дифференциации относительно возраста, потребностей и особенностей осуществления ведущей деятельности. [14, 36, 41]

Дети 11 – 13 лет достаточно быстро осваивают методику работы с учебным материалом, алгоритм и правила процесса обучения, формируют навык общения. Поэтому применение игровых технологий должно опираться на эти особенности.

Применение игры в подростковой среде отличается от таковой для детей младших возрастов, для которых игровая деятельность является ведущей.

В младшем подростковом возрасте преобладает учебная деятельность, однако возникает проблема, связанная с десинхронизацией теоретического обучения с практикой.

Кроме того, необходимо понимать, что для развития психики и интеллекта младшего подростка нужно применять моделирующие методики

и технологии обучения, позволяющие создавать алгоритм действий при определенной ситуации. [36]

Здесь на помощь приходят именно игровые технологии, которые создают необходимую мотивацию, формирующую не только ситуацию успеха, но и детерминирующую активизацию познавательного интереса.

Особенностью применения игр в среднем школьном возрасте заключается в том, что младший подросток, применяя правила игры, не только решает учебные задачи; на уроках, где применяются игровые элементы и технологии; ребенок реализует коммуникативные навыки, формирует культуру общения, то есть, активно социализируется.

Это связано с особенностями младшего подросткового возраста.

По мнению исследователей [14], подростковый возраст детерминирован, прежде всего, психофизиологическими особенностями данного периода онтогенеза. Началом подросткового возраста принято считать ранний пубертат (11 – 13 лет, в зависимости от пола), и окончание – завершение полового созревания с формированием полностью фертильного индивида, обладающего, вместе с тем, определенным набором социальных качеств, необходимых для вступления во взрослую жизнь.

Данный возрастной промежуток насчитывает несколько лет. За это время в онтогенезе подростка происходят как физиологические, так и психоэмоциональные изменения, связанные с развитием кортикальных структур, также эмоционально-волевой сферы, которые в совокупности формируют поведенческий фенотип, детерминированный не только генетическими, но и мотивационно-социальными факторами. [24]

Мотивационное пространство, в данном случае, является той педагогической средой, которая определяет становление подростка в обществе. А, учитывая тот факт, что современный подросток проводит значительное количество времени вне школы, то мы можем утверждать, что формирование его как полноценной социальной единицы проходит именно с

учетом всех вышеописанных особенностей. Это необходимо учитывать при разработке уроков с использованием игровых технологий. [28]

Таким образом, возникает необходимость социализации подростков в рамках учебного процесса, при помощи игр, с учетом их природных потребностей для нормального психофизиологического развития и воспитания в обществе.

Тем не менее, игровая деятельность сопровождает все сферы жизни человека. Поэтому одной из задач современной психологии и педагогики является воспитание и социализация личности подростка, а также его мотивация к различным видам деятельности в игровой форме, то есть, обучение и социализация посредством игровых технологий. [4, 33]

В современной педагогической науке был накоплен достаточный опыт, касающийся вопросами общения, обучения, воспитания и социализации подростков посредством игры. [10, 13, 42]

Следует отметить, что общество находится в постоянной динамике, и, зачастую, экономическое развитие определяет вектор изменения в общественных процессах. Поэтому игра является хорошим адаптивным инструментом для подготовки ребенка к взрослой жизни в постоянно изменяющемся обществе.

Именно это определяет такой важнейший фактор развития, как социальный заказ, в рамках которого происходит развитие системы образования.

Для того, чтобы доказать мотивационную роль игровых методик и технологий, необходимо рассмотреть структуру деятельности школьников среднего звена.

Деятельностная структура подразумевает деятельность индивида и общества, направленную на достижение цели. Мотивом к деятельности служит цель нововведения, которая прогнозирует результат. Субъекты деятельности (школьник среднего звена) включаются в процесс,

разрабатывают и внедряют методы деятельности, которые приведут к искомой цели. В данном случае, таким субъектом является подросток.

Мотивация рассматривается исследователями [23, 40] как сложная система, состоящая из взаимосвязанных компонентов (потребности, идеалы, мотивы, интересы, установки, эмоции, ценности), определяющая направленность развития личности в условиях социального онтогенеза, и регулирующая деятельность человека.

Мотив – это внутреннее побуждение к действию, направляющее траекторию направления для достижения цели. Мотив обеспечивает личностное решение действовать самостоятельно, что является важной составляющей целеполагания. [5]

Мотив определяет деятельность и является ее психологической основой. Деятельность может проявляться в различных формах: интерес, желание, потребность. Однако функционально она определена сознанием.

В структуре личности мотивация занимает основополагающую позицию, так как является движущей силой поведения. Мотив побуждает деятельность, являясь при этом её причиной.

Далее необходимо рассмотреть особенности осознанных мотивов, которые являются личностными свойствами. Они индивидуальны, так как формируются на основе наследственных особенностей конкретного индивида в определенных условиях среды. Однако, несмотря на большое разнообразие возможных форм поведения, различные мотивы могут побуждать человека к определенному виду деятельности.

Уровень развития мотивов также зависит от индивидуальных свойств психики, однако, зная особенности формирования мотивации, можно привести систему мотивов к тому уровню, на котором возможно прогнозирование деятельности.[23]

Таким образом, мотивация – это совокупность факторов, побуждающих к определенной деятельности и активности личности.

Мотивация является, помимо всего прочего, одним из видов психической регуляции. Мотивация не только регулирует и управляет деятельностью, но и интегрирует ее в определенное поведение, которое определяется социальными условиями и процессами.

Мотивация необходима для наиболее полной и адекватной интеграции человека в социум, так как формирует определенный стереотип поведения, приводящий к успешному функционированию внутри группы и общества.

Стремление осуществлять какую-либо деятельность формируется в результате внутренней мотивации, она возникает, когда цель и мотивы соответствуют его возможностям [6].

На современном этапе развития педагогики и психологии, а также изучении мотивации деятельности, приоритетными являются работы в области психогенетики и психофизиологии, заложившие молекулярно-биологическую и физиологическую основу формирования мотивации. Данные, которыми располагают эти направления психологической науки, в совокупности с классическими теориями формирования психики человека, легли в основу современных теоретических разработок и эмпирических практик, которые эффективно используются в психологии, психиатрии, педагогике с целью повышения эффективности мотивации деятельности и адаптации индивида к конкретным условиям конкретного социума. [40]

Мотивация, как было сказано выше – процесс мультифакторный. Мотивы крайне разнообразны, следовательно, они определяют разнообразие деятельности, которая обеспечивает удовлетворение потребностей индивида.

Взаимодействие психики и среды обитания определяет именно те мотивы, и, как следствие, деятельность, которая необходима в конкретных условиях. [23]

Поэтому игра помогает прогнозировать и моделировать определенные средовые ситуации, которые впоследствии могут быть реализованы в реальной жизни.

Если говорить о мотивах деятельности в обществе и обучении при помощи игры, то система мотивации определяется социальным заказом и аксиологической системой социума, в которую помещен индивид.

Формирование мотивационного фенотипа определяется именно обществом, которое определяет нормы поведения, а также круг потребностей (помимо географических), которые индивид должен реализовывать в рамках социума. То есть, как социальное существо, человек помещен в мотивационные рамки той группы, в пределах которой осуществляется его функционирование.

Учебная деятельность лежит в основе приобретения детьми необходимых знаний, умений и навыков, которые определяют вектор развития индивида. Мотивы, соответственно, будут направлены на ее осуществление.

Тем не менее, для того, чтобы учебная мотивация была эффективной, необходимо моделировать ее при помощи игры, что должно привести ребенка к искомой ситуации успеха, необходимой для успешного учения, через которое происходит переход к трудовой деятельности.

В разных возрастах мотивы учебной деятельности разнообразны. Они представляют собой совокупность факторов, которые определяют проявление учебной активности. [5]

Эти факторы меняются на протяжении периода обучения, а, как известно, в той, или иной мере, человек обучается постоянно. Однако основные этапы формирования учебной деятельности разделяют сообразно возрастной периодизации, с четким психолого-физиологическим обоснованием. Поэтому применение игр, как вспомогательный инструмент в обучении, должно происходить с учетом возраста обучающихся. Так, если для младшего школьного возраста оптимальными будут ролевые и ситуационные игры, то для школьников среднего звена оптимально применять ролевые и деловые игры, а также информационно-игровые методики со сложными условиями и правилами.

Мотивами в учебной деятельности являются: социальная мотивация, мотив нахождения своего места в коллективе в младшем подростковом возрасте, мотивация самоутверждения и достижения статуса.

В структуре учебной деятельности младших подростков наблюдается формирование мотива личного престижа, прагматических мотивов, а также появляются предпосылки к формированию профессиональных мотивов, связанных с овладением будущей профессией. Это является тем необходимым условием, которое обязательно для внедрения в процесс обучения имитационных технологий. [4, 26]

Следует отметить, что игровая деятельность может реализовываться в определённых условиях. К ним относится время внедрения игры, морально-этические и психологические факторы, и др. Данные факторы также являются основополагающими при создании мотивационной среды на уроке, которая, являясь частью педагогической среды, влияет на социализацию подростков.

Субъектная структура игровой деятельности всех субъектов учитывает не только соотношение функций и ролей, каждого участника, но и отражает взаимоотношения и взаимодействия между ними.

Субъектные отношения актуальны в любом виде деятельности человека, а, если учесть тот факт, что обучение и игра взаимосвязаны, то можно говорить о важности субъектной структуры в целом.

ВЫВОДЫ ПО 1 ГЛАВЕ

Игровые технологии основаны на алгоритмизации учебного процесса и возможности самостоятельной работы, на основе применения условий и алгоритмов, лежащие в основе построения конкретной игры. Такая методика, используемая в курсе географии, может являться важным мотивационным фактором, активизирующим познавательную деятельность школьников.

При этом цель обучения географии в школе с применением игровых технологий выражается в овладении предметными, метапредметными и другими компетенциями, что предполагает целостность процесса обучения.

Роль игры несомненна: она необходима для обучения, развития, социализации, воспитания и отдыха. А в настоящее время игра превратилась в инструмент саморазвития и делового обучения.

Следовательно, обучающая функция игры первична, так как она формирует навыки, необходимые человеку не только для развития, но и формирования определенного типа поведения.

В новейшей истории игровые технологии получили широкое развитие. Это связано, прежде всего, с научно-техническим прогрессом, который дал толчок к развитию образования и общества. Новому постиндустриальному миру были необходимы работники, способные трудиться в режиме многозадачности.

Применение игры в подростковой среде отличается от таковой для детей младших школьных возрастов, для которых игровая деятельность является ведущей.

В младшем подростковом возрасте преобладает учебная деятельность, однако возникает проблема, связанная с десинхронизацией теоретического обучения с практикой.

Кроме того, необходимо понимать, что для развития психики и интеллекта младшего подростка нужно применять моделирующие методики и технологии обучения, позволяющие создавать алгоритм действий при определенной ситуации.

Здесь на помощь приходят именно игровые технологии, которые создают необходимую мотивацию, формирующую не только ситуацию успеха, но и детерминирующую активизацию познавательного интереса.

Особенностью применения игр в среднем школьном возрасте заключается в том, что подросток, применяя правила игры, не только решает учебные задачи; на уроках, где применяются игровые элементы и технологии ребенок реализует коммуникативные навыки, формирует культуру общения, то есть, активно социализируется.

Игровые педагогические технологии широко распространены в современном образовании. Игры органично дополняют образовательный процесс, позволяя учителю строить урок, в зависимости от целей и задач, которые были поставлены. Однако эффективность игровых элементов на уроке зависит от многих факторов. Прежде всего, от понимания учителем места игры в его уроке.

Выделяют различные типы игр в зависимости от их назначения и целей. Все игры, используемые с целью обучения, называются дидактическими.

В школьной практике изучения географии наиболее часто применяются деловые игры, ролевые игры, игры-путешествия.

Использование игр позволяет оптимизировать процесс обучения, сформировать необходимое мотивационное поле, активизировать познавательный интерес обучающихся к изучению географии в школе. Кроме того, игры моделируют реальные процессы, что делает полученные во время игры знание, умения и навыки жизнепригодными.

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ГЕОГРАФИИ В СРЕДНЕМ ЗВЕНЕ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1. Методическая модель применения игровых технологий в рамках изучения географии в 5 классе

Важнейшими знаниями, которые получают школьники при изучении основ географии, в рамках школьного курса являются знания о планете Земля, материках и океанах, странах и народах.

В число важных образовательных задач входит усвоение учащимися специальных знаний и предметных умений по теме «Путешествие по планете Земля», способов деятельности, мыслительных операций, ценностных ориентаций и смыслов, вырабатываемых относительно данного предметного содержания.

Целью изучения курса географии на уроках с применением игровых технологий является: формирование всесторонне образованной, инициативной и успешной личности, обладающей системой современных мировоззренческих взглядов, ценностных ориентаций, коммуникативных, идейно-нравственных, культурных и этических принципов и норм поведения.

Задачами игры-квеста являются:

- 1) формирование представлений о континентах и странах мира;
- 2) формирование знаний народах, населяющих страны мира, природных особенностях территорий и стран, где эти народы проживают;
- 3) формирование умений работы с литературой, интернет-источниками, формирование умений работы в группе.

Основные образовательные идеи квеста с применением игровых технологий «Путешествие по планете Земля» заключаются в следующем.

Планета Земля – огромна и разнообразна. Все континенты отличаются по природным условиям. На каждом континенте живут люди. У каждой

страны есть свои особенности, связанные с климатом и местоположением на материке, своя культура, обычаи.

Цели и задачи игры-квеста «Путешествие по планете Земля».

Цели:

- 1) Формирование представлений о странах мира;
- 2) Развитие коммуникативных навыков и ценностного отношения к географическим объектам;
- 3) Формирование географически грамотной личности;
- 4) Воспитание эмпатии и толерантного отношения к природе, людям.

Задачи:

Познавательные:

- 1) определение понятий о материках и странах, знать особенности каждого континента, его политическую карту;
- 2) умение извлекать информацию из разных источников и составлять описание континента и страны;
- 3) умение находить сходства и различия разных стран и континентов;
- 4) формировать представление о странах и континентах, применять полученные знания на практике.

Развивающие:

- 1) развитие логического мышления на основе умения определять понятия через выделение существенных и несущественных признаков, умение использовать их при выяснении сходства и различия стран и континентов;
- 2) развитие и совершенствование умений и навыков учебной практической и умственной деятельности;
- 3) развитие памяти через знание терминологии, воображения через представление существенных признаков;
- 4) умение применять логические операции при отображении информации в разных формах;

5) развитие умения выражать свои мысли через устную монологическую и диалогическую речь; воли, эмоций, интересов и способностей личности обучающихся.

Воспитательные:

1) оценивание роли стран и континентов в системе: природа – человек – общество;

2) формирование толерантного отношения к людям;

3) понимание заботливого и экономного отношения к окружающей среде.

Ожидаемые результаты освоения раздела программы.

В результате освоения программного материала с применением игровых технологий по теме «Путешествие по планете Земля», обучающиеся получают важные знания о странах и континентах.

Обучающиеся узнают понятия и представления по теме, знают закономерности процессов и явлений, происходящих на разных материках, усваивают основную информацию о людях, которые проживают в их пределах.

Основные предметные результаты при изучении темы «Путешествие по планете Земля» с применением игровых технологий, в рамках урочной деятельности по географии, можно сформулировать следующим образом. У обучающихся должны быть сформированы основные географические понятия – материк, континент, часть света, страна, народ.

Основные представления при изучении темы «Путешествие по планете Земля» рамках игрового урока-квеста:

- о материках, как крупных формах рельефа;
- о частях света, как регионах суши, включающие материки или их крупные части вместе с близлежащими островами;
- о станах, как частях суши, где проживают люди;
- о характере культуры людей, проживающих в разных странах;
- раскрытие значения знания о материках и странах в жизни человека;

- о влиянии человека на континенты.

Обучающиеся знают: понятие континент, часть света, страна, народ, основные процессы и явления, происходящие в нем, изменения, вызванные влиянием человека.

Обучающиеся имеют учебные умения: находить взаимосвязи между географическими особенностями страны и культурой, умеют различать страны, разные типы климата, его влияние на образ жизни людей в разных странах мира.

Обучающиеся работают в группах, слушают товарищей, высказывают своё мнение, работают с текстом и внетекстовыми компонентами, со схемами, рисунками, картографическими произведениями.

Оценивают страны и континенты с позиции человека-ученого, человека-обывателя, человека-эколога; дают оценки: пространственно-временные, эстетические с позиции прекрасного, нравственно-ценностные.

Обучающиеся способны к контролю и самоконтролю: выполняют задания, проводят самостоятельную проверку, разрешают учебные ситуации; проводят рефлексию; способны к творческому решению учебных и практических задач: умеют создавать и выдвигать гипотезы, прогнозировать; способны к самообразованию.

Обучающиеся работают с учебником, сетью Интернет, картографическими произведениями, справочными материалами.

Личностные результаты:

- школьники осознают ценности географического знания о странах и континентах как важнейшего компонента научной картины мира;
- формируют устойчивые установки социально-ответственного поведения на планете Земля.

Метапредметные результаты:

- формируют и развивают посредством географического знания: познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности;

- способны к самостоятельному приобретению новых знаний и практических умений;
- умеют организовывать свою деятельность, выбирать средства реализации цели и применять их на практике;
- оценивают достигнутые результаты;
- умеют вести самостоятельный поиск, анализ, отбор информации, её преобразовывать и презентовать с помощью технических средств и информационных технологий;
- умеют взаимодействовать с людьми, работать в группе, вести дискуссию.

Планируемый результат – овладение школьниками системой географических знаний, умений и отношений; осознание их ценностного практического значения; самостоятельное освоение путей их применения в разнообразных жизненных ситуациях; присвоение им личностного смысла; формирование на этой основе у обучающихся социальных и коммуникативных предметных компетенций.

Требования к освоению предметного содержания урока-квеста «Путешествие по планете Земля»: объяснять своими словами суть основных географических понятий, изложенных выше; объяснять значение континентов и стран на Земле; приводить примеры стран и континентов; объяснять причины, влияющие на развитие культуры стран.

2.2. Методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках географии

В рамках данного исследования был разработан урок-квест по теме «Путешествие по планете Земля» в рамках учебного предмета география в 5 классе с применением педагогической технологии игрового обучения.

Проект урока-квеста «Путешествие по планете Земля» предусматривает урочную деятельность для обучающихся 5 классов по географии в объеме 2 часов.

Для реализации программа имеет следующее методическое обеспечение:

География. Введение в географию: учебник для 5 класса общеобразовательных учреждений / Е.М. Домогацких, Э.Л. Введенский, А.А. Плешаков. – 2-е изд. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2013. – 160 с. [7]

Комплекс наглядных пособий по теме «Страны», «Континенты», контурные карты, цветные карандаши, маршрутные листы, значки: растения, животные, национальные костюмы, достопримечательности стран мира.

Интерактивная доска SMART-доска, мультимедийные планшеты, проектор, доступ в Интернет.

Цели:

- 1) Формирование представлений о странах и континентах.
- 2) Развитие коммуникативных навыков и ценностного отношения к объектам природы и человеческого общества;
- 3) Формирование ответственного поведения.

Задачи:

- 1) сформировать понятия: «Континент», «Страна»;
- 2) определить цели, задачи урока-квеста, создать мотивационное пространство для изучения стран и континентов;
- 3) изучить основную географическую терминологию и понятийный аппарат в рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля», сформировать научное мировоззрение;
- 4) продолжить развивать навык работы с учебником, картами, литературными источниками, сетью Интернет;
- 5) сформировать навык самостоятельной работы с различными источниками информации;

б) развить навык самостоятельной работы при изучении географических объектов.

Изучение данной темы с применением игровых технологий будет способствовать формированию географически грамотной личности, т.е. человека, который сможет активно использовать данные знания, умения и навыки в повседневной жизни.

Общеучебные умения, навыки и способы деятельности

Организуя игровую деятельность по географии в основной школе в рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля», необходимо обратить особое внимание на жизнепригодность знаний о странах и континентах.

Изучение географии формирует как определенную систему предметных знаний, так и целый ряд специальных умений.

Данные знания и умения необходимы для:

1) активизации познавательного интереса обучающихся к географическим объектам;

2) способствованию выявлению причинно-следственных связей между географическими особенностями территории и образом жизни народов разных стран;

3) формированию навыка применения методов изучения географических объектов и явлений;

4) формированию умения работать с различными источниками информации, включая сеть Интернет;

5) развивать эмпатию, бережное отношение к природе и среде обитания, формировать аксиологическую составляющую личности.

Результаты обучения

Требования к результатам урочной деятельности направлены на реализацию различных подходов к обучению: деятельностного, практико-ориентированного и личностно-ориентированного.

Освоение учащимися жизненно важных знаний, умения и навыков, востребованными в повседневной жизни, позволяют ориентироваться в окружающем мире, необходимы для сохранения окружающей среды (табл. 1).

Таблица 1 – Место урока-квеста в календарно-тематическом планировании
Тема: «Путешествие по планете Земля» (фрагмент)

№ урока	Тема урока	ДЗ	Количество часов	Дата	Примечание
ТЕМА 4. Путешествие по планете Земля - 10 часов					
1	Мировой океан и его части		1		
2	Значение Мирового океана для природы и человека		1		
3	Путешествие по Евразии		1		
4	Путешествие по Африке		1		
5	Путешествие по Северной Америке		1		
6	Путешествие по Южной Америке		1		
7	Путешествие по Австралии		1		
8	Путешествие по Антарктиде		1		
9	Урок-квест «Путешествие по планете		2		
10	Земля»				

Результаты изучения темы «Путешествие по планете Земля»

Предметные результаты

1. Обучающиеся сформировали понятие «материк», «часть света» «страна».
2. Научились определять географическое положение материка, страны, части света, называть их.
3. Распознавать разные народы, страны и континенты по признакам.
4. Ознакомились с особенностями стран и континентов.
5. Приводить примеры разных групп географических объектов.
6. Продолжили формирование навыка работы с учебником, литературой, сетью Интернет.

Метапредметные результаты

1. Регулятивные универсальные учебные действия:

В рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля» с применением игровых технологий, обучающиеся научились самостоятельно формулировать тему и ставить цели и задачи занятия.

Обучающиеся в рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля» научились выдвигать варианты решения проблемы, осознанно прогнозировать результат. Кроме того, обучающиеся научились применять методы исследования и использовать научно-терминологический аппарат.

В рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля» обучающиеся овладели навыками самостоятельной работы, коммуникативными методиками, навыками игр, проектной деятельности и смыслового чтения.

Обучающиеся освоили приемы работы с алгоритмом действия в рамках концепции и сценария игры, а также освоили навык самостоятельной и групповой работы.

Под руководством педагога обучающиеся сформировали свои критерии оценивания результата в рамках мотивационного пространства.

2.Познавательные универсальные учебные действия:

В рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля», обучающиеся научились осуществлять синтез и анализ информации, классификацию объектов и явлений в географической оболочке, выстраивать причинно-следственные связи.

Обучающиеся научились осуществлять сравнивать и классифицировать объекты на основе собственных критериев.

В рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля» обучающиеся освоили основы моделирования, создавая элементарные модели и описывая их характеристики.

Научились конвертировать информацию (текстовую и вербальную) в различные графические формы.

В рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля» обучающиеся научились самостоятельному поиску достоверной информации из различных источников, включая сеть Интернет.

3. Коммуникативные универсальные учебные действия:

В рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля», в ходе индивидуальных и групповых занятий, обучающиеся научились самостоятельно организовывать взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т.д.).

Научились критично относиться к своему мнению, доказывать свою правоту, аргументируя свою точку зрения.

С уважением относиться к мнению оппонента, уметь слушать и принимать стороннюю точку зрения.

Личностные результаты:

Обучающиеся научились осознавать единство и непрерывность окружающего мира; в результате изучения темы «Путешествие по планете Земля» у детей продолжало формироваться научное мировоззрение.

На игровых уроках дети научились осознавать необходимость саморазвития и самообразования в рамках урочной деятельности, а также в повседневной жизни вне школы.

Обучающиеся научились применять полученные знания и умения в повседневной жизни, дети овладели жизненно необходимыми знаниями, которые необходимы для нормальной жизнедеятельности во взрослой жизни.

Школьники в рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля» начали формировать географическое и экологическое мышление: умение оценивать свою деятельность и поступки других.

2.3. Педагогический эксперимент

Для учителя работа с обучающимися при помощи игровых технологий на уроке географии – это средство развития обучения, которое позволяет вырабатывать и развивать умения проектирования: ставить цели,

планировать, представлять свою деятельность, анализировать вместе со всеми и оценивать.

Творческий и нестандартный подход ведет к повышению мотивации познавательной деятельности. Педагог становится режиссером игрового занятия в рамках обучения географии, повышает мотивацию обучающихся, поощряет их даже за маленькие достижения, обладает знаниями и умениями в некоторых сферах деятельности, умеет распределять правильно время, организует обсуждение вопросов и поддерживает обратную связь, следит за всем процессом деятельности обучающихся [6, 10, 37].

Работа на игровом уроке географии требует от учителя условий успешной реализации деятельности обучающихся, поэтому он должен мыслить настолько глубоко, чтобы сформировать у обучающихся представление об объекте изучения. И для каждого учащегося стать инициатором формирования их информационной компетентности. [37]

Для этого необходимо выбрать методику работы с игрой на уроке: [10]

- составить план работы;
- ознакомиться с методами исследования работы;
- создать положительную мотивацию у обучающихся;
- совместно с учащимися участвовать в анализе информации;
- выработать требования по оформлению результатов работы обучающихся;
- составить критерии оценки деятельности обучающихся.

Разработанная методика изучения географии в 5 классе была апробирована в ходе экспериментальной работы во время педагогической практики.

Эффективность методики проверялась на основе планируемых результатов обучения и их реализации в рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля».

Целью экспериментального исследования было определение эффективности разработанной в ходе исследования методики изучения географии в школьном курсе «География. Начальный курс».

Данная работа была проведена среди обучающихся 5 классов средней общеобразовательной школы. В эксперименте принимало 55 участников.

Эксперимент был разработан в рамках урочной деятельности на уроках географии при изучении темы «Путешествие по планете Земля», 5 класс – ФГОС.

Учебник: География. Введение в географию: учебник для 5 класса общеобразовательных учреждений / Е.М. Домогацких, Э.Л. Введенский, А.А. Плешаков. – 2-е изд. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2013. – 160 с.

По времени: краткосрочный.

По количеству участников: групповой.

Установление эффективности методики осуществлялось в 4 этапа:

1 этап – планирование эксперимента – выделение и обоснование критериев эффективности методики изучения материков и стран, разработка контрольно-диагностических заданий.

2 этап – констатирующий этап педагогического эксперимента – отражает исходный уровень географических знаний у обучающихся. Констатирующий этап включал входную диагностику – тестирование среди обучающихся 5 классов и статистическую обработку результатов, эксперимент позволил определить данные для дальнейшего педагогического эксперимента.

3 этап – формирующий эксперимент – предполагал включение в учебный процесс игровых элементов в школьном курсе «География. Начальный курс».

4 этап – подведение итогов педагогического эксперимента:

- проведение контрольного среза в экспериментальной группе и контрольной;
- сбор и статистическая обработка данных;

- анализ и оценка эффективности внедрения игровых методик в урочную деятельность, основываясь на качественных и количественных данных.

Целью разработанной методики было развитие познавательной и исследовательской деятельности у обучающихся.

На констатирующем этапе был проведен срез, показывающий уровень сформированности отношения учащихся к природе в целом, и странам и континентам, в частности.

За основную методику мы взяли методику «Доминанта», которая была адаптирована для детей среднего школьного возраста.

Методика «Доминанта» была предложена Ясвиным Витольдом Альбертовичем и Дерябо Сергеем Дмитриевичем в 1989 г. Методика «Доминанта» является методикой диагностики и коррекции отношения к природе, поэтому мы посчитали её наиболее эффективной для нашего исследования. [43]

На контрольном этапе мы исследовали познавательную, ценностную и коммуникативную компетенции, которые являются основными при формировании исследовательских навыков у школьников.

В ходе эксперимента на первом этапе, для оценки эффективности методики были определены критерии и уровни развития компетенций и исследовательской деятельности (табл. 2)

Таблица 2 – Критерии и уровни развития компетенций

Компетенция	Критерий определяющий компетентность	Уровни критерия
Познавательная	Глубина, обобщенность, осознанность	Низкий, средний, высокий
Ценностная	Модальность	Тип отношения к природе (объектно-прагматический, объектно-непрагматический, субъективно-прагматический, субъективно-непрагматический)
Коммуникативная	Диалоговые отношения	Индивидуально-познавательный, коллективно-аналитический,

		лично-рефлексивный,
--	--	---------------------

Активность личности обучающихся можно оценить путем включения в исследовательскую деятельность вопросами дискуссионного характера направленной тематики, связанной с изучением географии материков. Выделяют следующие уровни активности личности (рис. 5).

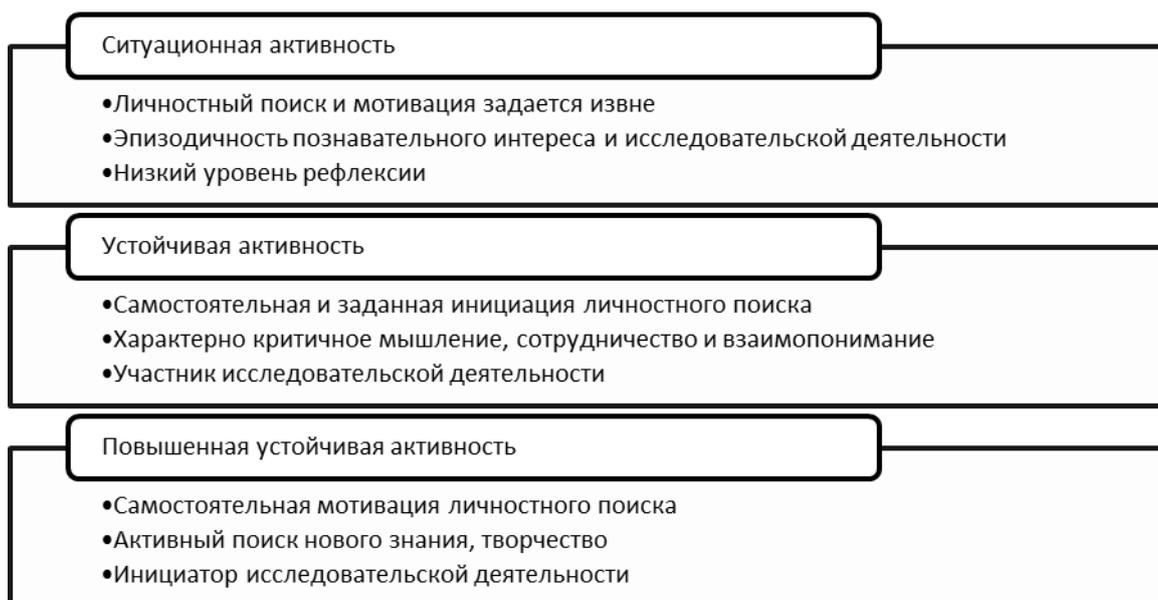


Рисунок 5 – Уровни активности личности обучающихся

Критериями, определяющими познавательную компетенцию, являются: глубина, обобщенность и осознанность знаний. И.Я. Лернер характеризовал их следующим образом (рис. 6) [19].

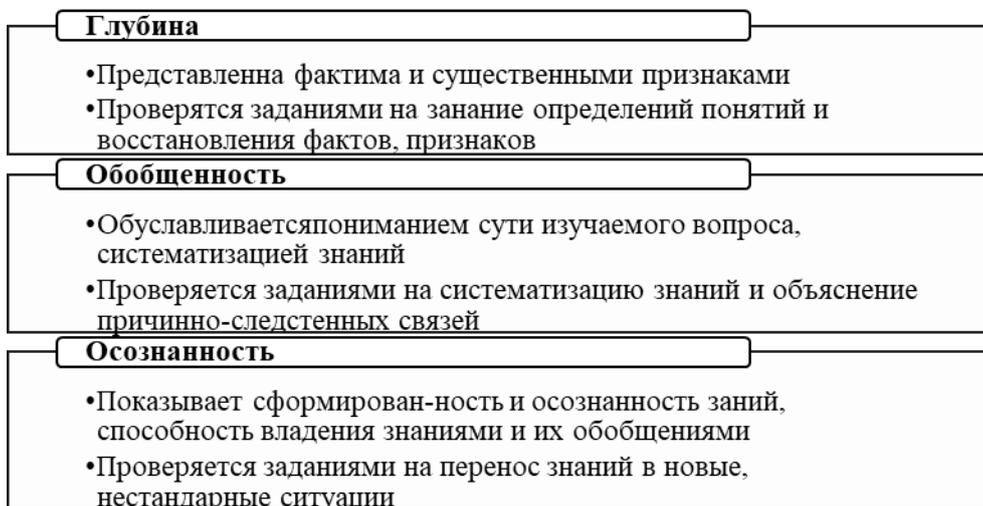


Рисунок 6 – Критерии сформированности познавательной компетенции

Сформированность ценностной компетенций можно установить критерием ценностного отношения – модальность – характеризуется как субъективное отношение к объекту познания. Проверка сформированности модальности предполагает выявление типа отношения к природе. Всего выделяют 4 типа отношения к природе, каждому из которых соответствует определенный вид восприятия и взаимодействия с природным объектом, рассмотрим подробнее (табл. 3).

Таблица 3. Типы модальности отношения к природе

Тип модальности	Восприятие природного объекта	Взаимодействие с природным объектом
Объектно-прагматический	Объективное	Удовлетворение прагматических потребностей личности, от-е ценностного отношения
Объектно-непрагматический	Объективное	Отсутствие признания ценности и мотива воздействия
Субъективно-прагматический	Субъективное	Признание ценности с точки зрения ее утилитарной полезности
Субъективно-непрагматический	Субъективное	Признание самооценности природного окружения

Далее необходимо рассмотреть критерии оценки уровня развития коммуникативной компетенции, данным критерием является уровень сформированности диалогических отношений обучающихся. Выделяют 3 уровня, для каждого из которых характерен свой тип взаимодействия, рассмотрим подробнее (табл. 4).

Таблица 4 – Уровни диалогических отношений обучающихся

Уровни диалогических отношений		
Индивидуально-познавательный	Коллективно-аналитический	Рефлексивно-проектировочный
Монологический способ познания, понимание ценности диалога	Наличие опыта диалогического сотрудничества и коллективного	Высокий уровень самоорганизация личности, принятие значимого «другого», реализация

	диалогического взаимодействия в познавательной деятельности	диалогических отношений в деятельностной форме
--	---	--

Уровень сформированности исследовательской деятельности формируется из уровня развития компетенций, входящих в ее состав, т.е. необходимо провести корреляцию уровней всех критериев по каждой из проверяемых компетенций. Вариативные сочетания критериев компетенций формируют низкий, средний и высокий уровни сформированности исследовательской деятельности.

Следующим, вторым этапом педагогического эксперимента является – констатирующий эксперимент. Он направлен на проведение контрольного среза среди обучающихся 5 классов и отображение исходных знаний по географии.

Входная диагностика знаний обучающихся была проведена в форме тестирования на тему «Страны и континенты», тест являлся констатирующим и был направлен на выявление уровня сформированности исследовательской деятельности до внедрения в программу образовательной деятельности по географии материалов разработанного игрового урока.

В констатирующем этапе эксперимента приняло участие 2 класса, в общей сложности 55 человек, в каждой категории был экспериментальный класс и контрольная группа. Экспериментальный урок внедрялся в 5 классе в количестве 27 человек.

В ходе проведения контрольного среза знаний обучающимся предлагалось выполнить тест, состоящий из 4 вопросов (прил. 1).

Первое задание определяет активность личности и характеризует мотивационную компетенцию. Анализ результатов на данный вопрос в рамках констатирующего эксперимента показал, что: 73% обучающихся свойственна ситуативная активность – выбрали готовый ответ в ситуации выбора, т.е. характерен низкий уровень мотивационной компетенции; 21% –

устойчивая активность; 6% – повышенная устойчивая активность, что говорит о высоком уровне сформированности мотивационной компетенции, учащиеся высказали собственную точку зрения (рис. 6).

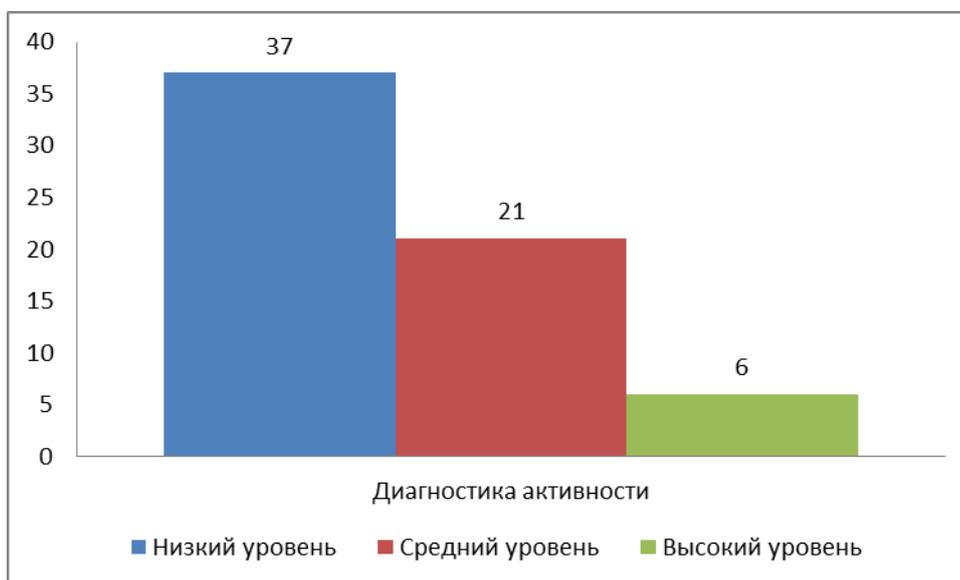


Рисунок 6 – Диагностика активности на констатирующем этапе

Второе задание определяло глубину общих географических знаний: 78% обучающихся частично справились с заданием, допустив ошибки при выборе ответа, что говорит о наличии знаний, но недостаточного уровня; 15% не справились с заданием, что выявило низкий уровень знаний на данную тематику; 4% обучающихся смогли справиться с заданием, опираясь на полученные в рамках базового курса знания и интегрированные в него знания в области материков и стран (рис. 7).

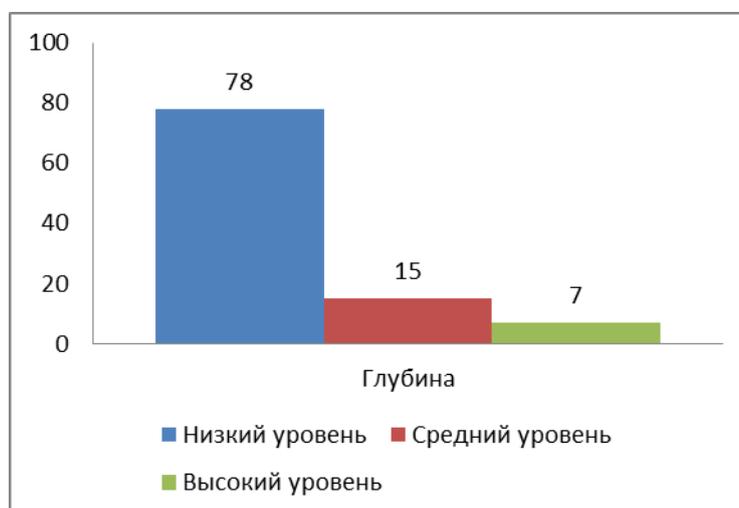


Рисунок 7 – Диагностика глубины знаний на констатирующем этапе

Третье задание проверяло обобщенность знаний, задание исследовало понимание причинно-следственных связей у обучающихся. При анализе результатов ответов на данное задание было выявлено, что 43% обучающихся смогли верно выбрать правильный ответ задания, 57% не справились с заданием, что говорит о слабой сформированности как предметной компетенции, так и слабого понимания взаимосвязи объекта и явления (рис. 8).

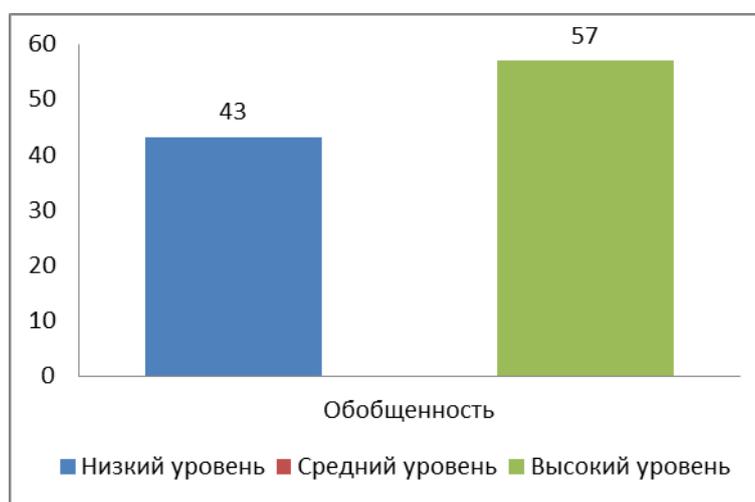


Рисунок 8 – Диагностика обобщенности знаний на констатирующем этапе

Четвертое задание исследовало критерий ценностного отношения к географическому объекту. Задание считалось верным при выборе единственно верного варианта ответа. С заданием справились 45% обучающихся, показав субъектно-непрагматический тип модальности; оставшаяся часть тестируемых 37% показали субъектно-прагматический тип модальности и 18% показали объектно-прагматический тип модальности. Данные ответы послужили основанием для определения сформированности ценностной компетенции как высокой, ответы помогли скорректировать содержание разработанных игровых элементов (рис. 9).

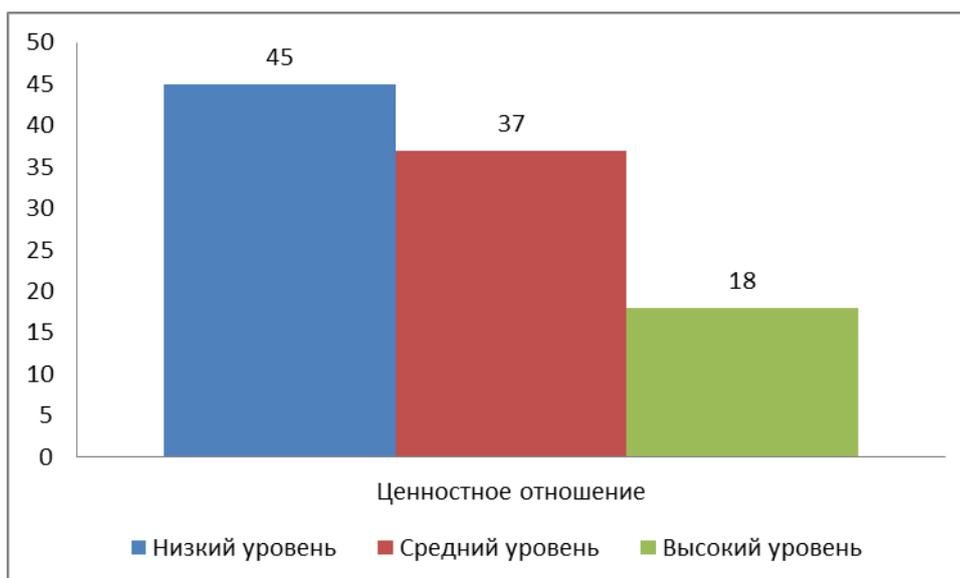


Рисунок 9 – Диагностика ценностного отношения на констатирующем этапе

Данные эксперимента приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Данные педагогического эксперимента

Задание	Констатирующий этап			Контрольный этап					
	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Контрольная группа			Экспериментальная группа		
				Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Глубина	78	15	7	74	16	10	25	51	24
Обобщенность	43		57	44		56	24		76
Ценностное отношение	45	37	18	43	38	19	21	47	32
Диагностика активности	37	21	6	69	25	6	50	20	30

Результаты констатирующего этапа педагогического эксперимента на основе проведенного контрольного среза позволяют сделать вывод о том, что в настоящий момент географические знания у обучающихся находятся на низком уровне, но при этом у них сформировано понимание ценности географической среды. В целом результаты тестирования показали низкий уровень компетенций, которые формируют исследовательскую деятельность, что явилось основанием для разработки игрового урока в школьном курсе географии при изучении темы «Путешествие по планете Земля».

Третьим этапом педагогического эксперимента является формирующий эксперимент, который предполагал включение разработанного игрового урока по теме «Путешествие по планете Земля» в школьном курсе «География. Начальный курс» (прил. 2).

По результатам внедрения в школьную практику разработанной методики и изучения учениками ее содержания был проведен контрольный срез по вопросам теста, который давал итоговую оценку освоения методики изучения географии в рамках темы «Путешествие по планете Земля».

Подвергнутые анализу и статистической обработке результаты проведения формирующего этапа эксперимента, позволяющие сравнить и сделать выводы об уровне усвоения знаний и умений о географических объектах и явлениях, а также об эффективности разработанной методике, приведены в таблицах и графиках.

Тестирование по географии являлось итоговым в рамках проводимого педагогического эксперимента, и было направлено на проверку знаний по географии и сформированность компетенций, формирующих исследовательскую деятельность после воздействия на классы, участвующие в педагогическом эксперименте.

В итоговом тесте участвовало 2 класса, экспериментальной и контрольной группы, всего 55 человек, ученики ранее участвующие в констатирующем эксперименте.

Улучшить свои результаты и справиться с итоговым тестированием смогли обучающиеся 5 классов.

В результате эксперимента выявлено повышение активности обучающихся, 50% обучающихся показали устойчивую активность, 20% повышенную устойчивую активность и 30% ситуативную активность (в экспериментальной группе) (рис. 10).

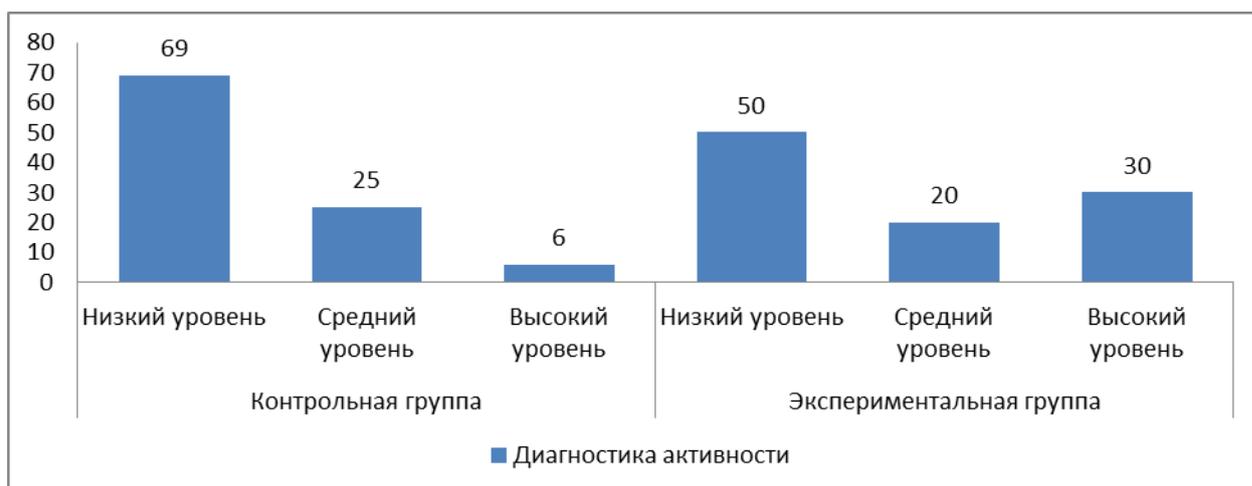


Рисунок 10 – Активность обучающихся на контрольном этапе (данные приведены в %)

На основе анализа результатов итогового тестирования было установлено, что уровень развития познавательной компетенции по оценке критериев глубины, осознанности и обобщенности в экспериментальной группе выше, чем в контрольных классах: глубина – 75% обучающихся справились с заданием на проверку фактов в экспериментальной группе, контрольная группа 26%; обобщенность – 76% обучающихся экспериментальной группы справились с заданием на проверку понимания взаимосвязей, 56% в контрольной группе.

Познавательная компетенция в экспериментальной группе в совокупности критериев выражена наиболее активно, чему способствовало изучение темы с применением игровых элементов (рис. 11, рис.12, рис.13).

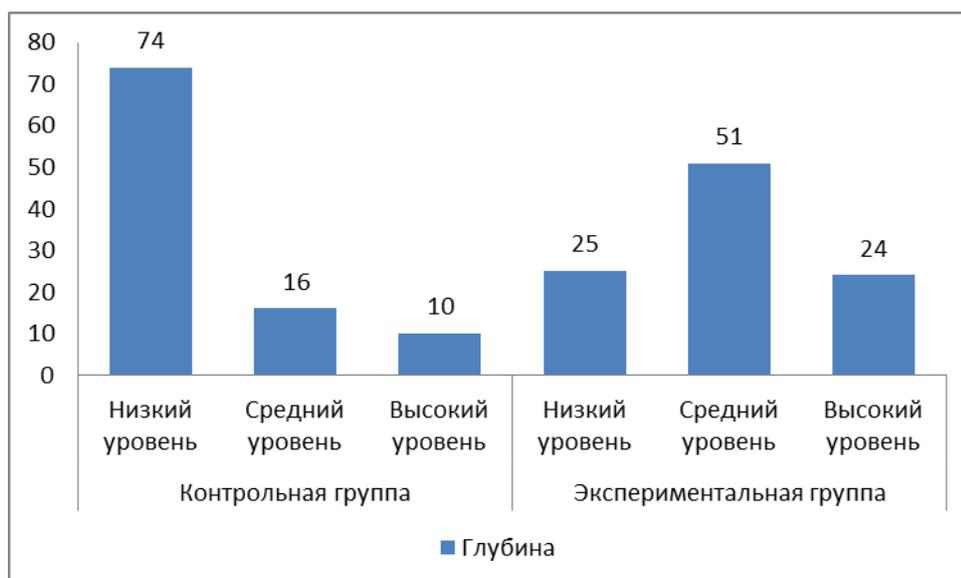


Рисунок 11 – Глубина знаний на контрольном этапе (данные приведены в %)

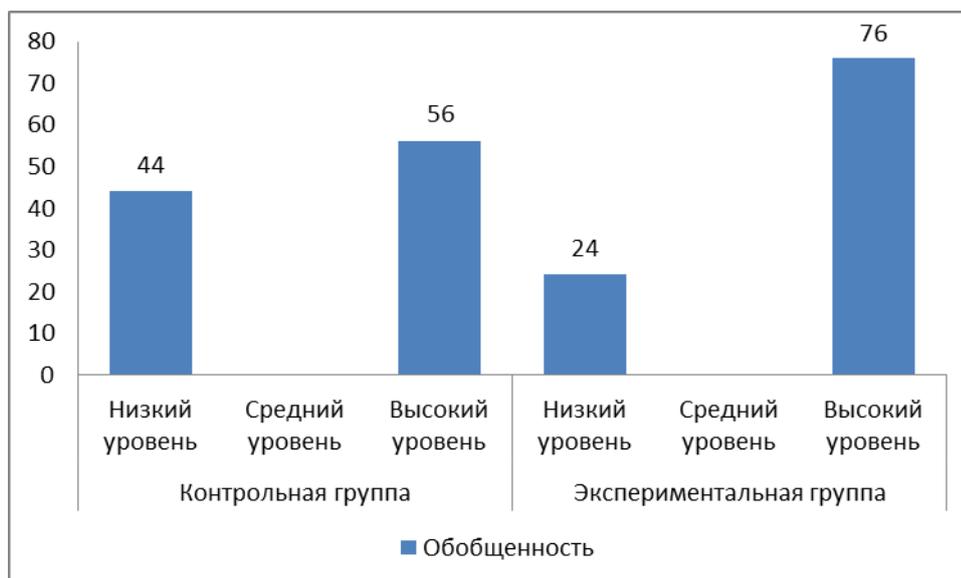


Рисунок 12 – Обобщенность знаний на контрольном этапе (данные приведены в %)

При анализе тестового задания направленного на выявление уровня модальности, были выявлены изменения в ценностном отношении обучающихся экспериментальной группы. Несмотря на высокие показатели модальности, на этапе констатирующего эксперимента, и выявления у большей части обучающихся высокого уровня ценностного восприятия объекта, данный показатель удалось увеличить, и сократить количество

обучающихся со средним и низким уровнем. Так, в контрольной группе, количество обучающихся с низким показателем ценностной модальности составило 45%, со средним уровнем – 37%, с высоким – 18%. На контрольном этапе уровень модальности в экспериментальной группе был следующий. Высокий уровень наблюдался у 32% обучающихся, средний – у 47%, низкий – у 21%. Контрольная группа на этапе констатации дала следующие результаты: низкий уровень – 43%, средний – 38%, высокий – 19%.

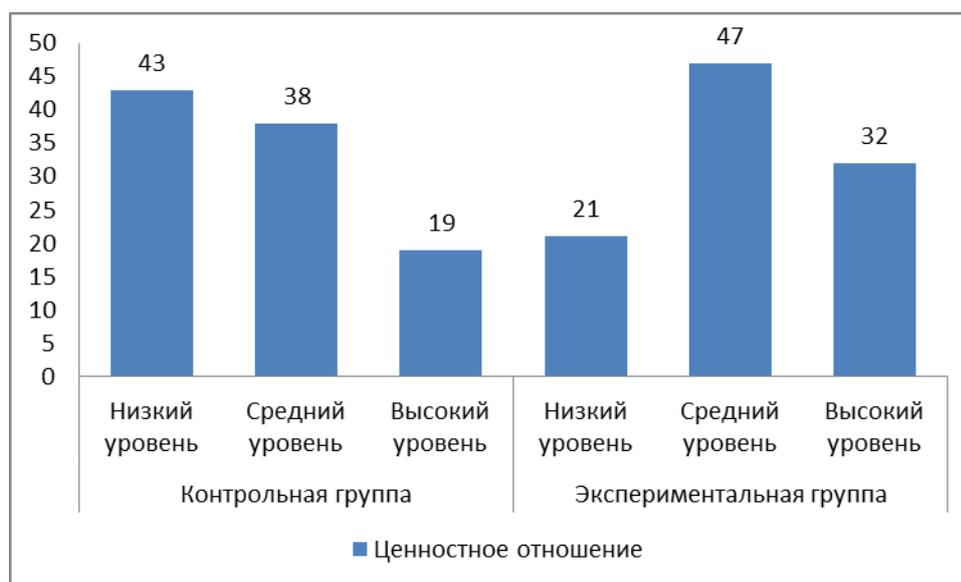


Рисунок 13. Диагностика ценностной модальности обучающихся на контрольном этапе (данные приведены в %)

На завершающем, четвертом этапе педагогического эксперимента были подведены итоги и сделан вывод об эффективности разработанной методики.

Статистическая обработка, качественный и количественный анализ, графическая интерпретация полученных результатов педагогического эксперимента позволили нам сделать вывод об эффективности разработанной в ходе исследования игровой методики изучения темы «Путешествие по планете Земля» в школьном курсе «География. Начальный курс», с применением игровой технологии обучения.

ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ

Важнейшими знаниями, которые получают школьники при изучении географии в рамках игрового урока по теме «Путешествие по планете Земля» являются знания о странах и континентах.

В число важных образовательных задач входит усвоение обучающимися специальных знаний и предметных умений по теме «Путешествие по планете Земля», способов деятельности, мыслительных операций, ценностных ориентаций и смыслов, вырабатываемых относительно данного предметного содержания.

Целью изучения курса географии, в рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля», является: формирование всесторонне образованной, инициативной и успешной личности, обладающей системой современных мировоззренческих взглядов, ценностных ориентаций, идейно-нравственных, культурных и этических принципов и норм поведения.

Для учителя работа с обучающимися на уроках географии посредством игры – это средство развития обучения, которое позволяет вырабатывать и развивать умения проектирования: ставить цели, планировать, представлять свою деятельность, анализировать вместе со всеми и оценивать.

Проект игрового урока по теме «Путешествие по планете Земля» предусматривает урочную деятельность для обучающихся 5 классов по географии в объеме 2-х часов.

Целью экспериментального исследования было определение эффективности игровых технологий в школьном курсе «География. Начальный курс» в рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля».

Данная работа была проведена среди обучающихся 5 классов средней общеобразовательной школы. В эксперименте принимало 55 участников.

Эксперимент был разработан в рамках урочной деятельности при изучении темы «Путешествие по планете Земля», 5 класс – ФГОС.

По времени: краткосрочный.

По количеству участников: индивидуальный, групповой.

Установление эффективности методики осуществлялось в 4 этапа:

1 этап – планирование эксперимента – выделение и обоснование критериев эффективности методики изучения стран и континентов, и разработка контрольно-диагностических заданий.

2 этап – констатирующий этап педагогического эксперимента – отражает исходный уровень географических знаний по данной тематике у обучающихся. Констатирующий этап включал входную диагностику – тестирование среди обучающихся 5 классов и статистическую обработку результатов, эксперимент позволил определить данные для дальнейшего педагогического эксперимента.

3 этап – формирующий эксперимент – предполагал включение в учебный процесс разработанной методики изучения стран и континентов в школьном курсе «География. Начальный курс» с применением игровых технологий.

4 этап – подведение итогов педагогического эксперимента:

- проведение контрольного среза в экспериментальных группах и контрольной;
- сбор и статистическая обработка данных;
- анализ и оценка эффективности внедрения игровых технологий в программу курса, основываясь на качественных и количественных данных.

Целью разработанной методики было развитие познавательной и исследовательской деятельности у обучающихся.

Также была произведена качественная оценка успеваемости, результаты которой подтвердили гипотезу.

Статистическая обработка, качественный и количественный анализ, графическая интерпретация полученных результатов педагогического эксперимента позволили нам сделать вывод об эффективности разработанной в ходе исследования методики изучения географии в рамках изучения темы

«Путешествие по планете Земля» с применением игровой технологии обучения.

Об эффективности разработанной методики говорит успешное освоение учебной программы по теме, выполнение исследовательских работ на уроке.

По завершению изучения темы, обучающимися на итоговом занятии-квесте, были отмечены достижения в изучении стран и континентов, предложены темы для дальнейшего изучения, возрос интерес и мотивация к изучаемой тематике. В дальнейшем возможна разработка нового цикла уроков с более углубленным на научном уровне изучением данных вопросов.

Основываясь на всех выше перечисленных фактах, экспериментально подтверждено, что реализация и включение в учебный план игровых технологий в школьном курсе «География. Начальный курс» в рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля», позволяет расширить и углубить знания обучающихся о странах и континентах, формирует герграфическую культуру обучающихся, формирует и развивает навыки исследовательской деятельности.

В результате экспериментальной проверки эффективности педагогических условий развития базовых навыков работы с игровыми элементами обучающихся были сделаны следующие выводы:

1. Результаты констатирующего этапа эксперимента доказывают, что у обучающихся невысокий уровень развития информационных компетенций, в том числе, работы со сценарием игры и учебным материалом. Поэтому необходима система развития знаний о странах и континентах обучающихся, к которой относится работа с учебным материалом.

2. Формирующий этап эксперимента показал, что развитие базовых компетенций обучающихся протекает более успешно в рамках применения методики работы с игровыми элементами, предполагающего активную деятельность обучающихся на игровом занятии, при решении задач

межпредметного характера, ориентированных на развитие предметных компетенций, и практическую направленность.

3. Комплекс педагогических условий (использование в образовательном процессе различных источников информации) является необходимым и достаточным для эффективного развития предметных и других компетенций обучающихся при работе с игровыми элементами и учебным материалом.

4. Обучающиеся в результате эксперимента, изучившие тему «Путешествие по планете Земля» с применением игровых технологий обучения, показали более высокий уровень развития базовых компетенций, по сравнению с первоначальными результатами.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения данного исследования были получены следующие результаты.

Игровые технологии основаны на алгоритмизации учебного процесса и возможности самостоятельной работы, на основе применения условий и алгоритмов, лежащие в основе построения конкретной игры. Такая методика, используемая в курсе географии, может являться важным мотивационным фактором, активизирующим познавательную деятельность школьников.

При этом цель обучения географии в школе с применением игровых технологий выражается в овладении предметными, метапредметными и другими компетенциями, что предполагает целостность процесса обучения.

Роль игры несомненна: она необходима для обучения, развития, социализации, воспитания и отдыха. А в настоящее время игра превратилась в инструмент саморазвития и делового обучения.

Следовательно, обучающая функция игры первична, так как она формирует навыки, необходимые человеку не только для развития, но и формирования определенного типа поведения.

В новейшей истории игровые технологии получили широкое развитие. Это связано, прежде всего, с научно-техническим прогрессом, который дал толчок к развитию образования и общества. Новому индустриальному миру были необходимы работники, способные трудиться в режиме многозадачности.

В основе игрового урока-квеста по теме «Путешествие по планете Земля» с применением игровых технологий, лежит учебное занятие, которое по времени и основной структуре будет соответствовать уроку.

Работа на игровых уроках «Путешествие по планете Земля» в рамках данной технологии, имеет ряд преимуществ, так как обучающиеся учатся

работать самостоятельно, дифференцированно, имеют возможность осмыслить и обобщить проблемный материал. Игровая технология позволяет создать на занятии ситуацию успеха, что необходимо для формирования положительного мотивационного пространства при изучении географии.

Статистическая обработка, качественный и количественный анализ, графическая интерпретация полученных результатов педагогического эксперимента позволили нам сделать вывод об эффективности разработанной в ходе исследования игровой методики изучения географии в школьном курсе «География. Начальный курс», в рамках изучения темы «Путешествие по планете Земля» с применением игровой технологии обучения.

Основываясь на всех выше перечисленных фактах, экспериментально подтверждено, что реализация и включение в учебный план разработанной игровой методики изучения географии в рамках темы «Путешествие по планете Земля», позволяет расширить и углубить знания обучающихся о странах и континентах, формирует географическую культуру обучающихся, формирует и развивает навыки исследовательской деятельности. В результате экспериментальной проверки эффективности педагогических условий развития базовых навыков работы с игровыми элементами, обучающихся были сделаны следующие выводы:

1. Результаты констатирующего этапа эксперимента доказывают, что у обучающихся невысокий уровень развития информационных компетенций, в том числе, работы с учебным материалом. Поэтому необходима система развития знаний о материках и странах обучающихся, к которой относится работа с учебным материалом в игровой форме.

2. Формирующий этап эксперимента показал, что развитие базовых компетенций обучающихся протекает более успешно в рамках применения методики работы в игровой форме, предполагающей активную деятельность обучающихся на игровом, при решении задач межпредметного характера, ориентированных на развитие предметных компетенций, и практическую направленность.

3. Комплекс педагогических условий (использование в образовательном процессе различных источников информации) является необходимым и достаточным для эффективного развития предметных и других компетенций обучающихся при работе с учебным материалом в игровой форме.

4. Обучающиеся в результате эксперимента, прошедшие курс «Путешествие по планете Земля» в рамках изучения географии с элементами технологии игрового обучения, показали более высокий уровень развития базовых компетенций, по сравнению с первоначальными результатами.

Таким образом, цель достигнута, задачи решены, гипотеза доказана.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агапов С. В., Соколов С. Н., Тихомиров Д. И. Географический словарь. М.: Просвещение. 1968. – 253 с.
2. Безрукова В.С. Всё о современном уроке: проблемы и решения / В.С. Безрукова. – М.: Сентябрь, 2004. – 160 с.
3. Беловолова Е. А. Формирование ключевых компетенций на уроках географии 6-9 классы: Методическое пособие – М.: Вентана – Граф, 2013. – 240 с.
4. Бордовская, Н.В. Психология и педагогика: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / Н.В. Бордовская, С.И. Розум. – СПб.: Питер, 2013. – 624 с.
5. Бороздина, Г.В. Психология и педагогика: Учебник для бакалавров / Г.В. Бороздина. – Люберцы: Юрайт, 2016. – 477 с.
6. Герасимова Т.П., Неклюкова Н. П. Начальный курс географии. – М.:Дрофа. – 2013.
7. География. Введение в географию: учебник для 5 класса общеобразовательных учреждений / Е.М. Домогацких, Э.Л. Введенский, А.А. Плешаков. – 2-еизд. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2013. – 160 с.
8. Горшкова В. В. Гуманитарная природа образовательных технологий в межсубъектной педагогической реальности. – Вл-к, 1999 г.— стр. 83—85.
9. Гуманистические воспитательные системы вчера и сегодня/Под общ. ред. Н. Л. Селивановой. – М.: Пед. об-во России, 1998 г.—336 с.
10. Долгая Т.И. Игровые технологии в учебном процессе / Долгая, Т.И. // Школа. – 2004. – № 1. – С.67-70
11. Дронов В.П., Ром В.Я. Рекомендации к планированию уроков. География России. 9 класс. – М.: Дрофа, 2005г. – 126 с.

12. Жук Н. Личностно ориентированный урок: технология проведения и оценки / Н. Жук // Директор школы. – 2006. – № 2. – С. 32.
13. Занько С.Ф. Игра и учение // Теория, практика и перспективы игрового обучения / С.Ф. Занько, Ю.С. Тонников, С.М. Тюнникова. – М.: Просвещение, 1992. – 128 с.
14. Зимняя И.А. Педагогическая психология / И.А. Зимняя. – Ростов-на-Дону: Изд-во «Феникс», 1997. – 277 с.
15. Исаченко А.Г. Теория и методология географической науки: Учеб. для студ. вузов / Анатолий Григорьевич Исаченко. М. Издательский центр «Академия», 2004. – 400 с.
16. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игр, дискуссии: Анализ зарубежного опыта / М.В. Кларин. – Рига: Пед. центр «Эксперимент», 1995. – 176 с.
17. Кларин М.В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта / М.В. Кларин // Педагогика. – 2000. – № 7 – С.24.
18. Коджаспирова Г.М. Педагогический словарь для студентов высших и средних педагогических учебных заведений / Коджаспирова Г.М, Коджаспиров А.Ю. – М.: 2003. – С. 237
19. Лернер И. Я. Дидактические основы методов обучения.— М.: Педагогика, 1981.—186 с.
20. Лутцева Е.А. Технология. Органайзер для учителя. Сценарии уроков/Е. А. Лутцева. – М.: Издание Дрофа, 2012. – 224 С.
21. Магидович В. И., Магидович И.П. Географические открытия и исследования XVIII-XVIII веков. – М.: ЗАО Центрполиграф, 2004. – 495 с.
22. Магидович В. И., Магидович И.П. Очерки по истории географических открытий. Открытие древних народов. – М.: ЗАО Центрполиграф, 2003. – 447 с.
23. Маклелланд, Д. Мотивация человека / Д. Маклелланд / пер. А. Богачева, З. Зимчук, Е. Трифионовой, Е.Трофимова, Е. Ильина. – СПб.: Питер, 2007. – 667 с. (Мастера психологии).

24. Мандель Б.Р. Психогенетика. Учебное пособие. – М.: Издательство «Флинта», 2015.
25. Методика обучения географии в общеобразовательных учреждениях /под. Ред. И.В. Душиной. – М.: Дрофа, 2007.
26. Нилова Л.Н. Обучение в процессе игры // география в школе. – 2001. – № 2. – С. 9 – 14.
27. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения Учеб. пособ. для студ. высш. учеб. заведений / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 176 с.
28. Панфилов В. Игра и игровые принципы / В. Панфилов // Народное творчество. – 2009. – №2. – С. 49-53
29. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога /А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2006. – 368 с.
30. Пидкасистый П.И. Педагогика: учебное пособие для педагогических вузов и педагогических колледжей/П.И. Пидкасистый// под ред. П.И. Пидкасистого. – М: Педагогическое общество России, 1998. – 640 С.
31. Поспелов Е. М. Географические названия мира: Топонимический словарь: Около 5000 единиц. / Отв. ред. Р. А. Агеева. М.: Русские словари, ООО Изд-во Астрель, ООО Изд-во АСТ. 2001. –512 с.
32. Притуляк С.П. Роль творческих задач в развитии познавательной активности / С.П. Притуляк // Первое сентября. – 2003. – № 2. – С.30.
33. Сластенин В. А. Педагогика: инновационная деятельность / В. А. Сластенин. – М.: Магистр , 1997. – 223 с.
34. Сластенин В.А. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – С. 76.
35. Словарь географических терминов и понятий / Под ред. Парначёва В.П. Томск: Изд-во ИПФ ТПУ. 1999. 80 с.

36. Смирнова, Е. О. Детская психология. – М.: «КноРус медиа», 2015. – 280 с.
37. Современный урок географии. (В 6-ти частях. Библиотека ж. «География в школе»). Методические разработки уроков с использованием новых пед. технологий обучения./ Ред.-сост. И.И. Барина. – М.: Школа-Пресс, 2001.
38. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (5-9 кл.) [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://минобрнауки.рф/документы/938>. (Дата обращения 10.12.2019)
39. Физическая география: Справочные материалы. Книга для обучающихся среднего и старшего возраста. – М.: Просвещение. – 1995. 288с.
40. Хекхаузен Х. Мотивация и деятельность / Хекхаузен, Хайнц. – М.: Педагогика, 2015. – 800 с.
41. Шаповаленко, И. В. Возрастная психология / И. В. Шаповаленко. – М.: Гардарики, 2005. – 349 с.
42. Шмаков С.А. Игры обучающихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 144 с.
43. Ясвин В.А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию. – М.: Смысл, 2001. – 365 с

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Анкета

1. Вам необходимо рассказать одноклассникам о проблемах стран и континентов. В какой форме вы это сделаете?

А) Информационные листовки и флаеры;

Б) Статья в школьную газету;

В) Просветительская беседа с одноклассниками по результатам исследования литературных источников.

2. Что такое континент?

А) Часть земной коры, имеющая в своем составе 3 слоя;

Б) Часть суши, со всех сторон окруженная морем;

В) Участок суши, омываемый морем с трех сторон.

3. Как вы знаете, в южных странах принято строить дома с тонкими стенами. Как вы считаете, с чем это связано?

А) С особенностями погоды;

Б) С типом климата;

В) С большим количеством песка в пустыне.

4. Установите последовательность: необходимо расположить утверждения по мере их ценности для вас:

1) Изучение стран и континентов – сложный процесс. К нему нужно относиться ответственно;

2) Изучение стран и континентов происходит в школе в любом случае, поэтому особого внимания не заслуживает, но нужно иногда уделять внимание образу жизни;

3) Изучение стран и континентов не нужно. Я не буду их изучать.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Технологическая карта урока-квеста «Путешествие по планете Земля»

Сценарий урока-квеста

Цель: популяризация познавательного интереса к изучению географии.

Задачи:

1. Обобщить знания о материках.
2. Сформировать коммуникационные навыки работы с аудиторией.
3. Воспитывать эмпатию, уважительное отношение к другим странам.

Участники: обучающиеся 5 класса, гости.

Оформление урока: мультимедийный проектор; SMART-доска, музыкальные заставки, видеоролики, контурные карты, цветные карандаши, значки с изображением символов стран (национальные костюмы, еда, достопримечательности), маршрутные листы.

Время проведения: 90 минут¹

Ход мероприятия

Этап урока	Деятельность учителя и учеников
Организационный этап (Предварительная подготовка участников игры)	Для данного мероприятия требовалась достаточно серьезная подготовка. Для этого обучающиеся были разделены на 5 произвольных групп. Им было выдано задание, и оговорены сроки подготовки – 1 неделя. В это задание входило следующее. Каждая группа представляла один из континентов: Евразия, Африка, Северная Америка, Южная Америка, Австралия. Для подготовки к мероприятию, обучающиеся должны были подготовить материалы по своему материка: характеристика материка по типовому плану, интересные факты, создание ролика-презентации по своему континенту, страны и народы континента. Кроме того, каждая группа готовила вопросы по стране оппонентов. Подготовка включала в себя знание картографических, физико-географических, страноведческо-географических

¹ Для проведения данного урока администрация Школы позволила объединить 2 занятия

	<p>особенностей континентов. Большое внимание при подготовке входного задания обучающиеся должны были уделить природе континентов и странам, расположенных в их пределах.</p> <p>Кроме того, были приглашен ведущий игры, который должен был проводить квест (обучающийся 9 класса)</p>
Организация квеста	<p>В начале квеста ведущий приветствует аудиторию. Обучающиеся предварительно разместились таким образом, чтобы каждая группа занимала определенное место. Гости размещались также в аудитории на свободных местах.</p> <p>К мероприятию был подготовлен проектор, карты, плейлисты с музыкой и видеороликами, Были подготовлены контурные карты, маршрутные листы, значки.</p> <p>Порядок выступления определялся жеребьевкой.</p>
Ход мероприятия	<p>Ведущий: добрый день, уважаемые дамы и господа! Сегодня вы стали участниками квеста «Путешествие по планете Земля». Мы совершим путешествие по странам и континентам, познакомимся с достопримечательностями, узнаем много новой и интересной информации!</p> <p>Итак, начнем! In a good way!²</p> <p>Команды получают маршрутные листы, на которых указан порядок посещения станций: Евразия, Северная Америка, южная Америка, Австралия, Африка.</p> <p>На каждой станции (станции расположены в классе; мебели переставлена таким образом, чтобы образовать 6 игровых зон) находится гид из числа приглашенных девятиклассников, который отмечает в маршрутном листе факт выполнения задания.</p> <p>По команде учителя группы начинают прохождение квеста по маршрутным листам.</p> <p>Вопросы на каждой станции касаются материков и стран: Франция, Китай, Австралия, Египет, США, Бразилия.</p> <p>Участники каждой группы приклеивают значки с географическими объектами на контурную карту, после чего гид задает вопросы о стране, расположенной на конкретном материке.</p> <p>После прохождения всех станций производится подсчет баллов.</p> <p>В это время каждая группа проводит видеопрезентацию своего континента.</p>
Заключительная часть мероприятия	<p>В конце квеста ведущий делает вывод по результатам мероприятия, резюмируя основные положения, вынесенные на обсуждение.</p> <p>В конце мероприятия был организован с обучающимся кофе-брейк, на котором была обсуждена работа на уроке.</p>

² Учитель напоминает школьникам, что в путешествиях часто применяется международный язык – английский, поэтому ведущий часто применяет реплики на английском языке

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Маршрутный лист

Континент	Отметка о выполнении задания
Евразия	
Африка	
Южная Америка	
Северная Америка	
Австралия	