

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  
Кафедра Географии и МОГ

**ЛАУМАН АЛЕКСАНДР ПЕТРОВИЧ**

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ  
КАРТОГРАФИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ  
6 КЛАССА**

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы  
География

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой  
канд. геогр. Наук. Дорофеева Л.А.

---

Научный руководитель  
Старший преподаватель  
Астрашарова М.С.

---

Дата защиты

---

Обучающийся

Лауман А.П.

---

Оценка \_\_\_\_\_

Красноярск 2022

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ.....	6
1.1. Понятие и содержание игровой технологии .....	6
1.2. Классификации игровой технологии .....	12
ГЛАВА 2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ФОРМИРОВАНИЯ КАРТОГРАФИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ .....	18
2.1. Понятие и содержание картографической грамотности .....	18
2.2. Обоснование педагогических условий формирования картографической грамотности обучающихся .....	22
ГЛАВА 3. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ КАРТОГРАФИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ 6 КЛАССА	32
3.1. Организация и методы исследования уровня сформированности картографической грамотности учеников 6 класса.....	32
3.2. Экспериментальный проект по формированию картографической грамотности обучающихся на основе учебного предмета «География» в 6 классе .....	35
3.3. Анализ и интерпретация результатов экспериментального проекта.....	37
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	44
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	46
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	52

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность** исследования проблемы формирования картографической грамотности обучающихся на основе учебного предмета «География» обусловлена тем, что современные цифровые технологии дают возможность быстрого доступа практически к любой информации, но не предполагают решения каких-либо задач и развития навыков у школьников. Другими словами, электронные источники дают в основном готовую информацию, что не способствует развитию навыков картографической грамотности и освоению таких инструментов, как географический атлас в бумажном его исполнении.

Если рассматривать понятие «картографической грамотности» с позиции компетенций школьного предмета «География», то согласно трактовке ФГОС, под данным термином понимается способность школьника владеть географической картой, как одним из языков международного общения, в том числе:

- уметь ориентироваться в информационном пространстве географической карты, т.е. развивать способность поиска и извлечения необходимой картографической информации;
- уметь определять и сравнивать качественные и количественные показатели, характеризующие географические объекты, процессы и явления, их положение в пространстве по географическим картам разного содержания;
- использовать полученную картографическую информацию для решения различных учебных и практико-ориентированных задач;
- создавать простейшие географические карты различного содержания и т.д.

Впервые идея применения карт как особого картографического метода исследований была высказана К.А. Салищевым в 1948 г., затем последовательно им развита [25]. Суть картографического метода

заклучалась в применении карты как особой модели объекта исследования для его познания и прогноза. Применение картографического метода формирует у учащегося особый стиль мышления, отличный от математического, - это наглядность и целостность объекта исследования. Таким образом, картографический метод и картографическое моделирование как составляющие картографической грамотности представляют собой единственный метод исследования объекта, создающий наглядную (то есть образную) и целостную модель, отражающую выбранный срез исследования.

**Объект исследования:** процесс формирования картографической грамотности учащихся в процессе обучения географии.

**Предмет исследования:** формирование картографической грамотности обучающихся 6 класса посредством игровой технологии.

**Цель исследования:** разработка заданий для формирования картографической грамотности обучающихся на уроках географии.

**Задачи исследования:**

1. Проанализировать теоретические аспекты реализации игровой технологии.
2. Выявить основы картографической грамотности обучающихся.
3. Апробировать задания для формирования картографической грамотности обучающихся на уроках географии.

**Методы и инструменты научного исследования:**

теоретические: традиционный анализ научной литературы и периодики по теме исследования;

эмпирические: педагогическое проектирование, педагогический эксперимент.

**Анализ источников и литературы.** Теоретической базой исследования послужили фундаментальные и современные концепции и положения, представленные в классических и современных трудах отечественных ученых-педагогов и специалистов в области изучения формирования картографической грамотности школьников.

Информационная база построена на авторских исследованиях, публикациях периодической печати, научной литературы, представленных в свободном доступе.

Среди российских авторов проблему формирования картографической грамотности школьников изучали: Берлянт А.М., Буланов С.В., Давлетмирзаева Ф. А., Душина И.В., Екшибарова Н.А., Черноталова К. Л., Ясинская А.Н. и многие др.

**Экспериментальная база исследования:** Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Высотинская СШ». В исследовании принимали участие учащиеся 6 класса, в количестве 20 человек.

В качестве **методики исследования** выступает модифицированный вариант диагностики картографической грамотности (автор: И. Баскевич).

**Структура ВКР.** Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

Введение обосновывает актуальность темы исследования, отражает цели и задачи, поставленные в ВКР, описывает объект и предмет исследования, методы, использованные для сбора, систематизации и интерпретации данных об объекте исследования, содержит обзор основных использованных источников и литературы, краткий анализ структуры ВКР.

В первой главе раскрываются теоретические аспекты применения игровой технологии на уроках географии.

Вторая глава посвящена теоретическим аспектам формирования картографической грамотности обучающихся.

В третьей главе проводится экспериментальная работа по формированию картографической грамотности обучающихся 6 класса.

В заключении подведены итоги исследования, а также кратко излагаются полученные выводы.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ

## 1.1. Понятие и содержание игровой технологии

Применение игровых технологий в психолого-педагогической практике не является новым направлением. Более того, игровые технологии уже давно применяются в образовательном процессе и являются составной частью педагогической практики.

В связи с актуализацией игровых технологий для образовательного процесса возникла необходимость разработки теории игры, её методологии, классификации и прочих научных явлений, связанных с данным направлением. Многие отечественные учёные (Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев и др.) предпринимали попытки объединить игровые технологии для психолого-педагогической практики в единую систему взаимосвязанных понятий [9]. Однако на данный момент удалось лишь определить связь игры и человеческой культуры, которая выступает своеобразным фундаментом для предпосылок к игровой деятельности.

Также, на настоящий момент, научно определено влияние игры на развитие ребёнка. В большей мере ребёнок познаёт этот мир именно через игру. Игровая деятельность способствует активизации познавательного интереса, а также самой познавательной деятельности ребёнка.

Несмотря на научный интерес, проявленный к игровой деятельности, как средству обучения и психологического развития детей, на сегодняшний день, игровые технологии всё ещё считаются инновацией в российской системе образования. При этом, как не печально отмечать данный факт, но многие современные специалисты, внедряющие игровую деятельность в психолого-педагогическую практику, игнорируют опыт, полученный отечественными учёными и обучаются основам и навыкам игровых технологий у зарубежных учёных и практиков.

Также, среди российских специалистов, существует мнение и о том,

что игра не является отдельным направлением в психолого-педагогической практике, что часто приводит к неправильному использованию игровых технологий, а именно таких форм, которые не имеют никакого отношения к специфике игры.

Следует оговориться, что под общепринятым понятием «игровых технологий» обычно подразумевают организацию образовательного процесса с применением педагогических игр. Главным отличием педагогической игры от обычной игровой деятельности ребёнка является то, что педагогическая игра имеет чётко поставленную цель обучения, которая, в свою очередь, предполагает достижение соответствующего педагогического результата. Для того, чтобы не возникало путаницы, в данной работе понятия «игра» и «игровые технологии» являются тождественными, то есть, под ними подразумевается организация образовательного процесса с применением педагогических игр.

Конечно же, неоспорим тот факт, что, как отечественная, так и мировая психолого-педагогическая практика располагают багажом знаний и навыков применения игровых технологий при проведении уроков.

Игровая деятельность способствует развитию познавательного интереса у школьника, что, в свою очередь, активизирует и его познавательную деятельность. В игре происходит развитие всех мыслительных процессов школьника, причём в увлекательной для него форме.

Применение игровых методик в процессе обучения на уроках «Географии» должно основываться на индивидуальных особенностях учащихся, а также, при выборе игры целесообразно учитывать возраст ребёнка. Дело в том, что возраст ребёнка напрямую влияет на его возможность восприятия игровых методов обучения. К примеру, для учеников 5-7 классов целесообразно применять игры, направленные на эксперимент или поиск. Такая игровая деятельность быстрее заинтересует детей данной возрастной категории и поспособствует активизации их

познавательной деятельности, творческих способностей и процесса мышления. Также, дети в данном возрасте уже обладают способностями самостоятельно принимать решения при выполнении игровых задач.

При использовании игровых методов обучения старшеклассников, необходимо делать упор на проектный способ работы при решении игровых задач. Данная возрастная категория предопределяет не только обучение теоретическим знаниям посредством игры, но и развитие практических навыков и умений у учащихся старших классов. При помощи проектного метода реализации игровой деятельности у старшеклассников появляется возможность создать новый продукт или найти новые пути решения поставленных в игре задач. Такой подход к работе позволяет активизировать у учащихся весь потенциал их познавательной деятельности [18, с. 35].

Учитывая стремительное развитие обучающего процесса, обновление стандартов обучения и внедрение современных технологий в школьное образование, следует обращать внимание на объём информационного потока знаний, который поступает школьникам. Необходимо избегать информационной перегрузки и выбирать только те методы и инструменты обучения, которые являются эффективными на настоящий момент времени. Также, следует обеспечивать учащимся те условия обучения, при которых возможно полноценное закрепление полученных теоретических знаний на практике. Именно практическая отработка полученной в процессе обучения информации способна закрепить знания и развить те навыки и умения, на обучение которым она была направлена. Достичь такой цели возможно только в том случае, если педагог использует в своей работе личностный подход к каждому ребёнку, что конечно же не всегда бывает легко реализовать, в рамках текущих реалий образования. В этой связи, игровая деятельность, может стать действительно эффективным методом обучения, так как в процессе игры ребёнок может раскрывать свои индивидуальные особенности, задача педагога – заметить эти особенности и направить силы на их дальнейшее развитие, либо корректировку, если таковая потребуется.



С точки зрения психолого-педагогической практики, игровые технологии позволяют решать ряд приоритетных образовательных задач:

- развитие у детей познавательных процессов в психике: мышления, внимания, воображения);
- развитие волевых качеств личности – способности принимать решения, самостоятельности, проявления усилий, как умственных, так и физических и т.д.;
- влияние на эмоциональную сферу ребёнка – проявление эмоций и чувств в процессе игры;
- проявление лидерских качеств личности в рамках соревновательного настроя на победу в игре;
- развитие коммуникативных навыков, способности договариваться, находить компромисс;
- формирование взаимодействий внутри коллектива, распределение ролей в группе;
- формирование познавательной активности и инициативности у школьников и т.д.

Как уже отмечалось ранее, игровые технологии являются инновацией в российской системе образования. В связи с чем в современной образовательной среде возрастает интерес к применению игр в процессе проведения уроков. В первую очередь такая тенденция связана:

- с развитием психолого-педагогической теории и практики;
- с накопившимися трудностями и проблемами, касаемо построения обучающего процесса – советский опыт требует незамедлительного обновления;
- с обновлением социальных и экономических потребностей общества, которые способствуют необходимости разностороннего развития личности ребёнка, воспитания активной жизненной позиции и формирования всех необходимых качеств для этого.

Современная наука не имеет целостного представления о теории игры. Как показывает анализ научной литературы по данной теме, существует лишь ряд разнонаучных концепций игры. Так, например, философия и культурология рассматривают игру, как один из способов человеческого бытия, в качестве средства изучения окружающего мира.

Педагогическая наука рассматривает игру, как способ организации образовательного процесса. В то же время, с точки зрения психологии, игра является средством активизации психических процессов, методом диагностики и одновременно коррекции психических процессов у детей. В данном контексте игровые технологии выступают компонентом психолого-педагогической культуры, в рамках которой изучаются современные методы оптимизации игры для учебного процесса.

Независимо от вида, игра имеет определённую структуру. Структура – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

Структурные составляющие дидактической игры приведены в табл. 1 [20].

Таблица 1. Структурные составляющие игры

Структурная часть игры	Краткая характеристика
Задача образовательного процесса	Подразумевает под собой цель образовательного процесса и отвечает на вопрос: чего мы хотим достичь в процессе игры? Задачу игры формирует педагог.
Задача игровой деятельности	Задача игры (образовательного процесса) реализуется через задачу игровой деятельности, которую ставят перед собой сами дети и реализуют её через игровые действия.
Основа игры – игровое действие	Игровым действиям обучает педагог. Через игровые действия решаются игровые задачи.

Правила игры	Обычно игра уже предполагает заданные правила, основываясь на которые педагог управляет процессом игры, поведением детей и их познавательной деятельностью, реализуемой в процессе игры.
Результат игры	Подведение итогов в конце игрового процесса. Целесообразно отмечать достижения каждого ребёнка индивидуально и команды в целом.

На основе вышесказанного сформируем основные функции игры и представим их на рис. 1 [21].



Рисунок 1. Основные функции игр

Таким образом, следует понимать, что для ребёнка любая игровая деятельность будет выступать только в качестве игры, в то время, как для педагога она является одним из способов обучения. В игре усвоение знаний выступает как побочный эффект. Цель игр и игровых приёмов обучения – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным.

Игровые технологии выступают важным элементом образовательного процесса, так как не только способствуют активизации познавательной деятельности учащихся, но и выполняют другие функции, о которых было сказано выше.

## **1.2. Классификации игровой технологии**

Организуя умственную деятельность детей в игре, педагог должен ясно представлять себе, что в каждой из игр уже знакомо детям и что новое.

В общем виде методика психолого-педагогического сопровождения игровой деятельности детей школьного возраста предполагает [15]:

- создание и проектирование условий для успешного развития игровой деятельности, как творческой совместной деятельности и достижения детьми школьного возраста высокого уровня развития данной деятельности;
- реализацию игровой деятельности детей на принципах личностно-ориентированного взаимодействия между детьми, совместной деятельности и сотрудничества.

Касаясь методических рекомендаций для педагогов по использованию игровых технологий, таковыми являются:

1. Использование наглядного материала. Визуальное восприятие информации при осуществлении игровой деятельности – важная составляющая процесса обучения.
2. Правильный подбор игр под возрастную категорию. Игры должны быть не только понятны, но интересны ребёнку.
3. Педагогу целесообразно подготовить картотеку игр, ориентированную на запросы детей разной возрастной категории. Основным ориентиром выступают задачи образовательного процесса, которые необходимо решить при помощи игры.

Также, при построении образовательного процесса с использованием игровых технологий педагогу необходимо соблюдать следующие условия:

- 1) игра должна соответствовать учебно-воспитательной цели урока;
- 2) как уже отмечалось ранее, игра должна быть доступна в соответствии с возрастной категорией детей;
- 3) игры должны использоваться на уроках в умеренном количестве.

Правильность применения игровых технологий в процессе урока (своевременность игры на уроке, сочетание её элементов, организация игры и т.д.) напрямую зависит от понимания и освоения педагогом основных функций педагогической игры. При построении игрового процесса следует помнить, что игра выступает пространством самореализации ребёнка. Игровая ситуация позволяет педагогу выявить возможные проблемы психики ребёнка и, как следствие проблемы его обучения, а также, при возможности, провести их корректировку.

Игровая деятельность на уроках «Географии» имеет свои отличительные особенности. Первой особенностью выступает то, что в процессе игры на уроках «Географии» у учащихся активизируется воображение, которое осуществляется при выполнении игровых действий. Постановка игровых задач строится таким образом, чтобы учитывался тематический план урока «Географии», а также сложность игры и уровень подготовки самих учащихся.

Таким образом, разрабатывая содержание урока «Географии» с использованием игровой деятельности, педагогу необходимо [32, с. 90]:

1. определиться со средствами и методами реализации игровых задач;
2. подготовить учебные материалы для проведения урока;
3. подготовить для учащихся возможные методы решения игровых задач – при помощи каких инструментов дети могут решить ту или иную проблему и получить результат;
4. разработать критерии оценивания полученных результатов игры.

Образовательный процесс, организованный педагогом с применением игры на уроке «Географии», в первую очередь, должен быть направлен на формирование картографической грамотности обучающихся. В ходе игровой деятельности также должны быть реализованы требования по усвоению программы урока «Географии», т.е. игра должна совпадать с тематическим планом урока.

Основные игровые методы, направленные на формирование картографической грамотности обучающихся на уроках «Географии», представлены в табл. 2 [36].

Итак, анализ феномена игры, показал, что игровая деятельность выступает важным аспектом образовательного процесса. игра выступает сложным социально-психологическим явлением, которое направлено на формирование и развитие интеллектуальных способностей учащихся, активизацию их творческих процессов и познавательной активности. Игра является универсальным методом разностороннего развития личности школьника.

Таблица 2. Основные игровые методы

Вид игры	Цель и задачи	Характеристика и особенности проведения
1. Деловая игра	Цель игры – решение актуальной практической задачи. - формирует познавательную мотивацию и интерес учащихся; - развивает системное мышление, творческие способности и интеллект; - обучает коллективному мышлению и совместным навыкам работы; - воспитывает ответственность и уважение к другим людям, участникам коллектива; - развивает коммуникативные навыки и т.д.	В ходе деловой игры происходит имитирование различных ситуаций, направленных на выработку способности школьников принимать ответственные решения. Деловая игра строиться по такому же принципу, что и другие виды игр, т.е. структура игры имеет следующий обобщённый вид: - цель и задачи игры; - правила игры; - описание основных этапов; - результат игры и оценка.

2. Операционные виды игр	Направлены на активное обучение навыкам разрешения различного рода проблемных ситуаций. Цель игры – решить теоретическую или практическую проблему, заданную в рамках конкретной ситуации.	В ходе игры учащимся предлагается решить искусственно создаваемую проблему при помощи моделирования когнитивной или исследовательской деятельности.
3. Сюжетно-ролевая игра	Цель игры – обучить учащихся навыкам межличностного общения и построения коммуникаций.	В процессе игровой деятельности участники действуют в рамках заданной для них роли, руководствуясь её характером и доступными средствами. Результатом игры должна стать оценка действий каждого участника, способа и эффективности реализации его роли, возможных ошибок и других индивидуальных особенностей.

Практика применения игры в процессе образовательной деятельности на уроке «Географии» даёт возможность реализации всех учебных целей и задач предмета. Игра является составной частью активного метода обучения, при котором учащиеся выступают активными субъектами обучающего процесса, что способствует активизации их познавательной деятельности. В процессе игры на уроках «Географии» происходит формирование практического опыта и расширения кругозора знаний учащихся. Особенности применения игр на практике проведения уроков «Географии» и их специфика обуславливаются самим учебным предметом «География», т.е. игровой процесс должен выстраиваться, основываясь на тематическом плане урока. Обязательным условием игровой деятельности на уроках «Географии» является формирование картографической грамотности обучающихся в процессе игры.

## Выводы по главе 1

Подводя итоги первой части выпускной квалификационной работы, следует выделить следующие важные моменты.

1. Педагогическая практика обучения, направленная на формирование картографической грамотности обучающихся на уроке «География» применяет разные методы и приёмы. Однако, на сегодняшний день, образовательный процесс урока «Географии» всё ещё строится на нетворческом подходе усвоения информации и пассивном методе обучения. Материал урока преподносится в шаблонном виде, процесс обучения однообразен и скучен. В связи с чем, у учащихся отсутствует интерес к обучению, наблюдается пассивность, утрачивается способность к проявлению своих индивидуальных качеств и развитию познавательной активности. Поэтому, для оживления обучающего процесса на уроках «Географии» рекомендуется использовать игровую деятельность. Игра способствует разностороннему развитию личности ребёнка, активизации его творческих способностей и познавательной активности.

2. Игровая деятельность на уроках «Географии» имеет свои отличительные особенности. Первой особенностью выступает то, что в процессе игры на уроках «Географии» у учащихся активизируется воображение, которое осуществляется при выполнении игровых действий. Постановка игровых задач строится таким образом, чтобы учитывался тематический план урока, а также сложность игры и уровень подготовки самих учащихся.

3. Таким образом, разрабатывая содержание урока «Географии» с использованием игровой деятельности, педагогу необходимо:

- 1) определиться со средствами и методами реализации игровых задач;
- 2) подготовить учебные материалы для проведения урока;



3) подготовить для учащихся возможные методы решения игровых задач – при помощи каких инструментов дети могут решить ту или иную проблему и получить результат;

4) разработать критерии оценивания полученных результатов игры.

Образовательный процесс, организованный педагогом с применением игры на уроке «География», в первую очередь, должен быть направлен на формирование картографической грамотности обучающихся. В ходе игровой деятельности также должны быть реализованы требования по усвоению программы урока, т.е. игра должна совпадать с тематическим планом урока «География».

Итогами теоретической части выпускной квалификационной работы является определение специфики применения игры, как средства формирования картографической грамотности обучающихся на уроке «География», что позволяет выделить этапы работы опытно-экспериментального исследования с целью формирования картографической грамотности обучающихся на уроке «География» средствами игры.

## ГЛАВА 2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ФОРМИРОВАНИЯ КАРТОГРАФИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

### 2.1. Понятие и содержание картографической грамотности

Если рассматривать понятие «картографической грамотности» с позиции компетенций школьного предмета «География», то согласно трактовке ФГОС, под данным термином понимается способность школьника владеть географической картой, как одним из языков международного общения, в том числе:

- уметь ориентироваться в информационном пространстве географической карты, т.е. развивать способность поиска и извлечения необходимой картографической информации;

- уметь определять и сравнивать качественные и количественные показатели, характеризующие географические объекты, процессы и явления, их положение в пространстве по географическим картам разного содержания;

- использовать полученную картографическую информацию для решения различных учебных и практико-ориентированных задач;

- создавать простейшие географические карты различного содержания и т.д.

Впервые идея применения карт как особого картографического метода исследований была высказана К.А. Салищевым в 1948 г., затем последовательно им развита [25]. Суть картографического метода заключалась в применении карты как особой модели объекта исследования для его познания и прогноза. Применение картографического метода формирует у учащегося особый стиль мышления, отличный от математического, - это наглядность и целостность объекта исследования. Таким образом, картографический метод и картографическое моделирование как составляющие картографической грамотности представляют собой

единственный метод исследования объекта, создающий наглядную (то есть образную) и целостную модель, отражающую выбранный срез исследования.

В рамках картографического метода принято выделять такие приёмы, как:

- картирование, которое, в свою очередь, включает способы визуализации и описания;
- детализация объекта карты при помощи его анализа;
- графический анализ, под которым понимается двухмерное и трёхмерное построение графиков, а также различных графических представлений в разрезе, в виде диаграммы, схемы и т.д.;
- количественный анализ карт при помощи графоаналитических приёмов – картометрии и морфометрии;
- математическое моделирование картографических данных [15].

Одной из главных особенностей карт, является то, что они одновременно выступают в качестве объекта изучения, а также средством изучения других явлений, процессов и объектов. В приложении А представлена физическая карта мира.

Начальный этап формирования картографической грамотности определяет карту объектом для изучения учениками. Учащиеся обучаются картографическому языку – читать символы и знаки, понимать картографическую информацию, а также извлекать информацию из карт. Следует отметить значимость данного этапа обучения картографической грамотности. В зависимости от того, насколько познавательным и интересным будет начальный этап обучения картографической грамотности, зависит дальнейшее изучение карт и предмета «Географии» в целом.

После этапа обучения чтению карты, следует этап, обучения предмету «География» и его объектов, посредством карт. Таким образом, карта уже выступает средством изучения других объектов исследования.

Предмет «Географии» определяет изучение объектов, процессов и явлений посредством карт и материалов, представленных в географическом

атласе. Географический атлас должен в полной мере раскрывать информацию, иметь качественную детализацию и быть доступным для понимания ученика.

В соответствии с ФГОС, практически каждый географический атлас начального курса географии имеет необходимый набор географических карт, для начального обучения чтению карт и формированию картографической грамотности обучающихся [2].

Обучение картографической грамотности происходит по принципу «от простого к сложному», то есть, как уже было сказано ранее – от обучения картографической «азбуке» до полноценного чтения карт.

«Знаковость картографического изображения — свойство, отличающее карту от многих других графических моделей. Знаки на карте — это зрительно воспринимаемые элементы изображения, условно представляющие достаточно сложные предметы, процессы и явления окружающего мира, их местоположение, качественные и количественные характеристики, структуру, динамику и т. п. Совокупность знаков образует картографический образ, а множество образов составляет целостное картографическое изображение» [2]. С помощью знаков решаются задачи:

- 1) общения, передачи информации;
- 2) фиксации, формализации и систематизации знаний;
- 3) познавательные.

«С картографическими знаками можно проводить действия, преобразовывать их из одной формы в другую, проводить по карте всевозможные измерения и исчисления. Оперирование знаками, выполняемое по определенным правилам, позволяет выявлять закономерности, которые трудно (или даже невозможно) выявить эмпирически. Они служат способами формирования научных понятий, средством конкретизации теоретических построений, то есть способами научного исследования» [2].

Язык картографии развивался и совершенствовался по мере развития науки картографии. Действуя по Вальдорфскому принципу, учитель здесь лишь сопровождает ребенка в процессе постижения им языка картографии. Причем процесс усложнения языка картографии идет параллельно с усложнением языка изучаемых картографических изображений: от рисунка северо-американских индейцев к карте К. Птолемея, к картам жителей Гренландии и Океании, к чертежу С.У. Ремезова и, наконец, к современной топографической карте. Усвоение картографического языка учащимся происходит в той же последовательности, в какой развивался на протяжении многих столетий и сам язык картографии.

Картографический метод исследование и знание языка карты стали особенно востребованы на рубеже XX — XXI века, поскольку человечество вступило в эпоху информатизации, глобализации и нарастающей всеобщей коммуникации. В этих условиях роль школьной географии вновь стала возрастать, так как даже на международном уровне география, наряду с философией, историей и иностранными языками, признана одним из основных общеобразовательных предметов [3]. Следует особо подчеркнуть то обстоятельство, что «география — единственный школьный предмет мировоззренческого характера, формирующий у учащихся комплексное, системное и социально-ориентированное представление о Земле как о планете людей [12]. К ведущим мировоззренческим идеям, заложенным в курсы школьной географии, относятся: целостность мира, развитие во времени и пространстве всех компонентов и комплексов географической оболочки, их взаимосвязь и взаимозависимость [3]. Их формирование возможно на основе работы с картами различного содержания, для работы с ними учащимся необходимо обладать картографической грамотностью.

С.В. Буланов, рассматривает картографическую грамотность как фундамент географической культуры, которая формируется в процессе изучения географии в общеобразовательных учреждениях [8].

Таким образом, изучение картографического языка учащимися происходит естественным эволюционным путем – «от простого к сложному», при этом на картографическом содержании формируется понимание того, как усложнялся мир, менялось значение символов и знаков, как в жизни общества возникали все новые и новые информационные слои, находящие отражение в усложнявшихся географических картах.

## **2.2. Обоснование педагогических условий формирования картографической грамотности обучающихся**

Педагогическая практика обучения, направленная на формирование картографической грамотности обучающихся на уроках «Географии», применяет разные методы и приёмы. Однако, на сегодняшний день, образовательный процесс урока «Географии» всё ещё строится на нетворческом подходе усвоения информации и пассивном методе обучения. Материал урока преподносится в шаблонном виде, процесс обучения однообразен и скучен. В связи с чем, у учащихся отсутствует интерес к обучению, наблюдается пассивность, утрачивается способность к проявлению своих индивидуальных качеств и развитию познавательной активности [32]. Поэтому, для оживления обучающего процесса на уроках «Географии» рекомендуется использовать игровую деятельность. Игра способствует разностороннему развитию личности ребёнка, активизации его творческих способностей и познавательной активности.

Содержание географического образования отличается динамичностью и определяется общественными запросами, оформленными в виде социального заказа образования.

В исследованиях ученых географов и методистов раскрывается значимость ведущих подходов формирования содержания географического образования: гуманизации, интеграции, вариативности, деятельностного, сопряженных с культурологическим подходом.

Основной целью общего среднего образования является формирование всесторонне образованной и инициативной личности, системы взглядов, идейно-нравственные, культурные, этические принципы и нормы поведения, которые складываются в ходе учебно-воспитательного процесса [2].

Реализация этой цели в процессе обучения географии происходит через формирование у учащихся определенного уровня географической культуры как необходимого компонента общей культуры человека. Большую роль в формировании географической культуры имеет геоэкологическая составляющая школьной географии. Все ее содержание подчинено рассмотрению взаимоотношений «природа-общество». Географически грамотный человек понимает взаимосвязь и взаимоотношения между территорией и её природой, людьми, природой и хозяйственной деятельностью людей на данной территории. В течение нескольких десятилетий понятие географическая культура расширилось, в связи с изменениями, происходящими в мире и обществе. Особый вклад географии в общую культуру заключается, по мнению В.П. Максаковского, в формировании у учащихся географической картины мира, географического мышления, знакомстве с методами и языком географии [22]. Школьная география, создавая представление у учащихся о географической картине мира, участвует тем самым в формировании научной картины мира как философской формы систематизации знаний об объективной реальности, совокупности научных знаний о мире. Под определением географическая картина мира понимается целостный образ мира, имеющий исторически обусловленный характер и закрепляющий основные объекты и соотношения между ними в том виде, в котором они даны современному географическому познанию [22].

Формирование географической культуры учащихся, по мнению В.В. Николиной включает:

- овладение системой знаний и умений через «введение учащихся в пространство мировой и отечественной культуры, практическое присвоение (интериоризация) культурного географического опыта поколений»;
- формирование опыта эмоционально-ценностного отношения через внедрение культурного географического опыта поколений «в духовный мир учащихся»;
- географический стиль мышления, формируемый с помощью картографических произведений;
- формирование опыта творческой деятельности через «самореализацию учащихся на географической основе» [24].

По мнению И.В. Душиной, географическая культура — это результат педагогических воздействий, совокупность, основу которых составляет ценностное отношение к географической окружающей среде. Понимается как способ преобразования географической среды и себя как творца географических ценностей. Таким образом, понятие «географическая культура» служит основой для построения содержания современной школьной географии [13]. Основопологающим элементом географической культуры человека является представление о географической картине мира. Важное место в географической картине мира занимает одна из «стволовых ветвей» географической науки — картография, охватывающая создание, изучение, а также использование картографических произведений [14]. Картография оказывает влияние на многие аспекты жизни современного общества и является средством систематизации, передачи и восприятия информации. Происходящие изменения в школьном географическом образовании привели к актуализации вопросов по формированию картографического метода исследования как основы формирования географической культуры учащихся.

В связи с этим обучение географии должно объединять наличие у учащихся теоретических знаний о специфических свойствах основных видов геоизображений (картографические знания), а также знание расположения,



относительных размеров, формы важнейших объектов на земной поверхности и умения извлекать географическую информацию, создавать простейшие картографические произведения, что является основой картографической грамотности учащихся [23]. Поэтому она включает в себя картографические знания и картографические умения.

Педагогическая система может успешно функционировать и развиваться лишь при соблюдении определенных условий. Специфической чертой понятия «педагогические условия» является то, что оно включает в себя элементы всех составляющих процесса обучения и воспитания: цели, содержание, методы, формы, средства.

Под педагогическими условиями мы понимаем обстоятельства процесса обучения и воспитания, которые являются результатом отбора, конструирования и применения элементов содержания, форм, методов и средств обучения и воспитания, способствующих эффективному решению поставленных задач. Педагогические условия – это целенаправленно созданная обстановка (среда), в которой в тесном взаимодействии представлены совокупность психологических и педагогических факторов (отношений, средств и т. д.), позволяющих педагогу эффективно осуществлять воспитательную или учебную работу.

Так, Т.М. Михайленко выделяет следующие педагогические условия использования игровых технологий на уроках:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках [23].

Анализ педагогической литературы позволил выявить и обосновать педагогические условия использования игровых технологий в преподавании предмета «Географии», которые обеспечивали бы активизацию познавательной деятельности.

В качестве первого педагогического условия использования игровых технологий мы выдвигаем, прежде всего, то, что игры должны

разрабатываться с учетом поставленных целей и интересов учащихся. Игры будут наиболее привлекательны для школьников, если они соответствуют актуальным потребностям возраста и личности. Этим создается условие для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого чувства удовлетворенности, успеха, интереса. Кроме того, правила игры воспитывают у школьников умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

Вторым педагогическим условием использования игровых технологий на уроках «Географии» выступает положение о том, что внедрение игровых технологий должно обеспечивать творческо-преобразующую деятельность обучающихся. В отечественной литературе творчество чаще определяется как «деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающаяся неповторимостью, оригинальностью и общественно-исторической уникальностью» [18]. Таким образом, в «творчестве» главными чертами являются новизна результата и его социальная значимость.

Третьим педагогическим условием использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности школьников, является учет индивидуальных особенностей и уровня подготовки учащихся. Данное условие предполагает всесторонний учет способностей, желаний, мотивов, интересов и предпочтений обучаемых.

По мнению основоположника отечественной теории понимания личности С. Л. Рубинштейна, гуманистическая парадигма «предполагает, что выбор технологий должен основываться не только на требованиях социума, но и на индивидуальных психических и личностных свойствах» обучаемого [27].

Следовательно, педагогическое воздействие на обучаемого принесет ожидаемые результаты только в том случае, если оно опирается на реальный уровень психофизиологических возможностей личности. По этой причине необходимо предварительно выявить интеллектуальный уровень,

особенности психики и физиологии обучаемого, что возможно при проведении специального тестирования.

Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личный смысл и значимость для каждого из участников. Игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны использовать потребность в ней. Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит учителю, который должен учитывать индивидуальные особенности учеников: характер, темперамент.

Так же отметим, что педагогические игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта. При традиционной организации учебного процесса школьник играет достаточно пассивную роль, и зачастую у него отсутствует психологический комфорт, который включает в себя чувство собственной значимости, уверенности и компетентности. Если же учитывать требования стандарта, то школьник будет сам регулировать и анализировать свою деятельность, его роль станет активной, будет формироваться положительная мотивация обучения. Это все поможет стать ученику более активным и заинтересованным в учебном процессе.

Педагогические игры так же должны соответствовать изучаемому материалу. Необходимо создавать условия, обеспечивающие взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность учащихся к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает компетенции участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры

должно быть интересно и значительно для её участников, а любое игровое действие должно завершаться получением определённого результата.

Следующим важным педагогическим условием является то, что игровые ситуации на уроках «Географии» создаются на отдельных этапах или весь урок, проводится в игровой форме. Особенно школьники любят, когда весь урок проходит в игровой форме. Даже самые пассивные ученики включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей в игре. В процессе игры у учащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, учащиеся не замечают, что они учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают навыки, фантазию. Тем временем, результат собственного труда вызывает положительные эмоции, порождающие дополнительную мотивацию учения.

Применяя игру как форму обучения, учитель должен быть уверен в целесообразности её использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определённую последовательность и постепенное её усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы и её членов. Всякая учебная игра должна решать учебную задачу, посильную для её участников. Учитель определяет цели и задачи игры, её содержание и ход. Так же участники игры также должны быть обеспечены методическими материалами: заданиями, инструкциями, реквизитом, документацией и т.д.

Дидактическая игра представляет собой познавательную деятельность и является своеобразным катализатором многих психических процессов, связанных с познанием различных предметов школы. Игра создает благоприятные условия для активизации познавательной деятельности. Но игра может стать средством всестороннего развития только при взаимосвязи ее с обучением.

Таким образом, игровые технологии обладают набором средств, активизирующих деятельность учащихся. Именно в игре педагог часто становится организатором самостоятельного познания учащихся, при котором и происходит передача информации от учителя к ученику в благоприятной для всех участников процесса психологической обстановке. Так, педагогическая система может успешно функционировать и развиваться лишь при соблюдении определенных условий.

В ходе анализа психолого-педагогической литературы мы выявили и обосновали следующие педагогические условия использования игровых технологий в преподавании «Географии», которые обеспечивали бы активизацию познавательной деятельности:

1) игры должны разрабатываться с учетом поставленных целей и интересов учащихся;

2) внедрение игровых технологий должно обеспечивать творческо-преобразующую деятельность обучающихся;

3) при подборе игр необходимо учитывать индивидуальные особенности и уровень подготовки школьников;

4) педагогические игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям ФГОС;

5) педагогические игры должны соответствовать изучаемому материалу;

6) игровые ситуации на уроках «Географии» создаются на отдельных этапах или весь урок проводится в игровой форме [8].

Благодаря этим условиям игровые технологии будут активизировать познавательную деятельность учащихся на уроках «Географии».

## Выводы по главе 2

1. Картографическая грамотность, согласно трактовке ФГОС – это способность школьника владеть географической картой, как одним из языков международного общения, в том числе:

- уметь ориентироваться в информационном пространстве географической карты, т.е. развивать способность поиска и извлечения необходимой картографической информации;

- уметь определять и сравнивать качественные и количественные показатели, характеризующие географические объекты, процессы и явления, их положение в пространстве по географическим картам разного содержания;

- использовать полученную картографическую информацию для решения различных учебных и практико-ориентированных задач;

- создавать простейшие географические карты различного содержания и т.д.

2. В рамках картографического метода принято выделять такие приёмы, как:

- картирование, которое, в свою очередь, включает способы визуализации и описания;

- детализация объекта карты при помощи его анализа;

- графический анализ, под которым понимается двухмерное и трёхмерное построение графиков, а также различных графических представлений в разрезе, в виде диаграммы, схемы и т.д.;

- количественный анализ карт при помощи графоаналитических приёмов – картометрии и морфометрии;

- математическое моделирование картографических данных.

3. Одной из главных особенностей карт, является то, что они одновременно выступают в качестве объекта изучения, а также средством изучения других явлений, процессов и объектов.

## **ГЛАВА 3. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ КАРТОГРАФИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ 6 КЛАССА**

### **3.1. Организация и методы исследования уровня сформированности картографической грамотности учеников 6 класса**

Экспериментальное исследование проводилось на базе Муниципального казенного общеобразовательного учреждения «Высотинская СШ». В исследовании принимали участие учащиеся 6 класса, в количестве 20 человек.

Опытно-экспериментальная работа состоит из трех этапов:

- 1) констатирующий;
- 2) формирующий;
- 3) контрольный.

Цель проведения констатирующего эксперимента: обследование исходного уровня сформированности картографической грамотности обучающихся на уроке «География» в 6-ом классе.

Задачи констатирующего эксперимента:

1. Подобрать и модифицировать в соответствии с требованиями экспериментальной работы методику обследования уровня сформированности картографической грамотности обучающихся на уроке «География» в 6 классе.

2. Организовать и провести диагностическое обследование в 6 классе.

Для реализации диагностической работы был разработан тестовый материал по разделу «Географическая карта» для учеников 6 класса, включающий 2 варианта по 7 тестовых вопросов с вариантами ответов. Тест представлен в приложении Б.

Для анализа данных были введены балльные показатели:

- менее 3 правильных ответов – низкий уровень сформированности картографической грамотности;
- от 3 – 5 – средний уровень;



– более 5 – высокий уровень.

Также нами были проанализированы результаты успеваемости обучающихся по предмету «География» у учеников 6 класса. По итогам был определен средний балл успеваемости, что также позволило определить и проанализировать уровень сформированности картографической грамотности у учащихся 6 класса. Общие результаты картографической грамотности обучающихся на уроке «География» приведены в приложении В.

На рис. 2 представлены результаты исследования 6 класса.

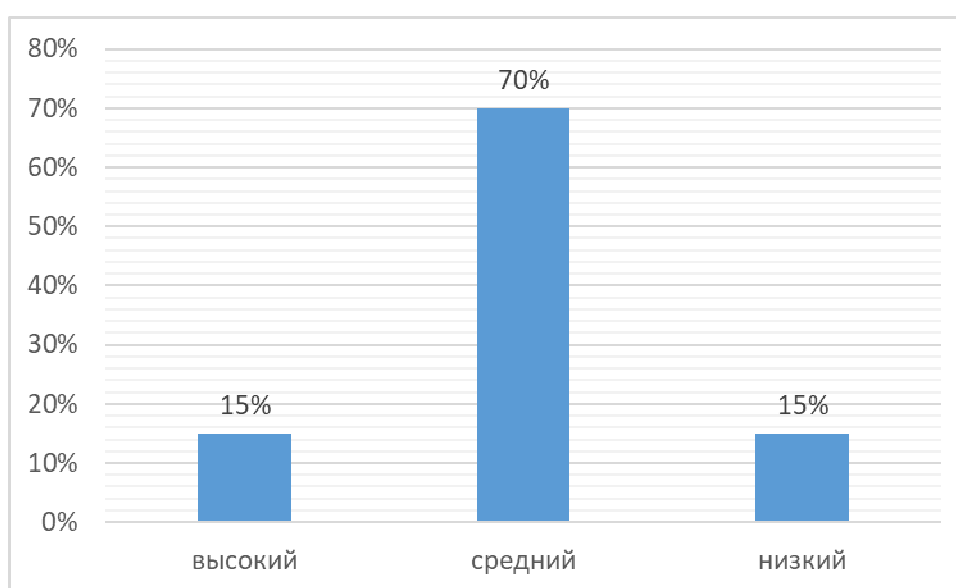


Рисунок 2. Результаты 6 класса до начала эксперимента

По данным рис. 2 можно сделать вывод, что экспериментальная группа характеризуется средним уровнем картографической грамотности на уроках «Географии» - 70% обучающихся. Тем временем, в результате исследования было выявлено 15% учащихся с высоким уровнем картографической грамотности на уроках «Географии» и 15 % учащихся, показавших низкий уровень.

Для наибольшей наглядности и понимания проявления картографической грамотности учащихся 6 класса на уроках «Географии» было акцентировано внимание на успеваемости обучающихся. Таблица

общих результатов исследования уровня успеваемости учащихся 6 класса приведена в приложении Г.

На рис. 3 представлены результаты исследования успеваемости 6 класса.

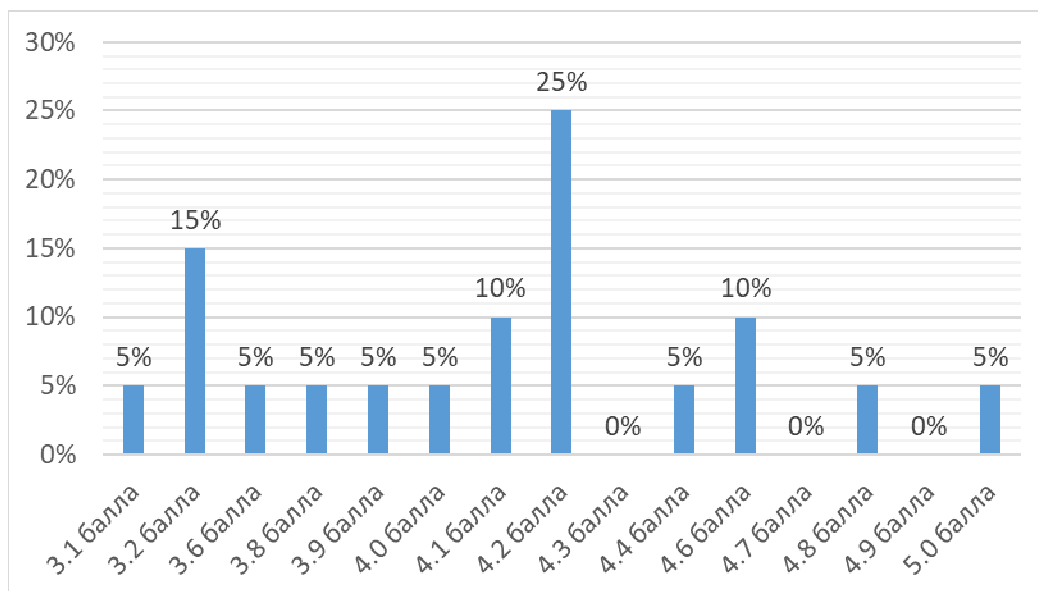


Рисунок 3. Успеваемость 6 класса на уроках «Географии»

По данным рис. 3 можно сделать вывод, что для экспериментального класса испытуемых характерна недостаточность уровня знаний по предмету «Географии», всего 25% испытуемых показали результат в 4,2 балла.

Итак, констатирующий этап опытно-экспериментальной работы показал, что экспериментальная группа характеризуется более низкими показателями уровня картографической грамотности и успеваемости на уроках «Географии». В связи с чем, возникает необходимость проведения работы по формированию картографической грамотности учащихся 6-го класса на уроках «Географии» используя игровые технологии.

### **3.2. Экспериментальный проект по формированию картографической грамотности обучающихся на основе учебного предмета «География» в 6 классе**

Целью формирующего этапа опытно-экспериментальной работы является: разработка и апробация работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6 класса.

В соответствии с поставленной целью, определены следующие задачи:

1. На основании анализа и обобщения научно-теоретических и методических исследований определить систему работы.
2. Разработать содержание педагогической деятельности.
3. Отобрать и разработать игры.
4. Апробировать систему работы.

Работа базировалась на следующих принципах:

- принцип доступности – педагогическая деятельность должна быть доступна для каждого ребёнка, родителя и педагога;
- принцип гуманистичности, при котором высшей ценностью является человеческая жизнь;
- принцип деятельности;
- принцип непрерывности и системности – при реализации педагогической деятельности важно соблюдать системный подход для достижения практических результатов;
- принцип преемственности.

В процессе реализации игровых методов мы акцентировали отдельное внимание и на применении таких принципов как:

1. Личностно-ориентированное взаимодействие педагога со школьниками.
2. Создание внутренней (познавательной) положительной мотивации.

3. Организации деятельности. При этом ведущей деятельностью является игра.

4. Целенаправленность, систематичность реализации игровых методов в строго определенной последовательности.

5. Поэтапность в обучении детей средствами игровой деятельности.

Каждое из условий представлено в следующем виде:

– личностно-ориентированное взаимодействие – было ориентировано на создание благоприятного климата в классе;

– создание внутренней (познавательной) положительной мотивации реализовывалось через проблемные ситуации – представленное условие применялось на самом первом этапе работы (подготовительном).

Цель его применения связано с тем, чтобы школьники осознавали значимость проводимой работы и относились к ней с интересом;

– организация деятельности – были подобраны разнообразные игры. Такой подход позволил школьникам не только проявлять интерес, но и закрепить его, поскольку разнообразие игровой деятельности воспринимается как что-то новое и интересное. Разнообразие деятельности представлено во втором и третьем этапе планируемой работы;

– целенаправленность, систематичность – целенаправленность заключалась в подборе тех игр, которые отражают специфику запланированной работы. Систематичность была связана с проведение работы через определенный промежуток времени. Для достижения целей и задач период реализации работы составил 6 месяцев;

– поэтапность заключалась в реализации последовательных этапов, каждый из которых имеет свою специфику и содержание, что в совокупности позволит сформировать нужные умения, навыки у школьников.

Этапы работы:

I блок – подготовительный. В рамках данного блока создавалась атмосфера, направленная на совместную работу педагога и обучающихся.

Основная цель заключается в формировании положительных эмоций у детей к работе, атрибутам.

II блок – разработка методов работы. Процесс работы базировался на применении основных видов игр, применяемых на уроках «Географии»:

- 1) предметные игры;
- 2) игры творческие, сюжетно-ролевые, интеллектуальные игры;
- 3) дидактические игры.

III блок – реализация подготовленного материала.

1) Предметная игра. В ходе реализации данного вида игр применялась географическая игра «Крестики-нолики», «Сигнальные карточки».

Суть приёма: работа с сигнальными карточками позволяет каждому ребёнку реализовать свой творческий потенциал и продемонстрировать его окружающим. Дети очень любят задание на составление таких карточек, загадок. Ведь сигнальные карточки – это неиссякаемая фантазия, это одна и та же фраза, местность, образ, зашифрованный по-разному, это уверенность в себе и адекватная оценка своих собственных способностей и потребностей.

2) Игры творческие, сюжетно-ролевые, интеллектуальные игры. В контексте данного вида игр акцентировалось внимание на проведение конкурсов и олимпиад, а также КВНов и других мероприятий, проводимых в школе. Главная цель: развитие внимания, увеличение объёма внимания.

3) Дидактическая игра. Применение дидактических игр вызывают особое внимание, поскольку они направлены на формирование и развитие знаний детей.

IV этап – заключительный. На последнем этапе работы была обобщена вся специфика игровой деятельности и подведены итоги.

Все игры и приёмы представлены в приложении Д.

### **3.3. Анализ и интерпретация результатов экспериментального проекта**

Целью контрольного этапа опытно-экспериментальной работы является: оценка эффективности работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6 класса.

Задачи контрольного этапа:

1. Проведение оценки картографической грамотности у учащихся из экспериментального класса.

2. Анализ полученных результатов.

3. Сравнение полученных результатов экспериментального класса до и после эксперимента.

4. Выводы о степени эффективности работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6 класса.

Результаты контрольного этапа исследования приведены в приложении Е.

Представим полученные данные в виде диаграммы на рис. 4.

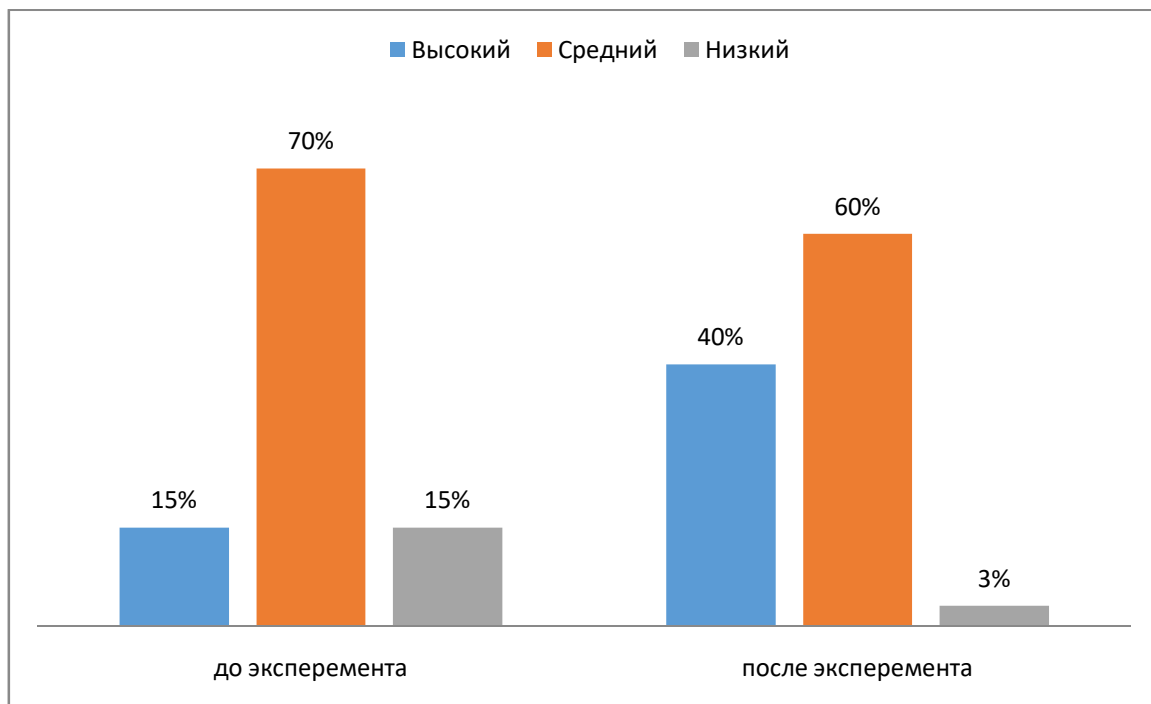


Рисунок 4. Сравнение полученных результатов исследования по экспериментальной группе до и после проведения работы

Таким образом, результаты, отражённые на диаграмме рис. 4 позволяют сделать вывод о том, что по итогам проведённой опытно-экспериментальной работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов, в экспериментальной группе испытуемых с низким уровнем картографической грамотности – 3%, также увеличилось число детей с высоким уровнем картографической грамотности. Исходя из полученных результатов можно сделать вывод о том, что проведённая опытно-экспериментальная работа по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов является эффективной.

Для наибольшей наглядности и понимания проявления картографической грамотности учащихся на уроках «Географии» было

акцентировано внимание на успеваемости обучающихся. Таблица общих результатов исследования уровня успеваемости учащихся 6-х классов после проведения опытно-экспериментальной работы приведена в приложении Ж.

Представим полученные данные в виде диаграммы на рис. 5.

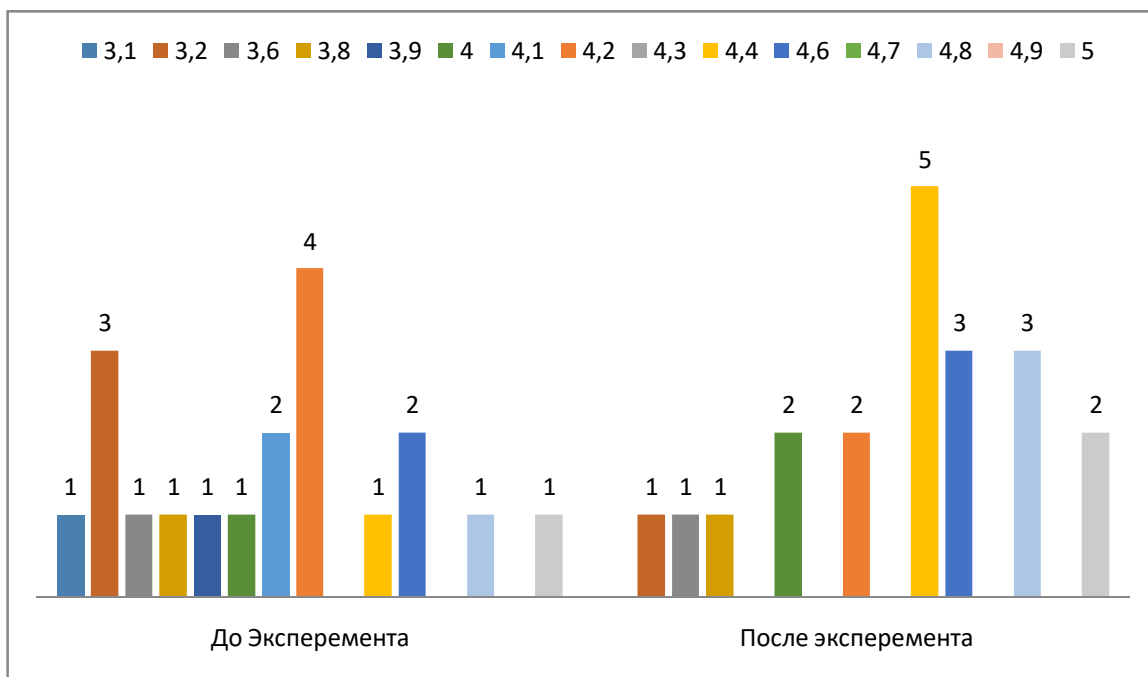


Рисунок 5. Сравнение полученных результатов исследования экспериментальной группы до и после проведения работы

Таким образом, результаты, отражённые на диаграмме рис. 5 позволяют сделать вывод о том, что по итогам проведённой опытно-экспериментальной работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов, у экспериментальной группы повысился уровень успеваемости – в целом на 20%.

Итак, результаты проведённой оценки эффективности использования игровых технологий, как средства формирования картографической грамотности на уроках «Географии» у учащихся 6-х классов позволяют



сделать следующий вывод. Экспериментальная группа исследования, которая составляет формирующую сторону проведённой опытно-экспериментальной работы показала положительную динамику улучшения картографической грамотности.

По итогам проведённой опытно-экспериментальной работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов. В экспериментальной группе испытуемых с низким уровнем картографической грамотности уменьшилось на 12%, также увеличилось число детей с высоким уровнем картографической грамотности. Также, у учащихся экспериментальной группы повысился уровень успеваемости – в целом на 20%.

Исходя из полученных результатов можно сделать вывод о том, что проведённая опытно-экспериментальная работа по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов является эффективной.

### Выводы по главе 3

Экспериментальное исследование проводилось на базе Муниципального казенного общеобразовательного учреждения «Высотинская СШ». В исследовании принимали участие учащиеся 6 класса, в количестве 20 человек.

Опытно-экспериментальная работа состояла из трех этапов:

- 1) констатирующий;
- 2) формирующий;
- 3) контрольный.

1. Цель проведения констатирующего эксперимента: обследование исходного уровня сформированности картографической грамотности обучающихся на уроке «География» в 6-ом классе.

2. Целью формирующего этапа опытно-экспериментальной работы является: разработка и апробация работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов.

Работа состояла из блоков:

I блок – подготовительный. Основная цель данного блока – сформировать положительные эмоции у детей к предстоящей работе.

II блок – разработка методов работы. Подготовка игровых технологий для проведения образовательного процесса.

III блок – реализация подготовленного материала. Непосредственно проведение самих игр.

IV этап – заключительный этап. Подведение итогов опытно-экспериментальной работы.

3. Целью контрольного этапа опытно-экспериментальной работы является: оценка эффективности работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов.

Результаты проведённой оценки эффективности использования игровых технологий, как средства формирования картографической грамотности на уроках «Географии» у учащихся 6-х классов позволяют сделать следующий вывод. Экспериментальная группа исследования, которая составляет формирующую сторону проведённой опытно-экспериментальной работы показала положительную динамику улучшения картографической грамотности.

По итогам проведённой опытно-экспериментальной работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов, в экспериментальной группе испытуемых с низким уровнем картографической грамотности – 3%, также увеличилось число детей с высоким уровнем картографической грамотности. Также, у учащихся экспериментальной группы повысился уровень успеваемости – в целом на 20%.

Исходя из полученных результатов можно сделать вывод о том, что проведённая опытно-экспериментальная работа по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов является эффективной.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги выпускной квалификационной работы, хотелось бы выделить следующие важные моменты.

1. Картографическая грамотность, согласно трактовке ФГОС – это способность школьника владеть географической картой, как одним из языков международного общения, в том числе:

- уметь ориентироваться в информационном пространстве географической карты, т.е. развивать способность поиска и извлечения необходимой картографической информации;

- уметь определять и сравнивать качественные и количественные показатели, характеризующие географические объекты, процессы и явления, их положение в пространстве по географическим картам разного содержания;

- использовать полученную картографическую информацию для решения различных учебных и практико-ориентированных задач;

- создавать простейшие географические карты различного содержания и т.д.

2. В рамках картографического метода принято выделять такие приёмы, как:

- картирование, которое, в свою очередь, включает способы визуализации и описания;

- детализация объекта карты при помощи его анализа;

- графический анализ, под которым понимается двухмерное и трёхмерное построение графиков, а также различных графических представлений в разрезе, в виде диаграммы, схемы и т.д.;

- количественный анализ карт при помощи графоаналитических приёмов – картометрии и морфометрии;

- математическое моделирование картографических данных.

3. Одной из главных особенностей карт, является то, что они одновременно выступают в качестве объекта изучения, а также средством изучения других явлений, процессов и объектов.

4. Педагогическая практика обучения, направленная на формирование картографической грамотности обучающихся на уроке «География» применяет разные методы и приёмы. Однако, на сегодняшний день, образовательный процесс урока «Географии» всё ещё строится на нетворческом подходе усвоения информации и пассивном методе обучения. Материал урока преподносится в шаблонном виде, процесс обучения однообразен и скучен. В связи с чем, у учащихся отсутствует интерес к обучению, наблюдается пассивность, утрачивается способность к проявлению своих индивидуальных качеств и развитию познавательной активности. Поэтому, для оживления обучающего процесса на уроках «Географии» рекомендуется использовать игровую деятельность. Игра способствует разностороннему развитию личности ребёнка, активизации его творческих способностей и познавательной активности.

Игровая деятельность на уроках «Географии» имеет свои отличительные особенности. Первой особенностью выступает то, что в процессе игры на уроках «Географии» у учащихся активизируется воображение, которое осуществляется при выполнении игровых действий. Постановка игровых задач строится таким образом, чтобы учитывался тематический план урока, а также сложность игры и уровень подготовки самих учащихся.

Таким образом, разрабатывая содержание урока «Географии» с использованием игровой деятельности, педагогу необходимо:

- 1) определиться со средствами и методами реализации игровых задач;
- 2) подготовить учебные материалы для проведения урока;
- 3) подготовить для учащихся возможные методы решения игровых задач – при помощи каких инструментов дети могут решить ту или иную проблему и получить результат;

4) разработать критерии оценивания полученных результатов игры.

Образовательный процесс, организованный педагогом с применением игры на уроке «География», в первую очередь, должен быть направлен на формирование картографической грамотности обучающихся. В ходе игровой деятельности также должны быть реализованы требования по усвоению программы урока, т.е. игра должна совпадать с тематическим планом урока «География».

Итогами теоретической части выпускной квалификационной работы является определение специфики применения игры, как средства формирования картографической грамотности обучающихся на уроке «География», что позволяет выделить этапы работы опытно-экспериментального исследования с целью формирования картографической грамотности обучающихся на уроке «География» средствами игры.

Экспериментальное исследование проводилось на базе Муниципального казенного общеобразовательного учреждения «Высотинская СШ». В исследовании принимали участие учащиеся 6 класса, в количестве 20 человек.

Опытно-экспериментальная работа состояла из трех этапов:

- 1) констатирующий;
- 2) формирующий;
- 3) контрольный.

1. Цель проведения констатирующего эксперимента: обследование исходного уровня сформированности картографической грамотности обучающихся на уроке «География» в 6-ом классе.

2. Целью формирующего этапа опытно-экспериментальной работы является: разработка и апробация работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов.

Работа состояла из блоков:

I блок – подготовительный. Основная цель данного блока – сформировать положительные эмоции у детей к предстоящей работе.

II блок – разработка методов работы. Подготовка игровых технологий для проведения образовательного процесса.

III блок – реализация подготовленного материала. Непосредственно проведение самих игр.

IV этап – заключительный этап. Подведение итогов опытно-экспериментальной работы.

3. Целью контрольного этапа опытно-экспериментальной работы является: оценка эффективности работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов.

Результаты проведённой оценки эффективности использования игровых технологий, как средства формирования картографической грамотности на уроках «Географии» у учащихся 6-х классов позволяют сделать следующий вывод. Экспериментальная группа исследования, которая составляет формирующую сторону проведённой опытно-экспериментальной работы показала положительную динамику улучшения картографической грамотности.

По итогам проведённой опытно-экспериментальной работы по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов, в экспериментальной группе испытуемых с низким уровнем картографической грамотности – 3%, также увеличилось число детей с высоким уровнем картографической грамотности. Также, у учащихся экспериментальной группы повысился уровень успеваемости – в целом на 20%.

Исходя из полученных результатов можно сделать вывод о том, что проведённая опытно-экспериментальная работа по применению игровых технологий на уроках «Географии» с целью формирования картографической грамотности у учащихся 6-х классов является эффективной.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (редакция от 30.12.2021) «Об образовании в Российской Федерации» // Консультант Плюс
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897), с изм. и доп. от 11.12.2020 г. // Гарант
3. Баскевич И. Картографическая грамотность: новые возможности/Учительская газета. №44 от 30 декабря 2018 года. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ug.ru/archive/76528>
4. Бахир, В.К. Развивающее обучение в начальной школе / В. К. Бахир // Начальная школа, - 2014. - № 5. - С. 26-30.
5. Белкин, Е.Л. Дидактические проблемы управления познавательной деятельностью: учеб. пособие для студ. пед. вузов / Е. Л. Белкин, В. В. Карпов; ЯГПУ им. К.Д. Ушинского. - Ярославль, 2014. - 175 с.
6. Берлянт А.М. Картографическая грамотность и географическое образование: проблемы переориентации // География в школе. – 1990. – № 2. – С. 28-31.
7. Бугаевский Л.М., Цветков В.Я. О системе картографических понятий, определений, терминов ГИС. /Московский Государственный Университет геодезии и Картографии. - «ГИС-обозрение», - 2011. - №4. - с. 12-15.
8. Буланов С.В. Проблема совершенствования системы картографических знаний и умений в школьной географии : Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 : Москва, 2001. 184 с.
9. Выготский, Л.С. Психология познания / Л.С. Выготский. – М.:Лабиринт, 2010. – 127с.
10. Гакаев Р. А. Экскурсии как познавательная деятельность на уроках литературы и географии// Педагогическое мастерство: материалы VI



междунар. науч. конф. (г. Москва, июнь 2015 г.). — М.: Буки-Веди, 2015. — С. 1–5.

11. Галай И. П. Методика обучения географии, Минск.: Аверсэв, 2016. – 116 с

12. Давлетмирзаева Ф. А. Особенности применения картографической наглядности на уроках географии // Образование и воспитание. — 2016. — №1. – С. 32-35.

13. Душина И.В. О картографической грамотности школьников // География в школе. – 2014. – № 7. – С. 37-43.

14. Душина И.В., Таможняя Е.А. Пути обновления методического мастерства учителя географии в период модернизации образования // География в школе. — 2010. — №3. — С. 34-39.

15. Екшибарова Н.А. Формирование картографической грамотности на уроках географии. [Электронный ресурс] URL: <http://festival.1september.ru/articles/571691/>

16. Еникова В.Ф. Использование интерактивной доски для формирования картографической грамотности учащихся на уроках географии// Современные направления развития физической географии: научные и образовательные аспекты в целях устойчивого развития: материалы междунар. науч.-практ. конф., посвящ. 85-летию фак. географии и геоинформатики Белорус. гос. ун-та и 65-летию Белорус. геогр. о-ва, Минск, 13–15 нояб. 2019 г. / Белорус. гос. ун-т ; редкол.: Е. Г. Кольмакова (гл. ред.) [и др.]. – Минск : БГУ, 2019. – С. 486-490.

17. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании : учебно-методическое пособие. – Челябинск : Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. - 23 с.

18. Карплюк Л.В., Екеева Л.В. Методика преподавания географии: учебно-методический комплекс (для студентов, обучающихся по специальности 020401 «География»). – Горно-Алтайск: РИО ГАГУ, 2010 – 110 с.

19. Коновалова, О.В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения / О.В. Коновалова // Два комсомольца. – 2014. – № 16. – с. 35–36.
20. Кузнецов М. В. Методика географии: основы географической дидактики. Симферополь, НАТА, 2010. — 230 с.
21. Лернер И.Я. Главное о процессе обучения / И.Я. Лернер // География в школе. – 2001. – № 4.
22. Максаковский В.П. Географическая культура: учебное пособие для студентов вузов. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС. – 1998. – 416 с.
23. Методическая поддержка преподавания географии. – [Электронный ресурс]. URL:<http://www.spheres.ru/meth/uroki/geob/>
24. Николина В.В. Детерминанты географического образования // География в школе. — 2000. — №7. — С. 44-47.
25. Рабочая программа к учебнику Е.М. Домогацких, Н.И. Алексеевского «География» для 6 класса общеобразовательных организаций / авт.-сост. Н.В. Болотникова, С.В. Банников. – М.: ООО «Русское слово — учебник», 2019. — 80 с. - (ФГОС. Инновационная школа).
26. Раклов В.П. Картография и ГИС. Учебное пособие для слушателей образовательной программы профессиональной переподготовки, Москва – 2008. – 119 с.
27. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. - Санкт-Петербург: Питер, 2015. – 705 с. 56.
28. Рысбаева, А. Влияние дидактической игры на развитие познавательных интересов у старших школьников / А. Рысбаева // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 5. – с. 24–25.
29. Санкова Е. А. Формирование картографической грамотности студентов факультета естественных наук средствами адаптивной технологии обучения // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2010. №1. С.332-338.

30. Сергеева Б.В., Кривовязова М.Г. Формирование информационной грамотности младших школьников // Современные наукоемкие технологии. – 2016. – № 6-2. – С. 411-415.
31. Скаткин М.Н. Методология и методика педагогических исследований / М.Н. Скаткин. – М., 2016. – 246 с.
32. Таможняя Е.А. Методика обучения географии. – М.: Юрайт, 2016. – 321с.
33. Черноталова К. Л. Формирование графической грамотности учащихся средней школы средствами информационных технологий // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 10 (октябрь). – С. 16–20.
34. Чухарева, В. В. Дидактическая игра в формировании мотивации к учебной деятельности / В. В. Чухарева // Журнал «Начальная школа». – 2013. – №9. – С. 67-71.
35. Шамова Т.И. Активизация учения школьников / Т.И. Шамова. – М.: Владос, 2013. – 208 с.
36. Шайхетдинова, Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс] /-Л.Р. Шайхетдинова //ИД «Первое сентября»/ фестиваль педагогических идей «Открытый урок».- Режим доступа:<http://festival.1september.ru/articles/522077>, свободный.
37. Шуватова Н.В. Картографическая грамотность как основа профессиональной деятельности учителя географии [Электронный ресурс]// Материалы XII Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» URL: <http://scienceforum.ru/2020/article/2018021116>
38. Ясинская А.Н. Формирование картографической грамотности на уроках географии с использованием дистанционных технологий [Электронный ресурс]//Интернет-библиотека учебно-методических материалов. URL: <https://educontest.net/ru/>

Приложение А – Физическая карта мира



**Приложение Б – Тест по разделу «Географическая карта» для  
учеников 6-го класса**

**Вариант 1**

1. Карта, на которой обозначены границы государств, их столицы и крупные города, называется:
  - а) физическая,
  - б) политическая,
  - в) контурная,
  - г) экономическая.
  
2. От Гринвичского меридиана отсчитывается:
  - а) северная и южная широта
  - б) западная и восточная широта
  - в) западная и восточная долгота
  
3. Самая большая параллель на глобусе и карте называется:
  - а) экватор,
  - б) 180 меридиан,
  - в) тропик,
  - г) нулевой меридиан.
  
4. Определите географическую широту. Установив соответствие:
  - 1 Южный полюс а) 56 градусов с.ш.
  - 2 Экватор б) 90 градусов ю.ш.
  - 3 г. Дели в) 0 градусов ш.
  - 4 г. Москва г) 29 градусов с.ш.
  
5. Джомолунгма (Эверест) – высочайшая вершина мира. Её абсолютная высота:
  - а) 6848 м
  - б) 8848 м
  - в) 6868 м
  
6. Выберите **верные** утверждения:
  - а) Город Владивосток расположен восточнее Пекина.
  - б) Мыс Челюскин – это крайняя южная точка Евразии.
  - в) Меридианы – это окружности на карте, соединяющие полюса.
  - г) Материк Южная Америка целиком находится в западном полушарии.
  - д) Африка с восточной стороны омывается Индийским океаном.
  - е) Бразилия расположена севернее Вашингтона.
  - ж) Австралия экватором не пересекается.

7. Установите соответствие между городами и их приблизительными координатами.

Координаты: Города:

1. 43 градуса с.ш.; 132 градуса в.д. а) Буэнос-Айрес,
2. 35 градусов ю.ш.; 150 градусов в.д. б) Владивосток,
3. 38 градусов с.ш.; 122 градуса з.д. в) Канберра,
4. 35 градусов ю.ш.; 59 градуса з.д. д) Сан-Франциско.

## Вариант 2

1. Карта, на которой обозначены озера, реки, города, рельеф различных территорий, называется:

- а) физическая,
- б) политическая,
- в) контурная,
- г) экономическая.

2. От линии экватора ведут отсчет:

- а) западной и восточной долготы,
- б) западной и южной широты;
- в) южной и северной широты.

3. Выберите, какие материки расположены и в западном, и в восточном полушарии:

- а) Евразия, б) Австралия,
- в) Антарктида, г) Южная Америка,
- д) Африка, е) Северная Америка.

4. Определите географическую долготу, установив соответствие:

1. Париж, а) 0 градусов д.,
2. Мехико, б) 3 градуса в.д.,
3. Лондон, в) 99 градусов з.д.,
4. Москва, г) 38 градусов в.д.

5. Длина окружности Земли по экватору равна:

- а) 20 000 км. в) 50 000 км.
- б) 40 000 км. г) 30 000 км.

6. Выберите **верные** утверждения:

- а) Если определить широту и долготу любой точки земного шара, то мы получим географические координаты.
- б) Материк Австралия расположен в восточных долготах.
- в) Превышение точки над уровнем моря – это её относительная высота.

- г) Все меридианы равны по длине.
- д) Атлантический океан омывает Южную Америку с запада.
- е) Антарктида находится целиком в северных широтах.
- ж) Индийский океан расположен в восточных долготах.

7. Определите, какие города имеют приблизительные координаты:

- 1. 62 градуса с.ш.; 130 градусов в.д. а) Каир,
- 2. 39 градусов с.ш.; 77 градусов з.д. б) Якутск,
- 3. 30 градусов с.ш.; 32 градуса в.д. в) Сантьяго,
- 4. 33 градуса ю.ш.; 71 градус з.д. г) Вашингтон

### Ответы

Вариант 1    Вариант 2

1-б 1-а

2-в 2-в

3-а 3-а,в,д

4 4

1-б, 2-в, 3-г, 4-а    1-б, 2-в, 3-а, 4-г

5-б 5-б

6 Верно: а, г, д, ж.    6 Верно: а, б, г, ж

7 7

1-б 1-б

2-в 2-г

3-г 3-а

4-а 4-в

**Приложение В – Общие результаты картографической грамотности  
обучающихся на уроке «Географии»**

Номер испытуемого	Уровень
Экспериментальная группа	
1	Средний
2	Средний
3	Средний
4	Средний
5	Средний
6	Высокий
7	Средний
8	Средний
9	Низкий
10	Высокий
11	Средний
12	Низкий
13	Средний
14	Средний
15	Средний
16	Средний
17	Средний
18	Средний
19	Высокий
20	Низкий



**Приложение Г – Общие результаты исследования уровня успеваемости  
на уроках «Географии» учащихся 6-х классов**

Номер испытуемого	Средний балл
Экспериментальная группа	
1	4,0
2	4,4
3	4,6
4	4,6
5	4,2
6	5,0
7	4,1
8	4,2
9	3,1
10	4,8
11	4,2
12	3,2
13	3,2
14	3,6
15	4,2
16	3,8
17	4,2
18	3,9
19	4,1
20	3,2

**Приложение Д – Игры и приёмы, направленные на формирование картографической грамотности учащихся 6-х классов**

**Игра: Крестики-нолики. Сигнальные карточки.**

**Задачи:**

- повторение основных понятий темы,
- отработка умения показа географических объектов на карте,
- развитие творческих способностей,
- совершенствование картографических знаний и приёмов.

**Форма:** интеллектуальное соревнование.

**Оформление:** на доске начерчен квадрат 3\*3.

**Правила игры:** Команда учащихся, ответив на вопрос учителя, ставит крестик или нолик в выбранную клеточку. Кто же победит?

**1 конкурс «Знаешь ли ты?»** (отвечает каждый участник команды)

«Х»

- 1) Что такое устье?
- 2) Дайте определение озера.
- 3) Дополните: Евразия – самый ... материк на Земле.
- 4) Назовите самое сухое место на Земле.
- 5) Русло – это ...

«О»

- 1) Что такое исток?
- 2) Дайте определение ледника.
- 3) Дополните: Австралия – самый ... материк на Земле.
- 4) Назовите самое влажное место на Земле.
- 5) Озёрная котловина – это ...

**2 конкурс «Что такое? Кто такой?»** (приём сигнальных карточек)

«Х»

- 1) гидролог
- 2) 18 м. (приливы в заливе Фанди, Северная Америка) Продолжение приложения 5
- 3) - Мировой океан
- 4) длина 30 тыс. км., ширина – тысячи метров, скорость – 3,5 км/ч. (течение Западных ветров)
- 5) Фернан Магеллан

«О»

- 1) аквалангист
- 2) (-2<sup>0</sup> С) – температура, при которой замерзает вода.

- 3) - мировой круговорот земли
- 4) длина – 3 тыс. км., ширина – 10 сотни км., скорость – 10км/ч.  
(течение Гольфстрим)
- 5) Жак Ив Кусто

### **3 конкурс «Экспедиционный».**

(команды показывают на карте географические объекты, вытягивая жребий)  
«Х»

- 1) река Амазонка
- 2) показать горную реку
- 3) водопад Анхель
- 4) Каспийское озеро
- 5) покровный ледник

«О»

- 1) река Нил
- 2) показать равнинную реку
- 3) водопад Ниагарский
- 4) озеро Байкал
- 5) горный ледник

### **4 конкурс «Познай глубины»**

(определить географический объект по описанию и показать его на карте)  
- Что вы знаете ещё об этих объектах?

«Х»

Это озеро – самый крупный пресноводный водоём в Европе. В озеро впадает 30 рек, а вытекает одна – Нева. У озера славная история: в годы ВОВ по его льду проходила дорога жизни – единственная связь страны с осаждённым Ленинградом (Ладожское).

«О»

А это озеро – исторический памятник великого подвига русского народа. Здесь в 1242 г. произошло знаменательное Ледовое побоище. Это пресноводное озеро лежит в центре России. Котловина озера – ледникового происхождения (Чудское).

### **5 конкурс «Морское шоу».**

(изобразить при помощи жестов, звуков, мимикой природное явление, а противоположная команда отгадывает)

«Х» цунами; айсберг; дождь

«О» полный штиль; снегопад; река.

### **6 конкурс «Проблемный».**

«Х» На какой лодке вы предпочтёте кататься по малой реке: на моторной или вёсельной? Почему?

«О» Вам предстоит возможность построить домик на речном берегу, заросшем лесом. Что вы сделаете?

### **Приём «Географическая цепочка».**

Игровой момент: «Страны мира».

Описание: первый ученик называет любую страну, следующий называет другую страну на последнюю букву предыдущего слова. Например, Венесуэла – Австрия – Япония – Ямайка – Аргентина ...

### **Приём «Географические диктанты»**

Фрагмент урока «Зачёт по теме Гидросфера» 6 кл.

Цель урока: проверка знаний географической номенклатуры.

Задание: Обозначьте географические объекты на контурной карте, указанные под цифрами от 1 до 10.

1. река Амазонка
2. озеро Титикака
3. залив Ла-Плата
4. Карибское море
5. Озеро Байкал
6. река Ориноко
7. река Енисей
8. река Волга
9. Онежское озеро
10. озеро Маракайбо

## Приложение Е – Результаты контрольного этапа исследования

### Общие данные тестирования (контрольный этап)

Номер испытуемого	Уровень
Экспериментальная группа	
1	Средний
2	Высокий
3	Высокий
4	Средний
5	Средний
6	Высокий
7	Средний
8	Высокий
9	Средний
10	Высокий
11	Средний
12	Низкий
13	Средний
14	Высокий
15	Средний
16	Средний
17	Средний
18	Высокий
19	Высокий
20	Средний

## Приложение Ж – Успеваемость на контрольном этапе исследования

Уровень успеваемости (контрольный этап)

Номер испытуемого	Средний балл
Экспериментальная группа	
1	4,4
2	4,6
3	4,8
4	4,8
5	4,6
6	5,0
7	4,4
8	4,2
9	4,0
10	5,0
11	4,4
12	3,2
13	3,6
14	3,8
15	4,8
16	4,2
17	4,4
18	4,4
19	4,6
20	4,0