МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра экономической и социальной географии
Кафедра естественно-научных дисциплин и методики их
преподавания

**Игровые технологии на уроках географии как средство
познавательной активности школьников**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студента 5 курса 561 группы

направления 44.03.01 Педагогическое образование

факультета физико-математических и естественно-научных дисциплин

Педагогического института

Бикчураевой Ринаты Рафиковны

Научный руководитель

доцент, к.г.н.

должность, уч. степень, уч. звание

С.С. Самонина

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

к.г.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

А.В. Затонская

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

к.х.н.

должность, уч. степень, уч. звание

Я.Г. Крылатова

инициалы, фамилия

Саратов 2025

Введение. Современное общество предъявляет высокие требования к образовательному процессу. Эти требования возникают на фоне постоянных изменений во всех сферах жизни. В российском образовании акцент делается на личностно-ориентированные подходы. Это означает, что важны не только знания, но и развитие индивидуальных способностей учащихся. Концепция модернизации образования подчеркивает, что необходимо создавать условия для формирования активного участника учебного процесса. Особое внимание стоит уделить изучению географии и формированию познавательного интереса у школьников. Этот интерес важен для развития их способностей и учебных навыков. Однако, фактически наблюдается снижение интереса к географии среди молодежи.

Цель нашего исследования – теоретическое и методическое обоснование методического комплекта для проведения урока-игры по географии, а также проекта «Земля в игре: Географические челлендж» в контексте изучения географии в школе, ориентированного на повышения познавательного интереса учащихся в процессе изучения данной предметной области.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

- Рассмотреть понятия «игра», «игровая технология»
- Исследовать различные классификации игр в педагогическом процессе;
- Определить роль игровых технологий как средства формирования познавательного интереса у школьников и изучить особенности применения игровых технологий в школе;
- Проанализировать УМК География. «Классическая география» (5-9) таких авторов как О. А. Климановой, А. И. Алексеева;
- Разработать урок с использованием игровых технологий по географии и проекта «Земля в игре: Географические челлендж» как средства формирования интереса в курсе «География России»;

– Создать методические условия для применения игровых форм в обучении географии и провести экспериментальную проверку предложенной методики.

– Проанализировать эффективность использования игровых технологий в контексте изучения географии в школьном курсе.

Практическая значимость исследования заключается в разработанной методике использования игры в обучении географии, что может быть внедрено в школы и в программы подготовки будущих учителей. Надежность полученных результатов подтверждается применением разнообразных методов исследования и длительностью опытной работы.

Структура работы:

1. Использование игровой технологии в образовательном процессе

Первая глава Выпускной Квалификационной Работы (ВКР) посвящена психолого-педагогическим основам игровой деятельности. Нами были представлены теоретические основы понятий «Игра» и «Игровая технология».

На наш взгляд, наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина: «игры представляет собой вид деятельности, который осуществляется в условиях специфических ситуаций, ориентированных на воспроизведение и усвоение общественного опыта». В этом процессе формируется и развивается самоуправление поведением. Однако значение игровой технологии нельзя свести лишь к ее развлекательно-рекреативным аспектам. Феномен игры заключается в том, что, несмотря на её развлекательную природу, она может трансформироваться в образовательный процесс, творчество, терапию и даже представлять собой модель человеческих отношений, проявляясь в трудах и воспитании. Таким образом, игра становится не только источником удовольствия и отдыха, но и важным инструментом для формирования социального взаимодействия и личностного роста. Игровые технологии представляют собой мощный инструмент, который активно используется для стимулирования познавательного интереса у детей и подростков. Взаимосвязь между этими понятиями проявляется в том, как игровая деятельность может способствовать развитию познавательных процессов и активности учащихся [1].

Также в первой главе нашего исследования нами были приведены несколько классификаций игр в педагогике и освещены ключевые аспекты роли и особенности использования игровых и технологий как средства формирования познавательного интереса школьников.

В разных литературных источниках мы можем встретить множество классификаций игр. Проблема заключается в том, что игры, как неотъемлемая часть культуры, подвержены значительному влиянию исторических изменений и идеологических сдвигов различных социальных групп. Классификация игр в

педагогике представляет собой важный аспект, поскольку разные виды игровых методик могут по-разному влиять на образовательный процесс и на развитие учащихся. В зависимости от целей обучения, контекста и возрастной группы, можно рассмотреть несколько подходов к классификации игр.

Одной из распространенных классификаций является деление игр на обучающие, развивающие и игровые. Обучающие игры направлены на усвоение конкретного материала, таких как языки, математика или естественные науки. Развивающие игры чаще всего акцентируют внимание на развитии навыков, таких как критическое мышление, креативность и сотрудничество. Игровые элементы могут быть использованы в различных контекстах, чтобы создать состязательную или кооперативную атмосферу.

Современное образование сталкивается с множеством трудностей. Одна из главных из них – это необходимость увеличения мотивации учеников. Чтобы справиться с этой проблемой, многие учреждения начали внедрять игровые технологии. Игры активно используются не только в развлекательной сфере, но и в учебном процессе. Этот подход открывает новые возможности для заинтересованности школьников в учёбе. Игровые элементы помогают создать атмосферу, в которой обучение становится более активным и продуктивным. Развлекательная функция игр создает комфортную и радостную атмосферу, способствующую личностной стабильности. Игровая деятельность удовлетворяет потребность в разнообразии, что делает её источником радости и вдохновения. Таким образом, игра не только учебный инструмент, но и важная часть жизни, приносящая удовольствие и способствующая творческому развитию.

Таким образом, роль игровых технологий в формировании познавательного интереса у школьников трудно переоценить. Они предлагают новые подходы к обучению, позволяя не только улучшить качество преподавания, но и активизировать студентов, вовлечь их в процесс обучения на более глубоком уровне. Именно поэтому важно внедрять игровые технологии в образовательный процесс, создавая условия для формирования не

только академических знаний, но и социально-эмоциональных навыков, которые будут полезны школьникам в будущей жизни. В конечном итоге именно такие методы обучения могут помочь подготовить новое поколение к вызовам современного мира, сделав обучение не только эффективным, но и увлекательным.

2. Использование игровых технологий в урочной и внеурочной деятельности по Географии как средство развития интереса обучающихся

Также в рамках данной главы нами был спроектированы урок географии для 7 класса по теме «Народы и религии мира», а также проект «Земля в игре: Географический челлендж». Урок был построен так, чтобы сочетать традиционные методы обучения с элементами игрового подхода, что сделало его особенно интересным и запоминающимся для учеников.

Урок по теме «Народы, языки и религии»

Класс: 7

Учебник: Алексеев А.И., Николина В.В., Липкина Е.К. и др (2024 г).

Цель урока: Формирование у учащихся представления о многообразии народов, языков и религий мира, их культурных особенностей, а также развитие уважения к культурному и религиозному многообразию как важного аспекта жизни современного общества.

Задачи:

1. Предметные задачи:

- Ознакомить учащихся с основными народами, языками и религиями, представленными в различных регионах мира.
- Способствовать пониманию взаимосвязи между культурными традициями и религиозными верованиями разных народов.
- Развивать навыки картографического анализа на примерах распределения народов, языков и религий на карте мира.

2. Метапредметные задачи:

- Формировать умения анализировать и обобщать информацию из различных источников.

– Развивать навыки работы в группе, коллективного обсуждения и презентации результатов работы.

– Способствовать развитию критического мышления через анализ культурных явлений;

– Формировать мотивацию к изучению географии посредством игровых технологий.

3. Личностные задачи:

– Воспитывать уважение и толерантность к различным культурам и религиям.

– Формировать представления о важности разнообразия и мирного сосуществования народов.

– Стимулировать интерес к изучению культур различных стран и народов.

Планируемые результаты:

– Учащиеся смогут называть основные народы, языки и религии мира, описывать их отличительные черты.

– Учащиеся смогут строить карты, отображающие расположение народов, языков и религий.

– Учащиеся будут демонстрировать навыки работы в команде и представления своих идей.

Основные понятия: народ, язык, языковая семья религия, культура, этническая группа, толерантность.

Методы обучения:

– Интерактивные методы (групповая работа, дискуссии, мозговой штурм).

– Исследовательские методы (анализ карт, информационных источников).

– Игровые методы (ролевые игры, презентации).

Формы работы: работа в группах, индивидуальные выступления, дискуссии в классе, проектная деятельность.

Также мы реализовали проект «Земля в игре: Географические челлендж», который предоставляет уникальную возможность объединить образовательный процесс и современные технологии, что значительно повышает мотивацию учащихся к изучению географии. Благодаря проекту ученики не только расширили свои знания о культурном разнообразии своего региона, но и развили навыки командной коммуникации и сотрудничества. Интерактивный бот стал увлекательным инструментом, который сделал учебный процесс более динамичным и интересным. Создание чата в Telegram дало возможность учащимся обмениваться знаниями в реальном времени и открывать новые горизонты общения с друзьями, что в свою очередь способствует развитию межкультурного понимания.

3. Оценка мотивации школьников к изучению географии в 7 классе

Мы также провели педагогический эксперимент среди 21 ученика 7-го класса МАОУ «СОШ № 19» в городе Балаково. В ходе эксперимента мы применили различные методики, такие как: методика исследования мотивации обучения школьников, разработанная М. И. Лукьяновой и Н. В. Калининим; тест «Твой интерес»; а также методика диагностики учебной мотивации Т. Д. Дубовицкой [2, 3]. В результате трех этапов эксперимента — констатирующего, формирующего и контрольного — нами была отмечена положительная динамика в повышении мотивации учащихся к изучению географии. Мы зафиксировали смену учебных мотивов на более высокие, что выражается в снижении числа учащихся, для которых основными причинами обучения оставались только получение оценки или влияние со стороны родителей.

Завершая исследование, направленное изучение игровых методов на уроках географии как средства развития познавательных интересов школьников, можно выделить несколько ключевых аспектов, которые отвечают поставленным задачам данной работы.

Заключение. В ходе выполнения данных задач мы глубоко погрузились в концепции, связанные с игрой и игровыми технологиями, что позволило нам не

только определить их педагогическую ценность, но и исследовать их роль в формировании познавательного интереса у школьников.

Современные исследования предлагают множество классификаций игр в педагогическом процессе, что помогает учителям выбирать наиболее подходящие форматы для различных ситуаций и целей.

Роль игровых технологий в формировании познавательного интереса у школьников оказалась значительной.

В рамках данной выпускной квалификационной работе нами был разработан урок «Народы и религии мира» для учащихся 7-го класса. Также нами был реализован проект «Земля в игре: Географические челлендж», который предлагает уникальную возможность сочетать образование и современные технологии, что значительно усиливает мотивацию учащихся к изучению географии.

Разработка методических условий для применения игровых форм в обучении географии, наряду с экспериментальной проверкой предложенной методики, продемонстрировала эффективность игровых технологий. Практическое применение на занятиях подтвердило, что учащиеся становятся более вовлеченными, заинтересованными, а также не боятся проявлять инициативу и делиться своими знаниями. Результаты контрольных работ и опросов показали устойчивый рост уровня усвоения материала и значительное повышение познавательного интереса. Нами также был проведен педагогический эксперимент среди 21 школьников 7-го класса МАОУ «СОШ № 19» г. Балаково. В результате проведения трех этапов эксперимента – констатирующего, формирующего и контрольного нами была выявлена положительная динамика относительно повышения мотивации учащихся к изучению географии, смена мотивов в обучении на внешние, учебные, снизилось количество учащихся для которых актуален мотив лишь получение оценки или влияние родителей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Кукушин, В.С. Педагогика начального образования / В.С. Кукушин, А.В. Болдырева-Вараксина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
2. Диагностики школьной мотивации – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/metodika-dagnostiki-uchebnoi-motivatsii-obuchaius.html> (дата обращения: 15.04.2025).
3. Диагностика мотивации к предмету «География» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://xn--48-mlc2ax2eva.xn--p1ai/wp-content/uploads/2022/10/diagnostika-motivaczii-5-11-kl.pdf> (дата обращения: 05.05.2025).