

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»
Факультет физико-математических и естественно-научных дисциплин
Кафедра естественно-научных дисциплин и методики их преподавания

**ВОЗМОЖНОСТИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ
УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ
В 7 КЛАССЕ**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студента 5 курса 561 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование,
профиль подготовки «География»
факультета ФМиЕНД ПИ
Михайлова Степана Алексеевича

Научный руководитель

Ассистент

А.В. Гришечко

подпись дата

Зав.кафедрой естественно-
научных дисциплин и методики
их преподавания

Я.Г. Крылатова

подпись дата

Саратов 2026

Введение

Актуальность работы обусловлена объективным противоречием между высоким образовательным потенциалом дидактических игр и недостаточной разработанностью научно обоснованной методики их системного применения для формирования УУД в курсе географии 7 класса.

Объект исследования — процесс формирования универсальных учебных действий у обучающихся 7 классов на уроках географии. Предмет исследования — методика использования дидактических игр как средства формирования познавательных, коммуникативных и регулятивных универсальных учебных действий у семиклассников на уроках географии.

Цель исследования — теоретически обосновать, разработать и экспериментально апробировать серию дидактических игр по теме «Материки, океаны и части света», направленных на формирование УУД учащихся 7 класса, а также оценить эффективность предложенной методики.

Гипотеза исследования — системное и методически грамотное включение дидактических игр в процесс обучения географии в 7 классе будет способствовать более эффективному формированию универсальных учебных 5 действий (познавательных, коммуникативных и регулятивных) по сравнению с традиционным обучением при условии, что: а) игры подобраны в соответствии с целями и этапами урока (включая изучение нового материала, закрепление, обобщение и контроль); б) в каждой игре чётко выделен развиваемый компонент УУД; в) соблюдаются организационно-методические требования (регламент, правила, соревновательность, рефлексия); г) игра не становится эмоционально более значимой, чем учебная задача.

Задачи исследования:

1. Проанализировать теоретические подходы к классификации дидактических игр и их роли в формировании УУД на основе работ

отечественных и зарубежных авторов (М. Н. Скаткин, Н. П. Аникеева, Д. Б. Эльконин, Л. С. Выготский, Д. Чеслер и С. Фокс).

2. Выявить критерии отбора, требования к проведению и условия эффективности дидактических игр на уроках географии в 7 классе.

3. Разработать технологическую карту урока обобщения и систематизации знаний по теме «Материки, океаны и части света» с включением серии дидактических игр, нацеленных на формирование разных групп УУД.

4. Подготовить полное дидактическое обеспечение: описание игр, рабочий лист с игровыми элементами, презентацию.

5. Организовать и провести педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий и контрольный этапы) в экспериментальной и контрольной группах 7 классов.

Теоретическая значимость исследования состоит в систематизации требований к дидактическим играм на уроках географии, в выявлении механизмов влияния различных игровых форм (соревновательных, ролевых, пантомимических, логических) на познавательные, коммуникативные и регулятивные процессы у семиклассников, а также в подтверждении тезиса о необходимости строгого соблюдения 7 методических условий (регламент, удержание дидактической цели) для достижения образовательного результата.

Практическая значимость исследования определяется тем, что разработанное дидактическое обеспечение (технологическая карта урока, серия игр, рабочий лист с игровыми элементами, презентация, критерии оценки) может быть непосредственно использовано учителями географии в их профессиональной деятельности без дополнительной доработки. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трёх глав (теоретической, методической и экспериментальной), заключения, списка использованных источников (30 наименований) и приложений (технологическая карта урока,

рабочий лист, презентация, описания игр, бланки взаимопроверки). Общий объём работы составляет 57 страниц.

Основная часть работы

1 Теоретические основы формирования универсальных учебных действий (УУД) на уроках географии в 7 классе

Формирование универсальных учебных действий на уроках географии требует использования системы специальных методических приёмов, каждый из которых нацелен на развитие определённых групп УУД – познавательных, регулятивных или коммуникативных. Начнём с самого распространённого источника информации – текста учебника. Учебник является на уроке основным источником географической информации, однако его потенциал для формирования УУД раскрывается далеко не автоматически. Чтение параграфа без специально организованных приёмов работы не обеспечивает развития познавательных, регулятивных и коммуникативных действий. Следовательно, необходимы особые методические приёмы, позволяющие превратить работу с учебником в инструмент формирования УУД. Например, упражнение «редактор» предлагает обучающимся уточнить или упростить текст так, чтобы смысл не потерялся, – это развивает умение выделять главное и перекодировать информацию [1, 2].

Одним из важнейших преобразований в системе общего образования является введение федеральных государственных образовательных стандартов общего образования нового поколения, продиктованное необходимостью подготовки выпускников к жизни в высокотехнологичном конкурентном мире. С внедрением федеральных государственных образовательных стандартов общего образования в основной школе задача учителя не только дать знания ученику по географии, но и должны привить две группы новых умений. К первой относится группа универсальных учебных действий, составляющих основу информации. Ко второй – формирование у учеников мотивации к обучению, помощи им в самоорганизации и саморазвитии [3].

В современном динамично быстро меняющемся мире и информационном пространстве обществу ученику необходимы не столько знания, сколько умение их добывать и умение самостоятельно добытые знания применять в различных жизненных ситуациях [4].

Чтобы понять, почему игровая деятельность способна формировать универсальные учебные действия, нужно сначала разобраться, что она собой представляет как педагогическая технология. В самом общем виде дидактическая игра – это учебное занятие, построенное по правилам игровой деятельности, но при этом направленное на достижение конкретных образовательных результатов. Её главное отличие от обычной игры – наличие чёткой дидактической цели, которая для участников может быть скрыта или, наоборот, объявлена, но в любом случае она существует. К. Д. Ушинский, один из первых в России обративший внимание на воспитательное значение игры, писал, что игра для ребёнка – это сама реальность, более интересная, чем та, которая его окружает, потому что он создаёт её сам. Именно эта способность создавать свой мир и управлять им даёт игре огромный педагогический потенциал [5].

Дидактическая игра представляет собой полноценную педагогическую технологию, которая имеет свою сущность (обучение через добровольную и увлекательную деятельность), свою классификацию (от упражнений до ролевых игр) и свой набор функций (обучающую, развивающую, воспитательную, мотивационную, диагностическую, релаксационную). При грамотном применении с учётом возрастных особенностей 7 класса и специфики содержания географии материков и океанов дидактическая игра становится не просто развлечением или «вклейкой» в урок, а мощным средством формирования универсальных учебных действий.

2 Методический потенциал дидактической игры для формирования УУД при изучении географии материков и океанов

Формирование у учащихся устойчивых навыков применения на практике универсальных учебных действий является сложным и длительным процессом.

Поэтому для более наглядного представления системы формирования УУД на уроках географии средствами игрового обучения имеет смысл представить данный процесс в виде трёх взаимосвязанных этапов: I этап — вовлечение учащихся в игровой процесс, формирование базовых навыков в рамках каждой из категорий УУД, игра как приём закрепления изученного материала и применения полученных знаний; II этап — игра как способ получения новых знаний, формирования УУД более высокого порядка; III этап — игра как средство совершенствования и диагностики сформированности умений. Рассмотрим содержание каждого этапа [6].

Существующие образовательные игры можно систематизировать по нескольким параметрам. В зависимости от формы организации их делят на индивидуальные, парные, групповые и общеклассные. Если говорить о дидактических задачах, то здесь выделяют игры для знакомства с новым материалом, для отработки умений, а также обобщающие, повторяющие и контролируемые варианты. По типу учебной активности различают познавательные, ролевые, деловые и комплексные игры. В последние годы всё более заметную роль начинают играть компьютерные и электронно-тестовые форматы, где проверка знаний в виде тестирования приобретает игровую форму. При этом уровень сложности таких игр закономерно повышается с 7 по 11 класс.

Чтобы игра эффективно вписывалась в учебный процесс, она должна отвечать шести важным требованиям. Во-первых, её продолжительность не должна выходить за рамки одного урока. Во-вторых, правила обязаны быть простыми и понятными — излишняя сложность только мешает. В-третьих, игра не должна быстро устаревать морально, иначе она потеряет привлекательность. В-четвёртых, она рассчитана на массовое участие, охватывая всех учеников без исключения. В-пятых, система выставления оценок должна быть прозрачной: каждый школьник понимает, из чего складывается его итоговый балл. И наконец, игра обязана быть динамичной, чтобы поддерживать живой интерес участников на протяжении всего действия [7].

Любая игровая деятельность в классе строится по единой логике. Первый этап — предварительная подготовка: класс разбивается на примерно равные по силам команды, им выдаются домашние задания. Второй этап — непосредственно сама игра. Третий этап — заключение по уроку: педагог делает выводы о работе каждого участника и выставляет оценки [8, 9].

Одна из ключевых задач педагога — выстроить эффективную систему контроля знаний и умений, позволяющую ученикам применять изученное на практике. Именно от того, как организована эта проверка, каково её содержание и характер, напрямую зависят успехи как в обучении, так и в воспитании. При этом решающее значение имеют методы и формы контроля, которые учитель использует для достижения максимальной объективности. В частности, применение индивидуализированных карточек-заданий — кроссвордов, чайнвордов, диктантов — не только дисциплинирует класс и стимулирует более добросовестное выполнение домашней работы, но и даёт учителю реальный инструмент для увеличения количества отметок. В современных условиях, когда проблема накопляемости оценок стоит особенно остро, это становится серьёзным подспорьем [7, 9].

3 Опытно-экспериментальная работа по апробации методики использования дидактической игры для формирования УУД в 7 классе

Цель эксперимента заключалась в проверке эффективности разработанной серии дидактических игр для формирования познавательных, коммуникативных и регулятивных универсальных учебных действий на уроках географии в 7 классе, а также для повышения успеваемости и качества знаний по предмету. Для достижения этой цели были поставлены следующие экспериментальные задачи: провести констатирующую диагностику исходного уровня сформированности УУД и успеваемости в обоих классах; разработать и апробировать в экспериментальном классе серию дидактических игр; обеспечить в контрольном классе традиционное обучение без использования игровых форм; провести итоговую диагностику и сравнить результаты двух классов; оценить статистическую значимость выявленных различий.

В процессе эксперимента были соблюдены все этические нормы: учащиеся и их родители были проинформированы о проведении экспериментальной работы, получено устное согласие; при этом контрольный класс не был лишён возможности использования игр после завершения эксперимента — учитель пообещал познакомить их с разработанной серией игр по окончании экспериментальной работы, что и было сделано в мае 2026 года. Таким образом, организация педагогического эксперимента соответствовала требованиям к проведению педагогических исследований и обеспечивала репрезентативность и достоверность полученных результатов.

Для формирующего этапа эксперимента была разработана серия из шести дидактических игр. При разработке игр автор руководствовался следующими принципами: соответствие содержания игры учебной программе и возрастным особенностям семиклассников; чёткое выделение целевой группы УУД для каждой игры; простота и однозначность правил, исключающая возможность разночтений; наличие соревновательного элемента, повышающего мотивацию учащихся; временная регламентированность, позволяющая вписать игру в хронометраж урока; возможность использования стандартного школьного оборудования без дополнительных затрат; а также обязательный элемент рефлексии по завершении каждой игры.

Для оценки эффективности эксперимента использовались три группы методов: педагогическое наблюдение с фиксацией проявлений УУД в ходе игры по заранее разработанным критериям; анализ продуктов деятельности обучающихся, включая контурные карты, письменные ответы и групповые отчёты; а также сравнительный анализ успеваемости по таким показателям, как средний балл, доля «хорошистов» и «отличников», и количество неудовлетворительных отметок. Диагностика УУД на констатирующем и 42 контрольном этапах проводилась с помощью специально разработанных одинаковых для обоих классов заданий.

По результатам проведённого педагогического эксперимента можно сделать следующие выводы. Гипотеза исследования полностью подтвердилась:

системное и методически грамотное включение дидактических игр в уроки географии в 7 классе привело к статистически значимому повышению уровня сформированности познавательных, коммуникативных и регулятивных универсальных учебных действий по сравнению с контрольным классом, где игры не использовались.

Заключение

Проведённое исследование, посвящённое проблеме использования дидактических игр как средства формирования универсальных учебных действий у обучающихся 7 классов на уроках географии, позволяет сделать ряд обобщающих выводов как теоретического, так и практического характера. Актуальность работы обусловлена объективным противоречием между высоким потенциалом игровых форм обучения и недостаточной разработанностью методического инструментария, привязанного к конкретным темам и конкретным УУД. В ходе выполнения выпускной квалификационной работы это противоречие было последовательно разрешено. В теоретической части исследования были проанализированы и систематизированы подходы к классификации дидактических игр в образовательном процессе. Выявлено, что игры могут быть разделены по форме организации (индивидуальные, парные, групповые, общеклассные), по образовательным задачам (изучение нового, формирование умений, обобщение, повторение, контроль) и по типу деятельности (познавательные, ролевые, деловые, комплексные).

Практическая значимость работы состоит в том, что разработанная серия игр и технологическая карта урока могут быть непосредственно использованы учителями географии в своей повседневной работе без дополнительной доработки. Все игровые материалы привязаны к конкретной теме, конкретному классу и конкретному типу урока, что снижает барьер для их внедрения. Кроме того, предложенная логика построения игрового занятия (от актуализации через проблемный вопрос к групповой работе и рефлексии) может быть экстраполирована и на другие темы курса географии в 7 классе, а также, с некоторыми коррективами, на другие предметы гуманитарного и

естественнонаучного циклов. Таким образом, гипотеза исследования, согласно которой системное и методически грамотное включение дидактических игр в образовательный процесс 7 класса способствует более эффективному формированию универсальных учебных действий по сравнению с традиционным обучением, нашла своё эмпирическое подтверждение. Цель работы — разработка и апробация дидактического обеспечения по теме «Материки, океаны и части света» — достигнута. Задачи исследования решены в полном объёме: проанализирована теоретическая база, разработана и описана серия игр, проведён педагогический эксперимент, доказана эффективность предложенной методики.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Дерямурадова, А. Методика работы с дополнительной литературой в обучении географии (на примере курса 7 класса): выпускная квалификационная работа / А. Дерямурадова ; науч. рук. Л. В. Суханов. – Орел: ОГУ имени И. С. Тургенева, 2024. – 71 с.
2. Лернер, И. Я. Дидактические основы методов обучения / И. Я. Лернер. – Москва: Педагогика, 1981. – 186 с
3. Коджаспирова, Г. М. Словарь по педагогике / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. – Москва: МарТ, 2005. – 448 с.
4. Степанова, Е. С. Игровые технологии в обучении географии: учебнометодическое пособие / Е. С. Степанова; Министерство просвещения Российской Федерации, Самарский государственный социальнопедагогический университет. – Самара: Научно-технический центр, 2022. – 110 с.
5. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: Книга для учителя / Н. П. Аникеева. – Москва: Просвещение, 1987. – 144 с.
6. Зарубина, О. А. Организация дидактических игр в начальном курсе географии: выпускная квалификационная работа / О. А. Зарубина; науч. рук. С. 52 А. Абдулвагабова. – Москва: МПГУ, 2024. – 59 с. – URL: <http://elib.mpgu.info/elib/view.php?id=70980> (дата обращения: 30.05.2025).
7. Таможняя, Е. А. Методика обучения географии в школе: учебник и практикум для вузов / Е. А. Таможняя, М. С. Смирнова, И. В. Душина. – Москва: Юрайт, 2019. – 319 с.
8. Осмоловская, И. М. Дидактика: учебное пособие для вузов / И. М. Осмоловская. – Москва: Академия, 2012. – 240 с.
9. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – Москва: Российское педагогическое агентство, 1996. – 269 с.