**Кононенко Наталия Федоровна,**

**учитель географии МБОУ**

**«Средняя общеобразовательная школа №17»**

**города Курска;**

**Кононенко Дмитрий Васильевич,**

**учитель географии МБОУ**

**«Средняя общеобразовательная школа №17»**

**города Курска;**

**Методическая разработка**

**Использование игрового обучения на уроках географии как средство формирования картографической грамотности и развития познавательного интереса учащихся.**

Школьная география давно перестала быть "чисто номенклатурным учебным предметом". Ученики  теперь осваивают основы не только географии, а и смежных наук, в том числе экологии. Широта учебной задачи предмета необъятна, одним словом, школьная география развивается и совершенствуется. И наша основная задача - привить любовь и интерес к данному предмету, к науке. Главное, мы думаем, это улучшить урок, потому что обучение, воспитание, привитие интереса и многое другое проходит через урок и только через урок. И в этом помогают нестандартные виды занятий.  
Нетрадиционные формы проведения учебных занятий (различные игры, пресс-конференции, научные исследования, путешествия и многое другое) уже достаточно прочно интегрированы в нашу работу. Они позволяют не только повысить заинтересованность школьников к географии, но и развить их разносторонние способности и самостоятельность, научить работать с источниками знаний и информации. Организация занятий такого рода приводит обучающихся к проведению всесторонней оценки изучаемого материала, особенно результатов человеческой деятельности, таким образом помогает формированию осознанного позитивного отношения к природе и окружающему миру.  
В результате проведения занятий такого формата  формируются  условия для развития разносторонних навыков и умений быстрого мышления, представления лаконичных, но точных выводов. Интерес к учебе вызван также нестандартной формой урока (например, имитируется пресс-конференц-зал), которая снимает бесконечную традицию занятия, оживляет мыслительную деятельность. Такие уроки позволяют более широко внедрять элементы развлечения, что также повышает интерес к географии. Наконец, нестандартные формы занятий содержат неограниченные возможности для устранения перегрузки обучающихся домашними заданиями путем использования различных способов усвоения нового материала на уроке. Это не умаляет необходимого уровня разносторонних научных знаний. Кроме того, широко используется дополнительный материал. Уроки, как правило, требуют от учеников сосредоточиться на своей собственной работе и иметь прочную основу знаний.  
Из географии карта "перекочевала" в другие науки и успешно помогает им располагаться пространственно. Возможность свободно пользоваться картами различного содержания, а также городскими планами, дорожными схемами и строить простые карты должна начать формироваться с начального курса географии.  
Ученики пятого класса проявляют большой интерес к этому новому для них предмету. Причин много: предмет предполагает общение с природой, наличие разнообразной и интересной информации о географических объектах, явлениях и особенностях земной природы. Есть естественная потребность все понять и объяснить. Шестиклассники заинтересованы и готовы изучать систему знаний в этом курсе не только на уровне восприятия фактов, но и на уровне общих идей и понятий, понимания элементарных причинно-следственных связей.  
При отборе материала в процессе подготовки к урокам, необходимо учитывать возрастные и психологические особенности учащихся шестого класса.  
При работе с одним и тем же материалом один ребенок более успешно использует словарную форму, другой переводит ее в графическое изображение, а третий использует свои собственные символы, и это необходимо учитывать при проектировании игры или соревнования. За результатом стоит процесс его получения, но именно в этом процессе проявляется субъектность школьника как личности. У учеников в пятом классе отношение к учебному предмету в первую очередь зависит от отношения к учителю и полученных оценок. Таким образом, поддержание интереса к предмету зависит от самого педагога. Поэтому учителю более целесообразно проводить уроки повторения и обобщения в форме игры или соревнования. Во время подготовки к проведению игры и участия в ней учащиеся формируют умения творчески мыслить, "добывать" знания, быстро формулировать правильный ответ и излагать свои мысли в интересной, остроумной форме. Они также учатся внимательно слушать, понимать своих товарищей и помогать команде в трудную минуту.  
В пятом классе у детей развиваются различные задатки, а ценные личностные качества формируются не только при усвоении школьных знаний, но и в самостоятельной деятельности, содержание которой выходит за рамки школьной программы. Одной из целей игры является развитие у детей потребности готовиться самостоятельно, вместе со своими друзьями и помогать всем членам команды. Для того чтобы школьники не смотрели равнодушно по сторонам и не скучали, не находя чего-то интересного для себя, необходимо активизировать учебный процесс, чтобы ученикам была интересна не только географическая информация, но и сам процесс ее изучения.  
Мы считаем, что одним из путей достижения поставленной цели является применение коммуникационных технологий, в частности, методов использования ролевых (сюжетных) игр.  
Коммуникационные технологии имеют достаточно преимуществ перед традиционными методами и формами обучения:  
- активизируется процесс обучения;  
- развиваются творческие способности учеников: умение мыслить, вести рассуждения и отстаивать свою точку зрения, принимать мнение собеседника;  
- организуются групповые мероприятия, совместный поиск решений, идет процесс обучения пользоваться информацией из средств массовой информации;  
- способствуют наиболее успешному использованию педагогики сотрудничества в практику проведения уроков в школе.  
Для детей игра - это прежде всего интересное занятие. Вот почему она и привлекает учителей. В такой игре все равны. Это возможно даже для слабо успевающих учеников. Кроме того, такой ученик может стать первым в игре: смекалка и сообразительность иногда важнее некоторых знаний предмета. Ощущение равенства, заряд энтузиазма и радости, предвкушение выполнимости заданий - все это помогает  детям побороть застенчивость и позитивно влияет на результат усвоения материала.  
Развивающая игра как форма организации уроков географии в пятом классе имеет ряд важных особенностей.  
Во-первых, география-это новый учебный предмет для школьников, поэтому важно сформировать позитивное эмоциональное отношение к этому предмету на весь дальнейший период обучения.  
Во-вторых, ученики, скорее всего, не имеют никакого опыта участия в развивающих играх. Необходимо дать им эти навыки, начав с простых развивающих игр, что позволит детям перейти к эффективному использованию более сложных форм развивающей игры, в частности, долгосрочной сюжетно-ролевой развивающей игры.  
В-третьих, младшие подростки часто негативно относятся к игровой деятельности как к чему-то легкомысленному и недопустимому в классе. Необходимо приложить особые усилия, чтобы сломать этот стереотип, показав эффективность использования развивающих игр в усвоении и закреплении изучаемого материала, его" легитимность " как способа познания и самореализации.  
Цель данной игры-расширить понимание школьниками картографического метода и сформировать устойчивый интерес к географии.  
Характерной особенностью игры является то, что она одновременно позволяет человеку встать на несколько позиций. Эта уникальная возможность вытекает из двумерного характера такого вида деятельности. Личность ребенка в игре находится одновременно в двух плоскостях: реальной и условной. И именно на эту особенность должен обратить внимание педагог. В процессе игры учитель имеет возможность открыть для себя каждого ребенка по-новому, так как в игре оба плана незаметно переплетаются и ни один их них не исчезает.  
Для мотивации учеников к  учебно-познавательной деятельности в учебном процессе все чаще находят применение различные игры. Как видно из практики, в большинстве своем передача готовых знаний не всегда побуждает человека быть готовым и способным самостоятельно выявлять, анализировать и определять пути их решения. Это требует совершенно иного подхода к организации обучения, изменения общей системы взаимоотношений и взаимодействий между преподавателями и обучающимися. Учитель перестает быть только источником знаний для учащихся, а становится консультантом, направляющим познавательную деятельность учащихся, направленную на решение проблем. В настоящее время ученик является активным участником образовательного процесса. Учащиеся сами формируют цель, выявляют проблемы, анализируют информацию, разрабатывают критерии и возможные пути решения проблем. Школьник становится главной фигурой всего образовательного процесса, что делает обучение по-настоящему личностно-ориентированным.  
На уроках географии игры используются уже давно. Были изданы учебные пособия по их ведению, многие преподаватели придумали их сами. Игры рассматривались главным образом как способ привнести разнообразие в методы обучения и повысить мотивацию к обучению. Затем были созданы игры, которые активно способствуют развитию познавательной активности школьников. Так что современная школьная география уже имеет большой арсенал различных видов игр-как индивидуальных, так и коллективных. Многие из них предназначены для того, чтобы проходить в классе, в аудитории.  
Что такое игра? Игра - это метод обучения, направленный на имитацию реальной реальности с целью принятия решений в моделируемой среде.  
Устный опрос по понятийному аппарату любой темы, например, темы "Литосфера", очень интересен. Ученики могут  путаться в новых для них географических терминах: земная кора, рельеф местности, типы равнин. Вероятный тип разминки: учитель предлагает "играть по определенным правилам". Педагог быстро называет термины; если термин относится к теме "Строение земной коры", то руки опускают вниз, сгибают (не вставая с парты), если к теме "Рельеф местности" - тянут обе руки вверх. Например, "низменность, депрессия, мантия, ядро". Не теряя темпа, в заключение всегда задается спорный вопрос, например, "минералы", дети теряются, озираются с недоумением. Наиболее реактивные из них поднимают одну руку вверх и опускают другую. Общий добродушный смех завершает "опрос".  
Для получения знаний и ориентировки в картах необходимо провести обучение по картам для знания номенклатуры. И здесь возможны самые разнообразные формы и методы-сочетание коллективной и индивидуальной работы над картами.  
Учитель просит детей открыть атласы (у каждого ученика свой индивидуальный), взять в руки карандаши (ручки) и показать всем географические объекты одновременно с диктовкой на атласных картах.  
Один ученик под диктовку учителя показывает объекты на настенной карте, остальные в своих атласах.  
Тип работы, который особенно нравится детям: ученик показывает объекты на настенной карте, и названия для их отображения предлагаются один за другим учениками с места.  
Такой коллективный и высокоэффективный опрос занимает очень мало времени.  
"Цепочка" ("что рядом с чем?") Дети работают с сильно обобщенной картой (обобщенной-это очень важно!).  
Крайне важно иметь регулярное практическое соотнесение политических и физических карт (эти задания можно практиковать как "разминку", "задание на переключение внимания" и т. д.)  
Задача для работы с физической картой. Выполните задание типа " список городов на левом берегу Волги»,  
"Загадки на карте". Очень эффективны взаимные задания учеников на "угадывание предметов". Например, ученик придумывает и загадывает задание другим: "река течет с юга на север. Она впадает в Северный Ледовитый океан. Правый берег гористый, левый-равнинный."(Ответ: Енисей).  
Игра " Белая ворона"  
• 1. Алтай, Карпаты, Тибет, Амазонка, Пиренеи.  
• 2. Нил, Енисей, Байкал, Дон, Анды, Хуанхе.  
• 3. Онега, Онтарио, Балхаш, Титикака, Кама.  
Приятные побочные эффекты "игры в карты": дети иногда забывают тетради или учебники, но атласы забывают гораздо реже. Мотивированная" безопасность" атласов в классе очень высока. Дети часто имеют повод посмотреть на карту (карта очень удобна-перед их глазами) - уровень знания карты повышается. Учитель ходит между рядами и может ясно видеть всю ситуацию сверху. Кроме того, педагог может четко видеть ошибки, ориентируясь на цвет и силуэты карты в Атласе, это позволяет исправить ошибки мгновенно и сразу для многих учеников. Если дети находятся за одной партой, то вполне можно поставить оценку за устную работу в паре. Через пару минут работы учитель уже хорошо владеет ситуацией со знанием карты в данном классе по заданному вопросу.  
Задания такого типа отличаются следующими свойствами: они занимают минимум времени; не требуют больших усилий со стороны педагога; все дети вовлечены в работу; совместная работа детского коллектива отточена; задания имеют ярко выраженную практическую и развивающую ценность.

Игра "Спасатели" проводится при изучении темы "Географические координаты. Широта и долгота".  
ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.  
Перед уроком, заранее создаются команды из двух-трех учеников (в зависимости от количества учеников в классе). Им поручается изучение материала, связанного со стихийными бедствиями, используя учебник и дополнительную информацию: особенности их возникновения и действия, последствия грозных явлений и зон распространения возможных бедствий.  
Учитель заранее готовит карточки с указанием координат места предполагаемого стихийного бедствия:  
1) 0 ш. и З0 з.д.;  
2) 30 ю.ш. и 140 в.д.;  
3) 35 с.ш. и 135 в.д.;  
4) 10 с.ш. и 125 в.д.;  
5) 80 с.ш. и 120 в.д.;  
6) 45 с.ш. и 75 в.д.;  
7) 30 с.ш. и 0д.;  
8) 60 с.ш. и 75 в.д.;  
9) 60 с.ш. и 59 в.д.;  
10) 40 с.ш. и 120з.д.  
До начала урока учитель вывешивает на доске список стихийных бедствий и чрезвычайных ситуаций, с которыми предстоит столкнуться "спасательным командам" во время проведения игры:  
1) сильный шторм на море;  
2) лесной пожар;  
3) извержение вулкана;  
4) цунами;  
5) замерзание морского судна во льдах;  
6) снежная лавина;  
7) песчаная буря;  
8) увязнуть в болоте;  
9) потеря ориентации в подземной пещере;  
10) оползень.  
Количество бедствий и чрезвычайных ситуаций равно количеству карт с географическими координатами; места, координаты которых указаны на картах, выбираются таким образом, чтобы можно было достоверно установить, с каким конкретным стихийным бедствием здесь столкнутся путешественники.  
ХОД ИГРЫ  
По условию данной игры, весь класс превращается в диспетчерскую планетарной службы спасения, куда будут поступать сообщения от людей, попавших в опасную ситуацию или беду, с просьбой о помощи. Каждое извещение содержит только координаты места, где произошла ЧС или бедствие.  
Представители команды получают от преподавателя карточки с координатами. Команде необходимо определить координаты района, где находятся люди, попавшие в беду. Далее команда должна предположить, какое стихийное бедствие происходит в определенном ими районе и перечислить средства и устройства, необходимые для спасения людей, а также способы действий спасателей. В установленное время команда представляет свои расчеты и рекомендации на листе бумаги и передает его преподавателю.  
КОНЕЦ ИГРЫ.  
Преподаватель или "работники МЧС" (старшеклассники) дают оценку, соответствует ли определенная Аварийная команда области, указанной в задании. Члены команды, которые точно определили район, где произошло бедствие, и характер самой катастрофы, получают положительные оценки за урок по географии.

Тема "Гидросфера"  
"Каждый час на счету". Игру рекомендуется проводить после изучения темы "Части Мирового океана".  
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ  
В классе есть 3 равные команды. Желательно изменить расстановку мебели так, чтобы команды могли объединиться для обсуждения. Командам говорят, что во время игры они будут рассматриваться как экипажи спасательных морских судов, поэтому вам нужно заранее выбрать капитана и название для своего корабля. Кроме того, командам предлагается выбрать порт приписки для каждого судна по договоренности или путем жеребьевки, например, Санкт-Петербург, Москва и Владивосток.  
Участников игры предупреждают о необходимости хорошо изучить все части Мирового океана. Перед началом игры в классе отображается физическая карта мира. Обучающихся предупреждают о необходимости иметь атласы. Учитель готовит бланки для игры "судовой журнал" и "сертификаты спасателя".  
ХОД ИГРЫ  
Команды обеспечиваются "судовыми журналами". Согласно условиям игры, в Индийском океане в точке с координатами 30 с.ш. и 80 в.д. терпит бедствие батискаф с российскими учеными, проводившими океанологические исследования. Приборы и устройства, способные помочь терпящим бедствие, находятся на трех кораблях ВМФ России, расположенных в Санкт-Петербурге, Москве и Владивостоке. Поскольку предсказать какой из трех кораблей сможет благополучно добраться до места трагедии нет возможности, руководство страны принимает решение направить все эти суда именно в этот район.  
Экипажи, возглавляемые капитанами, обязаны составить навигационный маршрут своего судна таким образом, чтобы в кратчайшие сроки покрыть расстояние от порта приписки до зоны бедствия. (Участники игры используют атлас для 6 класса при составлении маршрута.)  
Группам дается 10 минут на работу. Описания маршрутов заносятся в "бортовые журналы".  
В описаниях дети указывают:  
1) порт приписки судна;  
2) океаны, моря, заливы, проливы по которым проходит маршрут  
3) компоненты береговой линии, вдоль которых проходит маршрут.  
После завершения работы капитаны команд подходят к доске и по очереди рассказывают классу о пройденных ими маршрутах, показывая их на физической карте мира.  
Оптимальные маршруты движения судов из указанных портов базирования в район бедствия.  
Из Санкт-Петербурга: Балтийское море мимо Скандинавского полуострова, через Северное море мимо острова Великобритании, по Атлантическому океану вдоль северо-западного побережья Евразии, через Гибралтарский пролив, через Средиземное море вдоль северного побережья Африки, через Сицилию, Крит, Суэцкий канал в Красное море, через Аравийское море в Индийский океан.  
Из Москвы: по каналу реки Москва, река Волга, Волго-Донской канал и река Дон до Азовского и Черного морей, через проливы до Средиземного моря, мимо островов Крит и Кипр, через Суэцкий канал до Красного моря, через Аравийское море до Индийского океана.  
из Владивостока: по Японскому морю мимо Японских островов, вдоль восточного побережья Евразии, по Южно-Китайскому морю мимо Филиппинских островов, мимо южной оконечности Евразии, мимо Больших Зондских островов в Индийском океане.  
После выступления капитана каждой команды члены других команд имеют право задавать ему вопросы.

В наше современное время все больше и больше ИКТ используется на уроках. Наличие компьютеров, проекторов и интерактивных досок в аудиториях повышает способность объяснять новый материал, закреплять усвоенное и проверять знания, умения и навыки учащихся в новой современной среде. Это включает в себя работу с различными типами карт – тематическими и контурными, решение кроссвордов, решение задач и т.д.  
Игра "флюгер" поможет вам ориентироваться в помещении как при изучении темы "план и карта", так и на других занятиях в качестве разминки и физической подготовки.  
Ветер дует с Востока.  
Ветер дует с юга.  
Ветер дует с Юго-Востока  
Ветер дует с Запада  
Ветер дует с северо-востока  
Ветер дует с юго-запада  
Помимо осмысленного движения, которое не нарушает ход урока (нужно быстро сообразить, как встать), такая "материализация" сторон горизонта и направлений в комнате очень полезна.  
В качестве примера можно привести еще один игровой момент: минуту физкультуры на тему "Мировой океан", а также любой урок на подобную тему. Учитель (всегда неожиданно) прекращает урок, делает загадочное лицо и предлагает всем детям сцепить руки: «все вместе!» (Повторяй за мной!)  
- Полный штиль!- руки без движения;  
- Волны!- Легкое волнообразное движение сцепленных рук;  
- Волны стали сильнее! - движение стало сильнее;  
"Шторм" - волнообразное движение сцепленных рук на максимально возможную высоту;  
Комментарий учителя: "как движется цунами? Давайте покажем это вместе!": совершенно другое движение-руки отходят от себя, "бегут к берегу" (1 раз).  
"Диктант в руках", 5-7 класс. В конце фронтального опроса, чтобы перейти к собственно уроку, мы предлагаем ребятам собраться и выполнить "диктант в руках". Дети складывают руки, как бы аплодируя. Учитель дает задание, например, "Я диктую название. Вы должны хлопнуть в ладоши 1 раз тогда, когда я называю только реки, начали - Амазонка, Нил, Парана, Байкал, Мадейра, Дарлинг, Чад, Нигер, Конго, Уругвай." Список может быть довольно большим, а наименование должно произноситься громко и четко, но достаточно быстро. Таким образом, вы можете "проверить" названия растений и животных, народов и городов.  
В классе с большим количеством «сильных» учеников можно попросить детей самим придумать подобные задания.  
Основная идея: такие разминки - географичны, содержательны и легко вписываются практически в любой урок географии. Их можно использовать с детьми постарше, чем эти формы работы удобны. Занимают 1-2 минуты. Устанавливают взаимодействие между преподавателями и обучающимися. Соответствуют требованиям к изменению видов деятельности. Развлекают детей и дают им простор для воображения.