

## Использование игровых технологий на уроках географии и во внеурочной деятельности, как средство повышения интереса обучающихся с ограниченными возможностями здоровья к учебному предмету

Татаринцева Ирина Владимировна, учитель географии, обществознания  
Государственное бюджетное образовательное учреждение для обучающихся воспитанников с ограниченными возможностями здоровья «Алексеевская общеобразовательная школа-интернат»

Подготовка к уроку требует от учителя творческого подхода к подбору материала, продумыванию заданий для активизации внимания школьников. В данной статье рассмотрены игровые приёмы, которые помогут учителю провести нестандартные уроки, общешкольные мероприятия, а также представлены советы по подбору, организации и практической реализации различных игровых приёмов в учебно-воспитательном процессе.

В отличие от взрослых, для которых естественной средой общения является язык, естественной средой общения для детей является игра [4, стр. 3].

Слова, поступки, ситуации, которые задела самые сокровенные чувства ребенка, вызвали у него положительные или отрицательные эмоции запоминаются надолго. Если содержание обычного урока обогатить игрой, она не позволит развиваться утомлению, поспособствует раскрытию творческих способностей ребенка, поможет преодолеть однотипность уроков.

Изучение географии расширяет кругозор и формирует представления умственно отсталых школьников об окружающем мире [7, стр. 65]. В то же время, в процессе освоения программного материала по географии, воспитанникам коррекционной школы, приходится преодолевать ряд затруднений. Они вызваны тем, что познавательные способности обучающихся с ограниченными возможностями интеллектуального развития имеют специфические особенности. Произвольное внимание нестойкое. Мышление конкретное, ограничено непосредственным опытом ребёнка, непоследовательное и стереотипное. Способность к процессам анализа, синтеза и сравнения снижена. Память обучающихся характеризуется замедленностью и непрочностью запоминания, быстротой забывания, неточностью воспроизведения.

Игра ценна для ребёнка тем, что предоставляет дополнительные возможности для личностной самореализации. Игра доступна даже слабоуспевающим школьникам. [2, стр.3]. Она обеспечивает эмоциональное воздействие на детей, активизирует резервные возможности личности. Игра облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе. Данные факторы имеют большое значение при обучении детей с интеллектуальными нарушениями.

Дидактические игры можно использовать как на уроках географии, так и во внеурочной деятельности.

### Примеры игр на уроках географии.

**1. «Найди ошибку».** Обучающимся предлагается ряд утверждений. Им необходимо определить, какое из утверждений — правда, а какое содержит заведомо ложную информацию, обосновать своё мнение. Сюжетные разновидности данной игры: «Письмо Незнайки», «Записки капитана Врунгеля» и др.

### 2. Игра «Что лишнее?»

Большое значение, данное игровое упражнение имеет для активизации познавательных способностей обучающихся, развития интеллекта: умения анализировать материал, выполнять классификацию, обобщать. Её можно проводить во время любой структурной части урока или внеклассного мероприятия, но наиболее целесообразно использование при проверке и закреплении знаний.

В письменной форме (записи на доске, карточки с заданиями для индивидуальной работы), либо в устной форме перечисляется ряд объектов, отвечающих определённым условиям (величине, территориальной принадлежности, ареалу обитания животных, произрастания растений и прочим параметрам классификации). Школьникам предстоит проанализировать, какой объект не соответствует условию утверждения и выделить его. Важно, чтобы выполнение таких игровых заданий не сводилось к элементарному угадыванию. Обучающийся должен уметь обосновать свой выбор.

**3. Игра «Узнай по описанию»** способствует развитию мышления, речи обучающихся, активизации памяти. В данном случае можно предложить описание любого географического объекта (материка, страны, города, объекта живой природы и др.), который детям предстоит определить. Со временем, описание объекта могут составлять и сами дети, например, для команды соперников.

**4. Игра «Узнай по контуру»** (материк, остров, море и др.) [5, стр. 46] способствует развитию зрительной памяти обучающихся. Большое значение она приобретает во время освоения навыков работы с географическими картами (особенно контурными).

**5. «Чёрный ящик».** Из «Чёрного ящика» - коробочки учитель достаёт предметы (игрушечных животных, овощи, фрукты, орудия труда и др.) соответствующие тому или иному географическому объекту, а учащиеся определяют — какому.

**6. Игра «Составь слово из букв».** Предлагается составить название географического объекта, природного явления и т.д.

**7. Игра «Остров в подарок»** [3, стр. 14]. Данная игра служит для закрепления знаний обучающихся условных знаков плана местности, развития творческих способностей. Детям предлагается с помощью условных знаков изобразить (спроектировать) воображаемый остров для сказочного персонажа. Выполнив задание обучающиеся представляют свои проекты, обсуждают удобство размещения объектов на острове.

**8. Решение географических игровых задач.** Часть обучающихся (с более высоким уровнем развития мышления) способны выполнить задачи, требующие логических рассуждений, умозаключений. В данном случае возможно применение элементов метода проблемного обучения (в упрощённом варианте, т. к. задания должны быть посильны для обучающихся коррекционных школ).

**Например:** «Ты собираешься в поход. Пользуясь топографической картой (планом) предложи **самый удобный**

маршрут (чтобы дойти из пункта А в пункт Б). Обоснуй выбор пути». При выполнении данного игрового задания, дети используют знание условных знаков, они «прокладывают маршрут» так, чтобы не «зайти в болото», не «упасть с обрыва», то есть найти самый короткий и безопасный путь.

**9. Игры-пантомимы.** С помощью пантомимы дети могут изобразить животное, человека определённой профессии. Подобные игровые задания целесообразно предлагать при проведении викторин, конкурсов между командами.

\*Не всякий ребёнок с нарушениями интеллекта имеет артистические способности и сможет самостоятельно обдумать и ярко представить образ. Данное задание лучше предлагать не застенчивым детям, а тем, кто эмоционально готов к самовыражению.

**10. Разгадывание кроссвордов, загадок, ребусов, шарад** также можно отнести к игровым приёмам [5, стр. 5, 6, 14, 21, 31, 38, 48]. Они способствуют активизации познавательной деятельности обучающихся, как на уроках, так и в во время проведения предметной недели. (Например: я, проводя неделю географии, вывешиваю кроссворд и провожу конкурс среди детей на самое быстрое его решение).

**11. Игра «По порядку стройся!»** Это игровое задание требует установления последовательности объектов по параметрам пространственного расположения, времени, величины и т.д.

**12. Игра «Стороны света»** используется для закрепления понятий «север», «юг», «запад», «восток» и нахождения сторон света на карте.

Например: «Назови государства Африки, расположенные южнее экватора».

**13. Игра «Найди соседей».** Игра «Назови соседей» служит для отработки и закрепления навыков работы с картой. Детям предлагается определить соседние государства у определённой страны или соседние области.

**14. «Географическая Азбука».** Обучающимся предлагается подобрать названия географических объектов (государств, рек, городов и т.д.), название которых начинается с определённой буквы алфавита. Игру можно проводить как с использованием карты, так и без неё (используя возможность памяти обучающихся).

**15. Игра «Кругосветное путешествие»** проводится с использованием карт мира, полушарий или глобусов. Обучающиеся совершают воображаемое кругосветное путешествие по линиям тропиков, экватора, параллелей, записывая те географические объекты, которые встретили на «пути». Данную игру можно усложнить, если сопоставлять «маршрут» с политической, климатической картой, картой природных зон и др. Дети смогут описать «встреченных в пути» животных, растения, представителей государств. Игра «Кругосветное путешествие» способствует развитию воображения, мышления, умения работать с картой.

**16. Игровой приём «Билеты»** можно использовать при проведении деловой игры — путешествия. Обучающимся предлагается «купить билет», ответив правильно на вопрос учителя. Билеты нужны для того, чтобы «занять места» в воображаемом «транспорте»: в самолёте, на корабле и т.д.

**17. Игровой приём «Дерево знаний».** Учитель задаёт обучающимся ряд вопросов, за каждый правильный ответ — даёт листочек, которым можно украсить макет ствола дерева.

**18. Игровое задание «Составь рассказ»** для закрепления знаний об условных знаках плана местности [6, стр. 28]

Для части обучающихся с серьёзными интеллектуальными нарушениями, подобное задание может оказаться непосильным, поэтому для них можно предоставить уже готовые высказывания, в которых вместо пропущенных слов используются картинки с изображением условных знаков.

### 19. Игра «Собери рюкзак».

Обучающимся предлагается составить список вещей, которые могут понадобиться в путешествии (в Сахару, в Антарктиду, в леса Амазонской низменности и т.д.).

Детям предстоит позже пояснить (приводя сведения о климате, животном мире, рельефе территории), для чего им нужна та или иная вещь, чтобы воображаемый рюкзак не был слишком тяжёлым.

**20. Игра — квест «Найди клад».** Её можно провести не только в кабинете или в актовом зале, но и на школьном участке. Дети получают план территории, где указано место «клада» и компас. Во время этой игры у обучающихся есть возможность применить знания и отработать умения ориентироваться по плану местности и по компасу в поисках «клада». Целесообразнее использовать данную игру во внеурочной деятельности, тогда участники не будут ограничены во времени длительностью урока.

### Применение игровых технологий.

Выбор и использование игровых технологий в преподавании географии зависят от типа и формы урока.

Основные типы уроков:

I - Урок сообщения новых знаний .

II - Урок формирования и закрепления знаний и умений.

III - Урок комплексного применения знаний.

IV - Урок обобщения и систематизации знаний.

V - Урок контроля и коррекции.

Применять игровые технологии на уроках I и II типов целесообразнее в начале урока — **при проверке домашнего задания** или для активизации внимания обучающихся, а также в конце урока — **при закреплении изученного материала** и для снятия напряжения после сложной классной работы. При планировании и проведении указанных структурных частей урока я предлагаю включать в них игры: «Что лишнее?», «Найди ошибку», «Узнай по описанию», «Узнай по контуру», «Чёрный ящик», «Составь слово из букв», «Почемучка», «По порядку стройся!», игровой приём «Дерево знаний», решение географических игровых задач, разгадывание кроссвордов, игры-пантомимы, загадки, ребусы, шарады, игровой приём «Билеты», игры с использованием географических карт: «Стороны света», «Назови соседей», «Географическая азбука», «Кругосветное путешествие».

Но, **при изучении нового материала** (во второй части традиционного урока) по моему мнению, применять игровые технологии нужно особо обдуманно и умеренно. Дело в том, что уровень познавательных способностей у ребёнка с задержкой интеллектуального развития гораздо ниже, чем у обучающихся массовых школ. Учителю необходимо максимально доступно объяснить детям новый материал. Иногда это требуется сделать несколько раз, чтобы добиться понимания его обучающимися. Постановка перед детьми игровых задач и правил снизит концентрацию внимания ребёнка, отвлечёт от главного. Здесь лучше использовать не сложную учебную игру, а более простые **игровые приёмы** мотивации для более глубокого, осмысленного и быстрого усвоения учебного материала.

Уроки III и IV типа, можно даже целиком построить в игровой форме: **урок-КВН, урок-викторина** [1, стр. 72],

урок-путешествие [1, стр. 109], урок-расследование, урок-соревнование и т.д. Здесь есть возможность использовать, как все ранее перечисленные игры в различных вариантах и сочетаниях, так и **игры с элементами творчества: «Остров в подарок», «Собери рюкзак» и др.** Для формирования практических навыков, применения знаний в условиях, наиболее приближенных к реальным можно проводить **квесты**, например: **«Найди клад»** (место проведения – территория школьного двора).

Повысить качество обучения и воспитания можно, умело сочетая работу на уроке с внеурочной деятельностью по предмету. География, как учебный предмет имеет большие возможности для проведения внеклассной работы, так как ее содержание тесно связано с окружающей природой и хозяйственной деятельностью людей. Обучаю-

щихся интересуют многие географические проблемы, раскрыть которые не представляется возможным на уроке из-за недостатка времени. Во внеурочной работе игровые моменты эффективны во всех формах индивидуальной, групповой и массовой работы [2, стр.4]. Применять игровые приёмы целесообразно при проведении географических вечеров, которые реализуют не только познавательные задачи, но имеют ещё и развлекательное значение. Рациональное использование игровых приёмов на уроках географии и во внеурочной деятельности способствует повышению интереса школьников к предмету, расширению общего кругозора, развитию познавательной активности обучающихся и коррекции отставания в интеллектуальном развитии.

#### **Литература:**

1. География 6-11 классы. Уроки учительского мастерства / авторы-составители Н. В. Яковлева, А. Б. Моргунов, Т. К. Топорова, М. А. Алексеева, О. Н. Бочаров, О. В. Рубан, А. Н. Кустов – Волгоград: издательство «Учитель», 2009.
2. «География. Уроки-игры в средней школе». / Составитель Н. В. Болотникова – Волгоград: издательство «Учитель», 2004.
3. Зотова А. М. Игры на уроках географии. 6-7 классы. – М.: «Дрофа», 2007.
4. Игровые технологии на уроках и во внеурочной деятельности / автор - составитель М. Е. Сергеева. – Волгоград: издательство «Учитель», 2006.
5. Лифанова Т. М. Рабочая тетрадь по физической географии. 7 класс – М.: «Просвещение», 1999.
6. Лифанова Т. М. Рабочая тетрадь по физической географии. 6 класс – М.: «Просвещение», 1999.
7. Программы специальных (коррекционных) учреждений VIII вида. Под редакцией В. В. Воронковой – М.: Гуманитарный издательский центр «ВЛАДОС», 2000.