

УДК 372.891

Б. Б. Иргит,естественно-географический факультет,
Тувинский государственный университет, Кызыл
Научный руководитель: ст. преподаватель М. М. Ондар

Интеллектуальная игра «Геокевест» как средство расширения географического кругозора

Аннотация. В статье рассматривается геокевест как средство реализации современной педагогической квест-технологии на основе географического содержания, определена роль геокевестов в решении проблемы развития познавательной деятельности школьников. Представлены основные аспекты организации и проведения геокевестов в контексте решения рассматриваемой проблемы.

Ключевые слова: квест-способ, геокевест, игровые формы, межпредметные связи, образование, развитие познавательной деятельности, география.

В настоящее время в школьном образовании активно используются различные технологии, пробуждающие познавательную деятельность. Наиболее популярными становятся игровые квесты, которые влияют на развитие географического кругозора, являющегося результатом педагогического воздействия на обучающихся совокупности характеристик, основу которых составляет ценностное отношение к окружающей среде.

Квест (англ. quest — «поиск») — это приключенческая игра-загадка, которую необходимо проходить по различным сюжетам. Загадки могут быть и довольно тривиальными, но могут быть и весьма сложными, что в свою очередь развивает мышление [1, с. 143].

Среди преимуществ квеста можно выделить: активизацию внимания и развитие познавательного интереса; формирование навыков ориентирования в пространстве; развитие самостоятельности участников, заключающееся в принятии ответственности за собственные решения; развитие межличностного взаимодействия; возможность интеграции различных предметных областей, методов и форм образовательной деятельности и взаимодействия педагога и учащегося [2, с. 195].

В курсе «Методика преподавания географии» в рамках практических занятий автором была разработана интеллектуальная игра по географии «Геокевест». Цель игры — формирование навыков коллективной деятельности, способности к самостоятельному приобретению новых знаний и практических умений, умения управлять своей познавательной деятельностью, умения вести са-

мостоятельный поиск, анализ, отбор информации, ее сохранение, передачу; постижение ценности географических навыков как важнейшего элемента теоретической картины мира, а также формирование навыков командной работы; развитие логического мышления, расширение кругозора, повышение общего интеллектуального уровня.

Ход проведения игры. В начале игры проводится общий сбор участников.

Целевая аудитория — обучающиеся общеобразовательных учреждений, студенты образовательных учреждений.

В каждой команде — пять участников. Команды выбирают капитана, придумывают название и девиз команды.

Далее организаторы квеста вручают капитанам команд маршрутные листы. По каждой пройденной станции команда может получать по 1 баллу за правильный ответ. Если ответ не верный, то 0 баллов. По каждой станции баллы записываются в маршрутный лист.

Выполнение заданий на станциях: на каждой станции дается 4 мин. (для выполнения некоторых заданий отводится 6 мин., если в течении 4–6 мин. участники не выполняют до конца задание, то участники переходят на другую станцию). По каждой станции организаторы будут спрашивать название, девиз команды и только после этого дают участникам задания. За остроумное название и девиз команды награждаются 1 баллом.

Станция № 1 «Климат России». Ведущий будет задавать по пять вопросов о климате России. За верные ответы на все вопросы максимальное количество заработанных баллов составит 5 баллов.

Станция № 2 «Мировой океан». На этой станции вопросов будет 15 про Мировой океан. Общий балл — 15.

Станция № 3 «Природные зоны». Ведущий предлагает на настенной карте России назвать и показать все природные зоны.

Станция № 4 «Движение земной коры». Участникам дается картина, где есть вулкан, и по этой картине нужно угадать строение этого вулкана (их всего пять).

Станция № 5 «Ребусная». Участникам дается девять ребусов. За каждый отгаданный ребус начисляется 1 балл.

Станция № 6 «Подправь меня». На этой станции ведущий дает участникам лист бумаги, на котором написаны слова (всего 11). Участники должны правильно сопоставить буквы и составить правильное слово (географическое задание).

Станция № 7 «Услышь меня». На этой станции нужны два участника из команды. Одному из них даются наушники, где включена музыка на всю громкость, а другой участник должен по губам и жестам угадать данное слово и сказать его ведущим (всего слов будет 10). В случае, если участник не отгадает слово, то переходят к другому слову.

Во время прохождения квеста обучающиеся имеют возможность выполнять задания повышенного уровня сложности, которые направлены на формирование умения решать географические задачи на основе работы с различными источниками географической информации: географическими описаниями и картами, изображениями географических объектов, явлений. Более того, развиваются умения работы с географическими приборами и инструментами. При этом обучающиеся самостоятельно принимают решения для получения необходимого результата в процессе продуктивного взаимодействия и сотрудничества друг с другом, совершенствуют свои коммуникативные умения.

Апробация игры проведена среди учащихся средних школ г. Кызыла и студентов 1–4-х курсов направления подготовки «География» естественно-географического факультета Тувинского государственного университета (рис. 1, 2).



Рис. 1. Ход игры



Рис. 2. Награждение победителей игры «ГеоКвест»

Таким образом, можно сделать вывод о том, что интеллектуальная игра «ГеоКвест», реализованная в рамках практических занятий, может стать одним из инструментов активизации познавательной деятельности учащихся и студентов, развития познавательных универсальных учебных действий, желания и умения учиться и открывать для себя новые знания, ориентируясь в окружающей информационной среде, а также используя доступные средства познания.

1. Безуглова М. С., Дымова Т. В., Шарова И. С. Опыт использования квест-технологий для повышения мотивации к обучению студентов географического профиля в высшей школе // Преподаватель XXI век. — 2021. — № 1. — С. 141–155.

2. Проектная деятельность учителя географии. Проектирование урока : учеб. пособие для вузов / В. Г. Суслон [и др.] ; под ред. В. Г. Суслон. — 2-е изд., перераб. и доп. — М. : Юрайт, 2024. — 322 с.