

УДК 372.891

А. А. Саенко,факультет естественнонаучного образования,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. геогр. наук, доц. Н. В. Иванова

Значение применения деловых игр в обучении географии в школе

Аннотация. В статье рассматриваются особенности применения деловых игр в обучении географии, их место в классификациях приемов и методов, возможности использования в качестве эффективного активного метода обучения в процессе изучения проблемного учебного материала.

Ключевые слова: деловая игра, игровая технология, учебный процесс.

Одна из главных задач современного образования — повышение эффективности учебного процесса. Использование активных форм обучения способствует увеличению мотивации и активности обучающихся на уроках.

По классификации И. П. Кириченко, выделяется три группы методов обучения по источнику информации и характеру ее восприятия обучающимися: словесные, наглядные и практические [3, с. 11]. По данной классификации деловые игры относятся к практическим методам обучения. Они помогают усвоить связи между теоретическими и практическими знаниями.

Как отмечает А. П. Панфилов, деловая игра — это «форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, а также активизации учебного процесса» [4, с. 139].

Использование деловой игры в географии служит результативным методом обучения по следующим причинам. Во-первых, у учащихся увеличивается интерес к предмету. Играя, учащиеся могут рассматривать различные страны как путешественники, при этом изучать культуру, историю, экономику и природные ресурсы, что делает обучение более необычным и запоминающимся. При изучении особенностей территориальной организации производства можно подробно изучить факторы, влияющие на размещение различных отраслей хозяйственного комплекса, где ученики, опираясь на полученные знания, дают характеристику района или местности. Во-вторых, в процессе изучения любой темы у учащегося будут формироваться аналитические навыки и умение принимать обоснованные решения. В-третьих, повышается коммуникация среди сверстников. Учащиеся работают в команде, об-

суждают стратегии, делятся идеями и приходят к общему решению проблемы.

Наилучшей формой проведения является групповая, так как в этом случае происходит повышение активности учеников на уроке. В игре участвуют абсолютно все учащиеся в классе. Причем дети с высокой успеваемостью занимают лидирующее положение, помогая и направляя отстающих в командной игре. Как справедливо указывают Л. В. Иванникова и А. В. Бабаян, «Учебный материал в игре усваивается намного лучше, так как, проигрывая ситуации, учащиеся запоминают намного больше информации, используя зрительную, слуховую и осязательную память, при этом деятельность детей творческая, практическая» [2, с. 64].

Внедрение игровых технологий в учебный процесс наиболее эффективно, как отмечает Л. Ю. Горшкова, в следующих случаях:

- как отдельного элемента для более эффективного освоения определенной темы или раздела учебного предмета;
- как организации урока или его конкретного этапа (вводный урок, закрепление материала, контроль и пр.);
- как проведения внеклассной или внеурочной деятельности [1, с. 4].

Как любая педагогическая технология, применение деловых игр может иметь как достоинства, так и недостатки (что следует учитывать учителю-предметнику). Технология деловых игр имеет больше преимуществ, нежели недостатков (табл.). Важное преимущество ролевой игры — возможность в условиях ограниченного времени обретения обучающимися навыков анализа, синтеза и обобщения, а также умений работать в нестандартных

ситуациях. Недостатком являются правила, что не всегда позволяет учащимся проявить свою креативность и оригинальное мышление, а также сложность подготовки сценария и критерия оценивания для педагога.

Достоинства и недостатки деловой игры в учебном процессе

Достоинства	Недостатки
Игра сочетает в себе изучение нового материала и легкую форму восприятия, что помогает быстрее усваивать новые знания	Некоторые учащиеся могут отказаться от участия в игре, аргументируя это своим нежеланием
В процессе игры можно разоб- рать больше тем и вопросов по теме, чем за один урок	Игровой процесс требует большей концентрации внимания, иначе может возникнуть конфликт между учащимися
Игра объединяет коллектив и тренирует умение находить общий язык	
Нестандартные условия помогают развивать мышление учащихся	

Источник: составлено автором по [2; 5].

Правильно организованные деловые игры способствуют более глубокому усвоению учебного материала. Рассмотрим пример деловой игры

на тему «Лесопромышленный комплекс России» в 9-м классе. Класс необходимо разделить на три группы. Первая группа будет инженерами. Их обязанность составить полную характеристику определенной территории, на которой будут размещены предприятия в дальнейшем, учитывая рельеф, полезные ископаемые, водные ресурсы. Вторая группа — это предприниматели. Их обязанность — разместить на предложенной территории предприятия с учетом факторов размещения. Третья группа — комиссия, которая контролирует и оценивает рациональность размещения предприятий с учетом географических особенностей. Таким образом, у учащихся формируются причинно-следственные связи, закрепление материала, а также повышается интерес к изучению данной темы.

Деловая игра — продуктивная форма изучения географии, так как каждый учащийся задействован в процессе обучения, применяя теоретические знания на практике. Это помогает им лучше усвоить материал и запомнить его на долгий срок. При взаимодействии друг с другом учащиеся развивают коммуникацию между собой, что приводит к взаимопомощи и взаимоподдержке. Играя, учащиеся намного лучше понимают взаимосвязи географии с экономикой, политикой и культурой. Игровой процесс создает атмосферу соревнования и мотивирует учащихся к активному участию в учебном процессе, что способствует повышению их интереса к предмету.

1. Горшкова Л. Ю. Использование деловых игр при подготовке будущих учителей географии // Изв. Саратовского государственного университета. Сер. : Науки о Земле. — 2007. — № 2. — С. 3–6.
2. Иванникова Л. В., Бабаян А. В. Развитие познавательной активности учащихся в ходе учебно-деловой игры // Kant. — 2019. — № 2 (31). — С. 63–65.
3. Кириченко И. П. Теория и методика обучения. — М. : [б. и.], 2004. — 59 с.
4. Панфилов А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение : учеб. пособие. — М. : Изд-во Академия, 2009. — 192 с.
5. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. — М. : Народное образование, 1998. — 256 с.