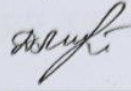


Міністерство освіти та науки України  
Рівненський державний гуманітарний університет  
Психолого-природничий факультет  
Кафедра екології, географії та туризму

«До захисту допущено»  
Завідувач кафедри

  
(підпис)

Д.В. Лико  
(ініціали, прізвище)

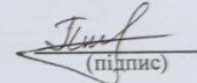
“ 17 ” червня 2022 року

**Пояснювальна записка**  
до кваліфікаційної роботи бакалавра


зі спеціальності 014.07 «Середня освіта (Географія)  
(код і назва)

**на тему: «Використання ігрових технологій навчання на уроках географії»**  
Виконав (-ла): студент (-ка) IV курсу, групи Г-41 заочної форми навчання  
(шифр групи)


Павлович Альона Павлівна  
(прізвище, ім'я, по батькові)

  
(підпис)

Керівник кандидат економічних наук, доцент кафедри екології, географії та туризму РДГУ Велесик Т.А.  
(посада, науковий ступінь, вчене звання, прізвище та ініціали)

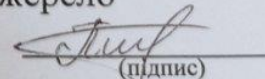
  
(підпис)

Рецензент кандидат біологічних наук, доцент кафедри екології, географії та туризму РДГУ Логвиненко Ірина Павлівна  
(посада, науковий ступінь, вчене звання, прізвище та ініціали)

  
(підпис)

Засвідчую, що кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

Студент

  
(підпис)

**Оцінка за результатами захисту:**

Національна шкала добре

Кількість балів: 87

Оцінка: ЄКТС B

Рівне – 2022 року

## Зміст

Вступ	3
<b>Розділ 1. Теоретико-методичні підходи до визначення навчальних технологій при вивченні географії</b>	<b>6</b>
1.1. Основні підходи до визначення поняття «технологія»	6
1.2. Теоретико-методичні підходи до трактування дефініції «педагогічна технологія»	8
<b>Розділ 2. Ігрові технології навчання у шкільному курсі географії</b>	<b>15</b>
2.1. Застосування навчальних ігрових технологій під час уроків географії	15
2.2. Роль ігрових технологій в навчальному процесі	17
2.3. Значення гри при навчанні учнів на уроках географії	23
<b>Розділ 3. Проведення досліджень щодо застосування технологій ігрового навчання у процесі вивчення географії, як дисципліни</b>	<b>27</b>
3.1. Сутність та завдання проведення досліджень із застосування технологій ігрового навчання у процесі вивчення географії	27
3.2. Проведення занять з географії із застосуванням технологій ігрового навчання	33
3.3. Використання картографічних можливостей Google на уроках географії. Електронні карти	54
3.4. Аналіз та оцінка результатів проведених досліджень	65
<b>Висновки</b>	<b>68</b>
<b>Список використаних джерел</b>	<b>70</b>

## Вступ

**Актуальність дослідження.** В сучасних умовах розвитку України, як незалежної держави, вагомого значення в системі освіти набуває створення належних умов для оволодіння знаннями, спрямованих на розвиток професійного індивідуума, базуючись на: науково-практичних здобутках, сучасних досягненнях науки і техніки, спрямуванні на світову комп'ютерну мережу тощо [5; 8].

Проблеми, пов'язані з освітнім процесом, посідають важливу роль в державній політиці будь-якої країни. Розширення здатності надання якісних освітніх послуг має зробити достойний внесок у сприянні морально-етичного виховання молодого покоління українців. Конкурентоспроможність народу найперше встановлюється рівнем його освіченості.

У сфері розвитку освіти слід продовжити її оновлення та осучаснення. Особистим гаслом любого українця повинне бути твердження «освіта протягом всього життя». Надання якісних освітніх послуг повинне бути підґрунтям новітнього розвитку України. У навчальний процес слід запроваджувати нові дисципліни з нових галузей знань.

Шкільна географія, як навчальна дисципліна, має свою специфіку. Лише на уроках географії школярі вивчають просторове розмаїття життя, роль людини і людства в географічному середовищі, внесок людей у розвиток світової цивілізації, тобто життя у всіх його проявах [51]. Саме тому до найважливіших завдань географії, як науки, слід віднести завдання демонстрації учням культури географічної науки, як елемента загальної культури суспільства. Оволодіваючи навчальним матеріалом з географії, учні розуміють такі провідні твердження про: світову цілісність, часовий та просторовий розвиток всіх елементів географічних явищ, їх взаємодія тощо [38].

На сучасні стадії розвитку науки, виникла потреба відновлення методів, засобів і форм планування навчального процесу. Така ситуація має пряме відношення до реалізації, у навчальній діяльності, інноваційних навчальних ігрових методів. Процес модернізації навчання потребує застосування нестандартних підходів до планування освітнього процесу. Використання класичних, стандартних підходів до викладання навчального матеріалу з географії, не дасть бажаного результату з оволодіння знаннями, тут потрібно застосовувати зовсім інші методи. Саме такими є методи ігрових технологій.

**Мета дослідження** – встановлення та теоретико-методичне пояснення у сфері застосування навчальних ігрових методів на заняттях з географії.

**Завдання наукового дослідження:**

- проаналізувати теоретичну базу з питань застосування, у навчальному процесі, навчальних ігрових технологій;
- встановити головні вимоги до навчальних ігрових технологій;
- навести загальну характеристику навчальних ігрових технологій, що використовуються на уроках географії;
- обґрунтувати особливості застосування навчальних ігрових технологій під час занять з географії;
- внести пропозиції із застосування навчальних ігрових технологій на уроках географії.

**Об'єктом дослідження** є процес використання ігрових технологій навчання на уроках географії.

**Предметом дослідження** виступають теоретико-практичні ігрові засоби навчання, які застосовуються на уроках географії.

**Методи дослідження.** При написанні бакалаврської роботи було використано методи: індукції та дедукції, порівняльно-ілюстративний, методи географічного спостереження, дослідно-експериментальний, картографічний,

статистичний, програмні продукти Google для аналізу фотокарток географічних об'єктів, зроблених з космосу.

**Основа дослідження.** Дослідження проводилося під час педагогічної практики у 2021 році. У нашому дослідно-експериментальному дослідженні взяло участь 22 учні 7 класу Старосільської загальноосвітньої школи I-III ступенів Рокитнівського району Рівненської області.

**Структура бакалаврської роботи:** вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел. Роботу викладено на 73 сторінках друкованого тексту.

## **Розділ 1. Теоретико-методичні підходи до визначення навчальних технологій при вивченні географії**

### **1.1. Основні підходи до визначення поняття «технологія»**

У наш час відбуваються суттєві життєві перетворення, які зумовлені вагомими трансформаційними процесами, розвитком людської цивілізації, яка у новому тисячолітті перейшла у епоху технологізації і глобалізації.

Сьогодні швидко зростає актуальність такого навчального предмету, як географія, яка являється однією із головних загальноосвітніх дисциплін. Заняття з географії допомагають школяреві оволодіти просторовими різноманітностями життєдіяльності суспільства, досягнути його значення у географічному просторі.

Географічні навички школярів, поряд із іншими їх здібностями, чинять значний вклад на формування наукових поглядів учнів. Освоюючи географію, учні оволодівають гіпотезами про: світову цілісність, часовий та просторовий розвиток всіх елементів географічних явищ, їх взаємодія тощо [6].

Географічно освічена особистість розуміє взаємодію між людьми, територіями, їх природою та господарськими елементами [51].

Термін тривалого покращення структури географії, як навчального предмету, змінився терміном пропозиції новітніх концепцій побудови структури цієї дисципліни, а також інноваційних підходів до аналізу навчальних здобутків, розвитку творчості учня. Відтак вимір наслідків навчального процесу ґрунтується на діяльнісному підході. Рівень якості навичок визначається тим, на скільки учень зможе їх реалізувати на практичних заняттях.

Новітній дидактичний підхід до особистісно-орієнтованого навчання потребує врахування рівня емоційного сприйняття учнями навчального матеріалу, підбору індивідуальної роботи з планування взаємодії педагога та школярів для реалізації освітнього процесу.

В центрі уваги вчителів має бути ефективність навчання. Це питання активно розвивається, шляхом врахування останніх досягнень техніки та технологій, а також психології та вміння знайти індивідуальний підхід до кожного учня [21].

Все частіше замість методики використовується поняття «навчальна технологія». Це інноваційний підхід у науці, який розглядає оптимальні навчальні сукупності, здійснює проектуванням запланованих навчальних процесів.

Проте реалізація технологій навчання зовсім не значить, що вони замінюють використання класичної методики навчальної дисципліни. Технології використовуються не взамін навчальних засобів, а разом з ними, так як вони є елементом начального процесу. Технологія навчання ґрунтується на гіпотезі повного управління освітнім процесом.

Під поняттям «технологія навчання» розуміють засоби покращення результативності навчання. Це така організація навчального процесу, яка має чітко визначену мету.

Взагалі, саме поняття технології [11] взяте з іноземних джерел. Не рідко його використовують неправильно – замість навчальних засобів. У іноземних методиках дане поняття використовують для характеристики навчальних процесів або явищ.

Сьогодні, у традиційній науці, термін технологія навчання не є загальноживаним. Це поняття асоціюється, як правило, з систематизованим методом створення, впровадження та визначення способу подання та оволодіння навчальними навиками, з урахуванням взаємозв'язку технічних та антропогенних чинників, що ставить своїм завданням покращення освітнього процесу [22].

Необхідно врахувати, що технологія навчання – це поєднання методів і засобів обробки, засвоєння, трансформації та впровадження навчального

матеріалу із застосуванням науки про методи впливу педагога на школярів у ході навчання, з використанням наявних ресурсів [23].

У навчальних технологіях, навчальна структура та методи перебувають у взаємоузгодженні.

Педагогічна професійність педагога полягає в можливостях підібрати необхідну структуру навчальних матеріалів, використати дієві підходи до процесу навчання згідно з освітніми цілями.

## **1.2. Теоретико-методичні підходи до трактування дефініції «педагогічна технологія»**

Розрізняють чимало трактувань сутності педагогічних технологій. Це поняття стало досить модним протягом останніх років. Розглянемо деякі з цих визначень.

Згідно з педагогічним словником [11], технологія – це система заходів, які використовуються у певному процесі.

Педагогічна технологія – це фіксація реалізації визначених навчальних результатів (І.П. Волков) [31].

Технологія – це талант, систематизовані засоби опрацювання, певного роду видозміни (В.М. Шепель) [50].

Технологія навчання – це елемент системи дидактики [41] (М. Чошанов).

Педагогічна технологія [28] – це ретельно опрацьована модель спільної педагогічної роботи з планування та реалізації навчання зі створення належних умов для школярів та педагога (В.М. Монахов).

Педагогічна технологія – це сукупний метод опрацювання та впровадження процесу подання матеріалу з поєднанням технічних і людських можливостей та їх взаємодії, направленою на покращення засвоєння знань, що забезпечить оптимізацію освітнього процесу [9].



Педагогічна технологія обґрунтовує сукупне поєднання та умови взаємодії всіх можливих засобів, які застосовуються для досягнення освітніх завдань (М.В. Кларін) [5].

Враховуючи викладене [41; 42; 44] вважаємо, що педагогічна технологія є цілісним узагальненням, яке включає ознаки всіх трактувань різних дослідників.

Визначення педагогічної технології можливо охарактеризувати такими підходами:

1. Описовий процесуальний аспект – система дій, їх зміст, певні методи для сприяння очікуваним цілям: реалізація педагогічного процесу, поєднання всіх можливих педагогічних методів та методик тощо.

2. Науковий аспект – науковий елемент, який досліджує педагогічні цілі та структуру освітнього процесу та реалізовує навчальні завдання.

Отже, педагогічна технологія діє і як наука, що досліджує найбільш оптимальні напрямки навчання, і як система методів, заходів та регуляторів, що застосовуються у навчанні, і як дійсний навчальний процес.

Термін педагогічної технології в навчальній практиці використовується на таких підпорядкованих ступенях [51]:

1. Рівень локальної педагогічної діяльності – характеризує елементи деяких складових освітнього процесу, обробка індивідуальних дидактичних складових.

2. Рівень узагальнення педагогічної діяльності – характеризує скупний процес навчання в певному навчальному закладі, галузі, умовах. В даному випадку педагогічна технологія співвідноситься з навчальною системою: вона включає систему навчальних елементів, певну діяльність учасників навчального процесу.

3. Рівень предметної педагогічної діяльності – характеризується визначенням предметної методики. Це система навчальних засобів, спрямована на досягнення певної навчально-виховної структури в межах певної дисципліни.

Відокремлюються наступні технологічні мікроементи навчального процесу: підходи, засоби, компоненти тощо. Вони здійснюють побудову сукупної педагогічної технології, розмістившись у логічній послідовності.

Технологічна схема – це відносна ілюстрація технологічного процесу, його градація на певні функціональні компоненти та відображення їх послідовного взаємозв'язку [49].

Технологічна карта [38] – це характеристика процесу, шляхом опису послідовності сукупності кроків, в тому числі й у графічній формі, із відміткою використовуваних методів.

Розуміння локальної та предметної технології в педагогіці фактично цілком замінюється терміном «навчальна методика». Відрізняються ці терміни між собою лише своїми особливостями. У методиках чітко простежується обчислювальна складова, а в технологіях – ґрунтовна, якісна або відносна складова.

Методика різниться від технології тим, що остання виділяється своєю продуктивністю та результативністю, у видку професійності педагога, високих розумових здібностей школярів тощо. Застосування, у навчальному процесі, обох інструментів, в основному, забезпечує гарний ефект. Часом технології складаються з певних методик, а часом навпаки.

З урахуванням викладеного впливає, що технологія має пряме відношення до освітнього процесу, а саме: методами, засобами, змістом, формами проведення уроків, діяльністю педагога та школяра тощо.

До складу технології в педагогіці належать [51]:

- концептуальна база;
- структурована ціль проведення уроку;
- наповненість навчального матеріалу;
- організація освітнього процесу;
- засоби навчальної діяльності школярів;

- засоби діяльності педагога;
- реалізована педагогом діяльність з керування процесом оволодіння знаннями школярами;
- оцінка навчального процесу.

Технологія в педагогіці мусить забезпечувати головні методологічні критерії [34]:

1. Відтворюваність. Сприяння реалізації педагогічної технології рештою учасниками навчального процесу.

2. Результативність. Наявні педагогічні технології діють у жорсткому конкурентному середовищі і мають бути ефективними та незатратними, забезпечувати досягнення значних навчальних цілей.

3. Концептуальність. Любій технології в педагогіці має належати посилення на конкретну наукову гіпотезу, яка передбачає послідовну та логічну реалізацію навчальної мети.

4. Управління. Слід передбачити контрольовану організацію навчального процесу, застосування навчальних елементів з метою досягнення висунутих навчальних цілей.

5. Системність. Технологія в педагогіці має характеризуватися властивостями системи.

На сучасному етапі в навчальному процесі вкоренилось розуміння про взаємозв'язок між процесуальними та структурними елементами навчальної системи.

У ході вдосконалення та наявних можливостей вибору педагогічних технологій, їх окремі елементи виявляють різну міру консервативності: найчастіше змінюються навчальні засади, а структура варіюється лише за логікою або змістом. Водночас освітня структура, як змістовний елемент навчальної технології, у багатьох випадках детермінує її процесуальну складову [51]. Але певні видозміни навчальних засобів призводять до значної

структурної зміни. Зважаючи на викладене, структурні елементи технологій навчання є взаємозамінними.

Необхідно врахувати, що між ними є безпосередній важливий елемент – навчальна книга, яка має вагоме значення у викладанні навчального матеріалу та сприяє їх взаємозв'язку.

Останнім часом в Україні видано велику кількість навчальних посібників, які у поєднанні з можливістю вибору різноманітних педагогічних технологій, в теорії дозволить забезпечити подальше підвищення якості здобутих знань [40].

Науковець В.І. Андрєєв вважає, що технології в педагогіці – це елемент планування та практичної реалізації педагогічних компонентів та навчально-виховних методів, які сприяють їх результативності [1].

Отже, педагогічна технологія – це виключно наукове планування та чітка реалізація результативних навчальних цілей.

Необхідно звернути увагу на те, що поняття «педагогічна технологія» трактується засобами праці у галузі навчально-виховного процесу. Тому поняття «педагогічна технологія» є більш громіздким, чим поняття «технологія навчання» та «технологія виховання» [51].

Думка впровадження технологій в процес навчання та виховання не є інноваційною [43]. Ще Я.А. Коменський закликав до того, щоб навчання не було автоматичним, докладав зусиль до пошуку таких засобів, які неодмінно забезпечили б ефективні навчальні цілі.

Я.А. Коменський зазначав, що для дидактичного механізму потрібно мати чітко визначену мету, засоби реалізації встановленої мети та чіткі правила використання цих засобів для досягнення цілей.

І після Я.А. Коменського у педагогічній науці було здійснено чимало намірів зробити навчальний процес автоматичним. Розуміння навчальних технологій дещо розширювались. Думка автоматизації навчального процесу

посилилась з новими технічно-технологічними відкриттями в різних сферах людської діяльності [43].

А.С. Макаренко [36] у своїх працях зазначав, що на той час у країні педагогічний процес не створювався за технологічним принципом, а виключно – за моральним принципом. Він вдавався до відсутності всіх вагомих складових педагогічного процесу.

У зв'язку із реформуванням американської школи на початку 60-х рр. ХХ століття дослідники пов'язують масове використання навчання. За кордоном найбільший внесок у розвиток сучасних педагогічних технологій здійснили [51]: Дж. Керролл, Б. Блум, Д. Брунер, Г. Гейс, П.М. Ердієв, В. Коскареллі, Н.Ф. Талізін та ін.

Але не всі вчені підтримали ідею технологізації в навчанні. Окремі не розділяють думку вільно реалізовувати творчий навчальний процес, як технологічний.

Варто відокремлювати педагогічну технологію від навчальної методики. Різняться вони тим, що педагогічні технології можна демонструвати і, в той же час, забезпечувати достатній рівень навчально-виховного процесу або розв'язанням тих педагогічних проблем, які лежать в основі педагогічної технології. Методики, в основному, не забезпечують достатнього рівня.

Вважаємо, що методику можна прирівнювати до технології. Для прикладу, наявну методику аналізу рівня знань учнів, при її об'єктивності, надійності, можна назвати педагогічною технологією [51].

Педагогічна технологія тісно пов'язана з педагогічним досвідом та майстерністю. Вміле застосування педагогічних технологій є педагогічною здібністю. Хоча однакова навчальна технологія може реалізовуватись різними педагогами, проте в специфіці її використання проявляється їх навчальна здібність.

Педагогічні технології поділяються з урахуванням поставленої мети; за впровадженою формою організації навчального процесу тощо.

При значній різнонаправленості технологій педагогічного спрямування, у сучасній науці виник певний порядок їх оцінювання.

В наступному розділі детальніше розглянемо певні навчальні технології, що використовуються педагогами, в навчальному процесі, при викладанні географії.

## **Розділ 2. Ігрові технології навчання у шкільному курсі географії**

### **2.1. Застосування навчальних ігрових технологій під час уроків географії**

Педагогічна технологія [2] – це система засобів планування навчального процесу, спрямована на теоретико-методичні підходи до навчання, що сприяють реалізацію поставлених цілей. Головна ціль педагогічних технологій – планування взаємодії педагога та школяра, спрямованої на досягнення визначених цілей.

Існує багато видів педагогічних технологій. Їх класифікують за кількома елементами. Кожен елемент містить декілька технологій навчання. Зокрема, група особистісно-орієнтованих технологій навчання містить технологію колективного взаємонавчання, технологію повного засвоєння знань, диференційованого навчання, технологію модульного навчання тощо [51]. Такі підходи спряють кращому розумінню індивідуальних специфікацій школярів, оптимізувати методи взаємодії педагога та школярів.

Реалізація на уроці географії педагогом особистісно-орієнтованих методів сприяє досягненню головного результату навчання. Це означає, що останнє передбачає трансформацію особистісного сприйняття предмету школярем, в реальні знання, застосовуючи ігрові методи навчання.

У практичній географічній діяльності педагогів розвинена технологія навчально-ігрової роботи. Однак її використання зазвичай часткове і не використовується системно та періодично в навчальному процесі.

Головна ціль програмного навчання полягає в оптимізації та покращенні управління навчальним процесом. Одними з перших розробили та рекомендували до впровадження програмне навчання американські психологи та дидактики Н. Краудер, С. Прессі, Б. Скінер [51].

Основа технології програмного навчання – це технологія індивідуального, самостійного навчання за попередньо розробленою навчальною програмою, із застосуванням спеціальних засобів. Вона надає можливість кожному школяреві отримувати знання з урахуванням його індивідуальних властивостей.

Головний спосіб виконання технології програмного навчання – навчальна програма. Вона показує порядок дій у процесі оволодіння конкретними навичками. Базою навчальних програм є такі засоби програмування, як: розгалужене, лінійне і комбіноване [8].

Застосовуючи розгалужений засіб програмування, оцінюється праця школярів, які відповіли вірно чи не вірно на ті чи інші запитання. Засіб розгалуженого програмування дає можливість зробити процес навчання школярів більш індивідуальним. Школяр, який відповідає вірно, може швидше рухатися вперед і переходити з одного рівня питань до наступного. Школярі, які помиляються і роблять щось не вірно, рухаються повільніше, однак ознайомлюються з наведеними обґрунтуваннями і мають можливість виправити свої помилки.

Лінійний засіб програмування передбачає можливість школярів плавно переходити від одного програмного рівня до наступного, опрацьовуючи навчальний матеріал.

Крім того, є комбіновані технології програмного навчання. Розрізняють шеффілдську та блокову технології [8].

Шеффілдська технологія програмного навчання була розроблена англійськими психологами. Відповідно до цієї технології, навчальний матеріал поділяється на різні, за обсягом, частини. Підставою поділу є дидактична ціль, яка має бути досягнута в результаті вивчення того чи іншого фрагменту програмного тексту, з урахуванням віку школярів та характерних ознак теми, що вивчається. Залежно від дидактичної мети, визначається спосіб відповіді



школярів: шляхом вибору варіантів відповідей на певне запитання чи заповнення пропусків, наведених у навчальному завданні [51].

В основі блокової технології програмного навчання лежить певна програма, яка всесторонньо охоплює різні вказівки, які формують навчальний процес. Вона реалізує здатність реалізації школярами різних інтелектуальних процедур та швидке застосування навчальних здібностей при розв'язуванні конкретних завдань.

## **2.2. Роль ігрових технологій в навчальному процесі**

Стрімкий прогрес у сфері розвитку комп'ютерних систем вивів освітян на нову технологію комп'ютерної освіти. Комп'ютери, забезпечені спеціальними навчальними програмами, дозволяють вирішувати майже любі завдання. Вони одночасно створюють певну інформацію, перевіряють, чи оволоділи нею школярі, якою мірою, формують відповідні теоретичні знання та практичні вміння, відкривають доступ до електронних бібліотек, до основних українських та іноземних баз даних. За лічені секунди вони можуть знайти потрібну цитату, абзац, параграф або розділ книги, виділити у ній все головне [51].

Деякі комп'ютери здатні пристосовувати темп навчання до індивідуальних особливостей школярів, аналізувати кожну відповідь і, на цій основі, встановлювати черговість навчального матеріалу, реєструвати відповіді, збільшувати або зменшувати, в залежності від рівня складності запитань, час, необхідний для підготовки відповіді школярем [9].

Навчальна гра, як педагогічна технологія, має позитивний ефект лише за умови ретельної підготовки, коли активні і школярі, і педагог. Вагоме значення має гарно розроблений сценарій гри, де чітко позначені навчальні завдання, кожна позиція гри, позначено можливі методичні прийоми виходу зі складної ситуації, спрогнозовані засоби аналізу результатів [10; 51].

Дефініція «ігрові педагогічні технології» містить в собі вагому сукупність навчальних засобів планування освітнього процесу у вигляді різноманітних навчальних ігор. Навчальна гра відрізняється від ігор загалом тим, що має вагому особливість, а саме – навчання та певна навчальна ціль. Це пояснюється навчально-пізнавальною направленістю діяльності школярів.

Ігрові ситуації формуються в процесі проведення заняття, використовуючи ігрові навальні засоби, які застосовуються в якості заохочення школярів до пізнавальної роботи [13].

Класифікацію ігор наведено на рис. 2.1.

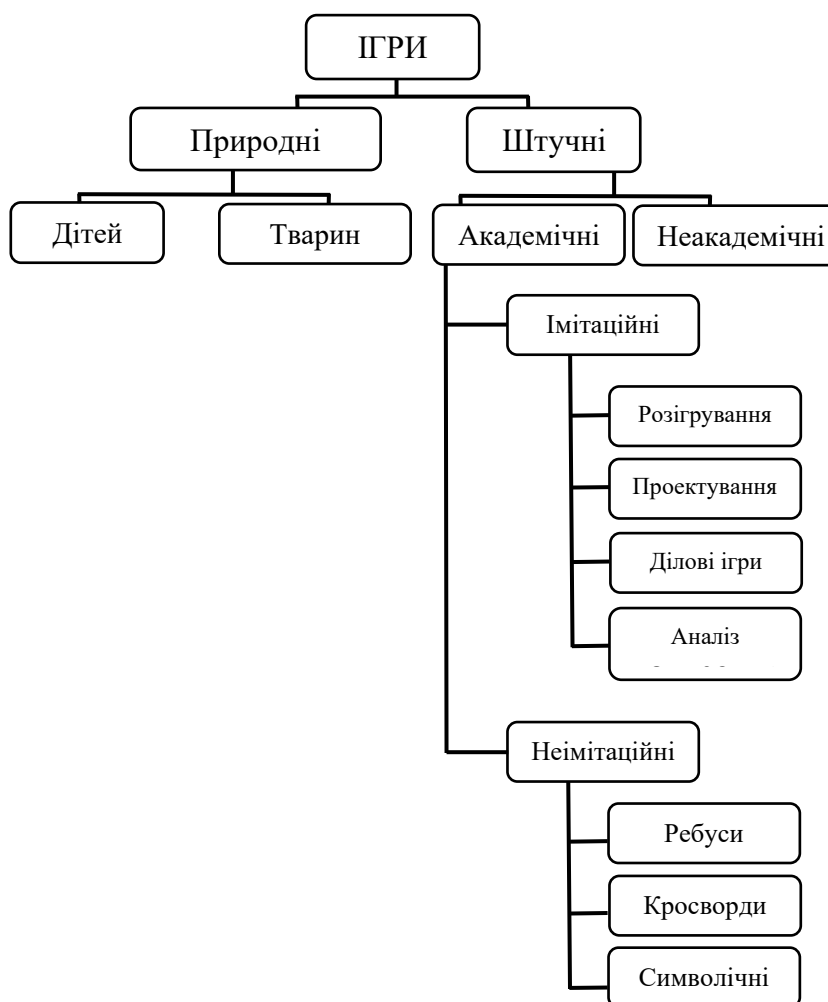


Рис. 2.1. Класифікація ігор

Впровадження ігрових засобів та різноманітних ситуацій у ході проведення уроку відбувається за основними напрямками [17]:

- перед школярами висувається дидактична ціль у вигляді ігрової задачі;
- правила гри включають педагогічну діяльність;
- як елемент гри застосовується педагогічний матеріал;
- з ціллю переключення раціонального завдання на ігрове, компонент змагання застосовується у педагогічній діяльності;
- із наслідком гри зв'язана відмінна реалізація дидактичної задачі.

Гра – територія взаємовідносин між особистостями конкретної сфери життєдіяльності. Однак, головна відмінність від звичайної школи в тому, що навчаючись у ході гри, учень не підозрює того, що вона чогось навчається. У звичайній школі джерело знань – це педагог [51].

Значення ігрової технології у педагогічному процесі, компонування деталей гри та навчального процесу, в основному, залежать від усвідомлення педагогом ролі навчальних ігор. Завдання гри – її всебічна користь. Кожен тип гри має своє значення. Наведемо головні завдання гри та її роль в навчальному процесі.

Гра – дієвий спосіб соціалізації учня, яка забезпечує як соціально-контрольовані процеси впливу на розвиток особистості, набуття знань, цінностей і норм, притаманних суспільству або одноліткам, так і позитивні процеси, що впливають на становлення людини. Соціально-культурне значення гри для особистості полягає в засвоєнні людиною у найбільш оптимальній формі багатства культури, впливу на її виховання та формування світогляду, що дозволить у подальшому свою життєдіяльність, як повноцінного члена колективу [51].

На думку всесвітньо відомого філософа Е. Канта ігри надають можливість створювати моделі різних життєвих ситуацій, знаходити вихід із різноманітних конфліктів, як правило не вдаючись до агресії, вчать поведінці та емоційним

проявам у сприйнятті навколишнього життя. Людство він вважав самою комунікабельністю [11].

Гра є дуже важливим елементом самореалізації людини, якій в цьому плані важливий процес гри, а не її результат. Як говорив один класик: «Все наше життя – гра» [36]. Діяльність людини постійно зводиться до ігрових ситуацій, що дозволяють моделювати та вирішувати можливі, а в окремих випадках наявні проблеми.

Гра – робота, яка здійснюється за певними правилами та дозволяє продемонструвати школяреві реалістичну сферу надскладних людських стосунків. Ігрове товариство – це спільнота, яка об'єднує кожного гравця, як комунікативний початок та організація, якій притаманні безліч комунікативних зв'язків. Якщо допустити, що гра є певною формою спілкування людей, то поза контактами взаєморозуміння та взаємодії гри між ними не може бути.

Діагностика – можливість розпізнавати хід постановки гри. Гра має певну передбачуваність; вона логічніша, ніж інша діяльність людини. Адже особистість намагається під час гри максимально реалізувати себе (творчість, інтелект) [51]. Також, гра – це можливість для індивідуального самовираження людини.

Завдання гри, яке дозволяє учасникам вирішити різноманітні проблеми, які з'являються в особистості у процесі її життєдіяльності. Психотерапевт Д.Б. Ельконін [20; 21], аналізуючи роль ігрових моментів зазначав, що у рольовій грі школяр одержує досвід інноваційних взаємовідносин. Це сприяє результативному ігровому «лікуванню». Лікувальний результат полягає в отриманні реального досвіду у інноваційних взаємовідносинах, в яких у рольовій грі школяр знаходиться на одному щаблі як з дорослими, так і з однолітками, спілкується вільно, без примусу та агресії.

Природно, що у грі психологічні корективи впроваджуються при засвоєнні всіма її учасниками правил гри. Коли всі її учасники добре знають не

лише свою роль, а й дії своїх партнерів, коли хід та ціль гри їх об'єднують. Ігри з відповідними коригуваннями спроможні допомогти школярам з поведінковими розладами, надати їм можливість побороти переживання, яке перешкоджає їх нормальній поведінці та спілкуванню з однолітками [22].

Одне з завдань гри передбачає побудову позитивної обстановки, тобто певних захисних механізмів організму.

Від того, що потребує школяр на даний момент, яким він є, які виховні завдання, чи якої поведінкової корекції він потребує, залежить вибір гри. У колективній грі необхідно здійснити вибір складової, якій надається перевага – фізичній підготовці чи інтелектуальному розвитку, інтересам чи рівням спілкування та сумісності, віковим особливостям тощо [51].

Вибір гри залежить від певних обставин, що виникли у шкільному колективі, можливостей щодо забезпечення ігровими аксесуарами, терміну її проведення тощо. Ціль гри формується за межами ігрових обставин, її результат може бути у формі засобів та різних предметів (форми, макети, ігрові об'єкти тощо), ілюстрованих засобів, здобуття інноваційних здібностей. Гра може реалізовуватись результатом одержання чогось, але, лише певні задачі є основою її активності.

Під час гри учень реалізовує завдання кількох етапів, які взаємодіють один з одним.

Перша ціль – задоволення від ходу гри. Для цього відображена настанова, яка визначає здійснення будь-якої активності, якщо вона приносить позитивні емоції.

Ціль другого ступеню – функціональна. Її виконання має взаємозв'язок з виконанням встановлених правил гри.

Третя ціль є творчими задачами гри – відшукати, відгадати, реалізувати встановлені цілі тощо.

Основне ігрове призначення полягає у зацікавленості до неї, коли співпадають виховна мета та прагнення школяра. Зацікавленість створюють ігрові засоби, що викликають бажання пограти в дану гру.

Місце проведення гри повинне відповідати її структурі та сюжету, враховувати кількість гравців, мати достатній розмір, відповідати санітарно-гігієнічним нормативам, зручним для учасників, не мати факторів, які відволікають гравців (прохідне місце для сторонніх, місце занять інших дорослих та дітей). Гра, що проводиться у будь-якому місці, повинна відповідати своєму архітектурному та смисловому рішенню [51].

Ігровим, як правило, називають колектив гравців, який склався задля гри. Однак, існують ігри, які не потребують поділу на групи, та ігри у складі команд.

При поділі на учасників в процесі гри, необхідно враховувати: уподобання, симпатії, антипатії гравців, дотримуватись етичної поведінки. Практика проведення ігор серед школярів наводить чимало прикладів демократичного ігро-технічного поділу на невеликі колективи гравців, зокрема методом жеребкування, лічилок тощо [51].

Одним із відповідальних моментів в учнівських іграх є розподіл ролей. Вони можуть бути активними та пасивними, головними та другорядними. Розподіл учнів на ролі у грі – справа важка і педантична. Розподіл не повинен залежати від статі дитини, віку, фізичних особливостей тощо. Багато ігор побудовані на рівноправності ролей. Деякі ігри потребують капітанів, ведучих, тобто командних ролей згідно сюжету гри.

Розподіл командних ролей, слід виконувати таким чином, щоб роль допомагала неавторитетним зміцнити авторитет, неактивним – виявити активність, недисциплінованим – стати організованими учнями, новачкам і учням, які цураються учнівського колективу, – виявити себе, потоваришувати з усіма.

Перед педагогом, в проксі ігрової діяльності, постають такі цілі:

- використовувати власні педагогічні надбання;
- намагатися розвивати здібності школярів;
- здійснювати підготовку навчальних матеріалів заздалегідь.

Одним із методів включення пізнавальної діяльності школярів в навчальний процес, є різноманітність форм організації навчання. Залучення школярів до активної навчальної роботи, застосування різних засобів пізнавальної діяльності, що досить розбавляє навчально-виховні спроможності заняття та слугує важливим способом планування та реалізації навчального процесу.

В наш час багато освітян відзначають зниження пізнавальної активності школярів різних вікових груп. Це пов'язано не тільки з несформованою навчальною мотивацією, але й домінуючими в сьогodнішній школі репродуктивними методами навчання. Крім того, збільшення обсягу навчального матеріалу призводить до того, що автоматичного заучування матеріалу не досить, щоб успішно відтворити на уроці все те, що школяр повинен вивчити вдома [22].

Школяр, у новій українській школі, перебуває у центрі уваги, а саме – його особистість, неповторний внутрішній світ тощо. Тому основне завдання сучасного педагога – вибрати форми та методи організації навчальної діяльності школярів, які відповідають поставленій цілі – розвитку особистості учня [51].

### **2.3. Значення гри при навчанні учнів на уроках географії**

Найдавнішим методом виховання та навчання учнів є гра. Ігри доповнюють традиційні форми навчання, сприяють активізації процесу навчання та успішному впровадженню у практику педагогіки співпраці [24].

Викладаючи географії, педагог свідомо чи несвідомо, формує в школярів ставлення до дисципліни. І це ставлення стає важливим фактором у подальшому вивченні даної дисципліни.

Пізнавальний інтерес до дисципліни можна посилити під впливом багатьох факторів, зокрема, за рахунок використання ігор у ході проведення занять.

Спочатку гра видається елементарним навчальним засобом. Хоча в дійсності вимагає докласти максимум енергії, витримки, розумових здібностей, самостійності. Завдяки грі формуються чимало особистих якостей дитини: активність, спритність, виваженість, винахідливість. Гра містить виховні, розвиваючі та комунікативні характеристики, формує уяву та творчість, розвиває мислення школярів.

Ігри, які застосовуються у навчальному процесі, мають різне спрямування: навчальне, рольове, імітаційне тощо. Існує й така думка, що всі ігри, які використовуються для навчання, необхідно називати дидактичними. Якщо взяти за базу час проведення гри, то вона класифікується на: ігри-уроки, ігри-епізоди, ігри-хвилинки тощо [51].

Ігри-уроки відрізняються розмірами. Такі ігри мають бути досконало заплановані, школярі мусять бути попереджені наперед. Якщо це гра рольова, то заздалегідь розподілити ролі.

Наприклад, у грі «Вчені дослідники Євразії» вчитель ділить команду на дві групи. Перша група – група вчених, а друга – місцеві жителі тощо [51].

Ще один приклад, ігри-уроки «Таємничий острів Океанії», «Мідна скринька Африки», «Ендеміки Австралії» – в курсі географії материків та океанів. Також можна використовувати ігрові моменти, які нададуть уроку жвавості та яскравості. При цьому бажано на початку уроку попередити про майбутню гру та зробити її мотиваційною [51].



Гра, при її застосуванні в освітньому процесі, спрямована на досягнення таких цілей:

- власне дидактичних щодо освоєння змісту тієї чи іншої предметної галузі;

- психологічних, тобто розвиток пізнавальної та особистісної сфери суб'єктів освітнього процесу, оптимізація відносин між школярами, а також між вчителем та школярами;

- інформаційно-комунікативних, як основи для формування інформаційної культури, оволодіння навичками аналізу та прогнозування змін шляхом моделювання, за допомогою комп'ютерних технологій, елементів навколишнього світу [49; 51].

Відомо багато видів поділу ігор, залежно від того, які підстави покладені в їх базу. За місцем проведення, ігри можуть бути урочними та позаурочними. За дидактичною метою – спрямовані на вивчення нового матеріалу, перевірку знань та умінь, закріплення та узагальнення. За формою організації навчальної діяльності – індивідуальні та колективні.

Розподіл академічних ігор на імітаційні та неімітаційні пов'язаний з технологією їх створення та використання. Якщо при використанні гри моделюється якийсь процес, що вивчається, або імітується якась реальність, то такі ігри відносяться до імітаційних [51].

Отже, ознайомившись з теоретико-методичними підручниками, нами встановлено, що у процесі викладання географії, застосування ігрових методів навчання є досить ефективним. Ігрові методи навчання географії ми дефініціюємо, як елемент освітнього процесу.

Гра, як один із основних методів соціокультурного розвитку учнів, містить як управлінські методи цілеспрямованого впливу на: формування їх особистих якостей, оволодіння знаннями, моральних цінностей, притаманних

молодому поколінню, так окремі компоненти, які діють на становлення особистості.

Застосування ігрових технологій навчання є потужним поштовхом для активної освітньої діяльності учнів у процесі вивчення географії.

### **Розділ 3. Проведення досліджень щодо застосування технологій ігрового навчання у процесі вивчення географії, як дисципліни**

#### **3.1. Сутність та завдання проведення досліджень із застосування технологій ігрового навчання у процесі вивчення географії**

Експеримент – це контрольоване наукове спостереження, в якому експериментатор сам створює певні результати. У загальному ході дослідження, його проведення потребує, перш за все, встановлення основних цілей його проведення [24].

Початковий етап наших досліджень передбачав встановлення основної мети їх проведення. Мета: застосування ігрових технологій навчання на уроках географії буде результативним в тому випадку, коли у навчальному процесі будуть встановлені та впроваджені певні педагогічні підходи, що передбачають:

- у процесі географічного навчання розвиток творчої активності школярів здійснюється ціленаправлено;
- безперервне заохочення школярів до пізнання географії, як навчальної дисципліни.

Ціль нашого дослідження – з'ясувати, через проведення досліджень, результативність застосування ігрових технологій у педагогічному процесі під час проведення географічних занять. Експеримент реалізовувався покроково:

1. Констатуюче дослідження. Констатація наявного рівня підготовки з географії учнів 7-х класів.
2. Впровадження встановлених наукових підходів до застосування ігрових технологій навчання в ході проведення занять з географії.
3. Контрольне дослідження – встановлення реальної результативності реалізації у 7-х класах активних навчальних засобів у спеціально обумовлених наукових сферах.

Дослідження проводилися нами під час проходження педагогічної практики у Старосільській загальноосвітній школі I-III ступенів Рокитнівського району Рівненської області. У поведених нами дослідженнях, взяли участь 22 учні 7-го класу.

Констатуючий корок дослідження передбачав здійснення поточного анкетування, тестування та оцінювання вихідного ступеню заохочення школярів до оволодіння географією материків та океанів та наявності знань вихідних положень та термінів.

Оцінювання ступеню знань школярів з освоєного матеріалу реалізовувався покроково:

1-й крок. Спершу нами здійснювалось з'ясування теоретичних здобутків школярів з вивчення географії материків та океанів. Пізніше їм було запропоновано дати відповіді на запитання, які наводились в анкеті. Вона була направлена на з'ясування заінтересованості школярів заняттями з географії. Було запропоновано внести свої пропозиції до характеру проведення уроків:

#### Анкета «Уроки географії»

1. Які твої улюблені шкільні предмети? \_\_\_\_\_
2. Чи подобається тобі предмет географія? \_\_\_\_\_
3. Для чого, на твою думку, вивчається географія? \_\_\_\_\_
4. Чи цікаво проходять уроки географії? \_\_\_\_\_
5. Які ігрові ситуації тобі найбільше подобаються на уроках географії? \_\_\_\_\_
6. Чи цікава тобі робота з географічною настінною картою? \_\_\_\_\_
7. Чи цікава тобі робота з географічною електронною картою? \_\_\_\_\_

Аналіз отриманої, в результаті анкетування, інформації дозволив внести поправки при виборі структури, засобів, форм та методів при викладанні географії.

2-й крок – формуючий. Даний крок включав проведення занять з географії із застосуванням ігрових педагогічних технологій, обумовлення наукових умов найбільш результативного їх застосування.

3-й крок – контрольний. Цей крок дослідження був направлений на констатацію змін, статистичну обробку одержаної інформації, підбиття підсумків.

Для аналізу рівня знань та навиків школярів, нами було встановлено шкалу, наведену в табл. 3.1:

Таблиця 3.1

### Ступінь оцінювання навиків школярів

Рівень знань та вмінь учнів	Оцінка	Критерії
Низький	«задовільно» (4-6 балів)	Наявність мінімальних знань: основні поняття з досліджуваного питання, вміння читати карту, знання географічних об'єктів. Виявлення поверхневих причинно-наслідкових зв'язків. Використання раніше отриманих знань під час розгляду нової теми.
Середній	«добре» (7-9 балів)	Знання теми, вміння учня читати та аналізувати карти. Вміння, на основі раніше отриманих знань, матеріалу, що вивчається, аналізу різних карт, робити висновки. Виявлення прихованих причинно-наслідкових зв'язків.
Високий	«відмінно» (10-12 балів)	Застосування знань щодо нового матеріалу. Самостійний розгляд матеріалу, використовуючи різні джерела, презентація матеріалу.

Проаналізувавши табл. 3.1, варто відмітити, що головним мірилом оцінювання знань є школярів є наявність у них мінімальних навчальних навиків – володіння основною термінологією з теми, що вивчається; навики

роботи з картою чи атласом; знання географічних процесів та явищ; застосування раніше отриманих шкільних навиків під час розгляду нової теми тощо.

Другим щаблем аналізу знань школярів є володіння темою, вміння школяра працювати з картами та атласом. Спираючись на раніше отримані знання освоєного матеріалу, оцінювати різні карти та атласи, наводити відповідні підсумки тощо.

Третім щаблем аналізу знань школярів є застосування знань у процесі освоєння нового матеріалу. Індивідуальне освоєння навчального матеріалу, застосовуючи при цьому різні джерела отримання знань, планування, визначення подальших перспектив, підбиття підсумків та здатність продемонструвати освоєний навчальний матеріал.

Спираючись на наведені нами рівні градації школярів, було встановлено ступінь знань учнів. Відтак, «Високий» рівень встановлювався тоді, коли школяр відповідав усім переліченим щаблям. За дванадцятибальною шкалою цей рівень відповідає оцінці «відмінно» (10-12 балів).

Якщо школяр мав знання та вміння 2-х щаблів, встановлювався «Середній» рівень знань – це оцінка «добре» (7-9 балів).

«Низький» рівень встановлювався, якщо рівень знань школяра відповідав лише першому щаблеві. Оцінка за дванадцятибальною шкалою відповідає оцінці «задовільно» (4-6 балів).

Здібності школяра, які відповідали надто низькому рівню, оцінювалися оцінкою «незадовільно» (1-3 бали).

У ході констатуючого кроку нашого дослідження, проаналізовано рівень шкільних навичок школярів і їх прагнення оволодіти знаннями з географії, як шкільного предмету. Перевірка рівня знань школярів була проведена за допомогою тестових завдань та вміння опрацьовувати географічні карти досліджуваного географічного району.

Тестові запитання було наведено у вигляді закритих завдань, які включали всі теми вивченого навчального матеріалу.

Знання з географічної номенклатури досліджуваних процесів і явищ аналізувались шляхом: роздачі школярам контурних карт з цифровим матеріалом. Вони демонстрували певні географічні процеси або явища. Школярі повинні були, згідно свого варіанту, правильно охарактеризувати ті чи інші географічні процеси або явища. Їм пропонувалось заповнити відповідну анкету, де наводилось їх відношення до дисципліни та їх прагнення оволодіти знаннями. Також школярі навели власні пропозиції до способу та навчальних цілей проведення заняття з географії.

Контрольний зріз знань показав низький рівень здібностей умінь школярів з вивченої теми. В анкетуванні брало участь 22 учні.

Оцінка проведеного опитування із заохочення вивчення дисципліни продемонструвала незначний рівень. Значна кількість школярів мають думку, що заняття з географії є інтересним, однак є певний відсоток школярів, котрі вважають його не дуже інтересним. На рис. 3.1 наведено результати проведеного нами констатуючого дослідження:

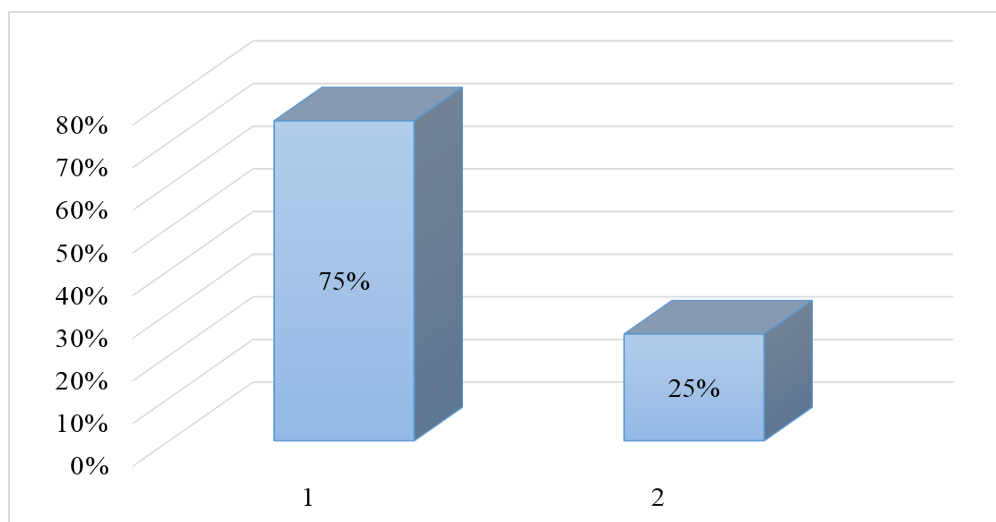


Рис. 3.1. Рівень заохочення школярів до вивчення географії, %  
1 – відсоток школярів, які вважають урок географії інтересним;  
2 – відсоток школярів, які вважають урок географії неінтересним

Таким чином, виходячи з даних рис. 3.1, можна сказати, що 75% школярів вважають урок географії інтересним.

Діагностика рівня здібностей школярів на даному щаблі наших досліджень продемонструвала, що теоретико-практичні здібності школярів проявлені ними слабо, на низькому рівні.

Проведене нами тестування школярів дало наступні результати (рис. 3.2):

- на оцінку «незадовільно» (1-3 бали) написали 2% школярів;
- на оцінку «задовільно» (4-6 балів) – 39% школярів;
- на оцінку «добре» (7-9 балів) – 46% школярів;
- на оцінку «відмінно» (10-12 балів) – 13% школярів.



Рис. 3.2. Рівень якості знань та вмінь школярів, що навчаються в 7 класі, %

У процесі подальшого дослідження, нами було оцінено рівень володіння школярами географічними картами. Ми отримали такі результати:

- на оцінку «задовільно» (4-6 балів) виконали 31% школярів;
- на рівень «добре» (7-9 балів) написали 44% школярів;
- на «відмінно» (10-12 балів) – 25% школярів.

Результати проведеного дослідження представлено на рис. 3.3.





Рис. 3.3. Рівень практичних та теоретичних здібностей школярів щодо оволодіння географічної карти, %

Аналіз, отриманих в результаті проведених досліджень даних, показав взаємозв'язок між рівнем заохочення школярів до вивчення географії і рівнем якості їх знань, вмінь та здібностей. Сімдесят п'ять процентів школярів впорались із завданнями дослідницького змісту. Проте такі показники є низькими, тому у формулючому дослідженні нами було максимально застосовували ігрові методи у навчальному процесі.

### **3.2. Проведення занять з географії із застосуванням технологій ігрового навчання**

У шкільній програмі 7-го класу вивчається курс «Фізична географія материків та океанів». Зміст курсу великий та інтересний, що у повній мірі забезпечує застосування ігрових методів навчання на уроках географії. Різні форми гри заохочують у школярів пізнавальний інтерес, розвивають

самостійність, створюють позитивні емоції та повну довіру при роботі в мікрогрупах.

Внесено пропозиції щодо застосування кількох варіантів використання ігрових технологій на заняттях з географії при вивченні курсу «Фізична географія материків та океанів».

Із використанням елементів гри – освоєння вивченого навчального матеріалу.

Тема заняття: «Специфіка природи Північної Америки».

Мета заняття: освоєння знань та умінь школярів, реалізація їх навчальних здібностей.

Вид заняття: урок у формі гри.

Цілі заняття [51]:

- 1) покращити знання школярів з теми «Північна Америка»;
- 2) засвоїти знання географічної карти з теми, що вивчається;
- 3) поліпшити навички самостійної роботи з картами та атласом;
- 4) з урахуванням індивідуальних особливостей школярів, підтримати розвиток їх творчих здібностей;
- 5) покращити ступінь зацікавленості школярів предметом,
- 6) підтримати прагнення школярів до взаємодопомоги, дружби, дисциплінованості тощо.

Інструментарій: настінні карти та атласи, навчальний підручник з географії.

Роздатковий матеріал: папір А4, різнокольорові фломастери, олівці чи фарби, магнітне та інше шкільне приладдя тощо.

Зміст заняття:

Вирішення організаційних питань.

Вступне слово педагога, ознайомлення з темою, метою та задачами уроку.

У ході роботи встановлено ігрові задачі з теми заняття: географічна розминка, «шапка питань та відповідей». «Північноамериканський калейдоскоп», вивчення номенклатури Америки. Перевірка готовності школярів до заняття, їх морального настрою та бажання працювати на занятті [51].

1 етап. Перегляд фільму «Північна Америка, її особливості» (7-10 хвилин).

Педагог: На сьогоднішньому занятті ми закінчуємо вивчення материка Північна Америка, закріплюємо та узагальнюємо наші знання та вміння і пізнаємо ще дещо інteresне та нове про даний материк.

Заняття буде відбуватись у вигляді гри, де кожен школяр матиме можливість продемонструвати свої знання.

а) Географічна гра. «Що і де?»

Колорадо; бізон; Хлібна корзина; Канада; Флорида; Слоустон; Чиріков; індіанці; Гавана; тундри; койот; Макензі; Орісабо; Вінніпег; Долина Смерті; секвоя; Апалачі; гризлі; прерії; Міссісіпі; Великий каньйон; кукурудза; ескімоси; тайга; Оттава.

б) Інтересні факти та питання [51]:

1. Яку із країн можна «надягнути на голову»?

2. На східному березі Північної Америки є незвичайне географічне явище: затока в затоці. При чому, одна з них знана найбільшим ступенем підйому води при припливах. Які це затоки?

3. Світові мореплавателі знають про маяк природного походження. Він є одним з орієнтирів в Тихому океані на березі Центральної Америки. Чому він надійний у любую пору року та любий час протягом доби? Який це маяк?

4. Існує територія, на якій спостерігається велика кількість гейзерів. Гейзер «Гігант» викидає воду, яка кипить на висоту понад дев'яносто один метр. А виверження гейзера «Чудовий» здійснювалось неодноразово. Де у США є така місцевість?

5. У Північній Америці існує найглибший каньйон у світі – Великий каньйон. Він був створений через текучі водойми, його глибина – 1800 метрів та довжина – 320 кілометрів. Ширина на рівні прорізного ним плато – від восьми до двадцяти п’яти кілометрів. Що собою являє річка, котра розташована на цій місцевості?

6. Її проща 480 тис. гектарів, вона створена у 1933 році. Це національна природна пам’ятка.

7. Повний максимум температури повітря майже 57° С. Його назва має відношення до загиблих тут, у 1849 році, від браку питної води, шукачів золотих запасів.

8. Довжина з північного заходу на південний схід близько двісті п’ятдесят кілометрів. Це одна з найглибших западин на планеті, сама низька точка Північної Америки.

9. Віднайди на географічній карті точку з відповідними координатами (вчитель наводить координати). Чим цікавий дане природне явище чи об’єкт та з чим зв’язана його назва?

в) Наступне завдання – «Запитання-відповіді».

На подвійних листках школярам потрібно дати відповіді на запитання:

- детально описати завдання, на яке школяр може дати повну та розгорнуту відповідь;

- описати завдання, відповідь на яке школяр знає, але має певні сумніви;

- описати завдання, яким школяр слабо володіє.

У процесі виконання завдання, виникає три групи запитань, на які школярі мають можливість дати відповіді. Якщо школяр не знає відповіді на жодне із завдань, то в такому випадку він може скористатись допомогою свого однокласника або педагога. Однак, в підсумку, кожен школяр повинен дати відповідь хоча б на одне із завдань.

г) «Північноамериканський калейдоскоп».

Згідно з правилами даної гри, школярі перевтілюються в мандрівників, котрі переміщуються по Північній Америці. Свої емоції від подорожі вони змушені відобразити в ілюстраціях та певних ключових висловлюваннях, щоб пізніше пригадати та розповісти про досліджене ними.

Школярі отримують аркуш паперу, збоку якого проставлено відповідний кодний номер. Кожному школяреві пропонується за 7-8 хвилин розташувати на своєму листі декілька ілюстрацій, які не перевищують 8 ключових понять щодо опису Північної Америки.

По завершенню наведеного часу, школярі у швидкому режимі розміщують свої відповіді до магнітної дошки. Якщо на уроці залишається час, то педагог може запропонувати, декільком найактивнішим школярам, обґрунтувати свої відповіді та ілюстрації.

По завершенню гри, школярі на невеличких клаптиках паперу вказують кодний номерок з відображенням тієї частини Північної Америки, котра їм найбільше прийшла до вподоби.

Педагог проставляє школярам зароблені ними бали, підводить підсумки гри.

Звісно, географічні заняття, що реалізуються із застосуванням активних ігрових методів, сприяють заохоченню школярів до пізнання географії, як науки.

Наступною нашою пропозицією, для застосування в навчальному процесі з вивчення географії, є гра для учнів 7-х класів «Інтелектуальний лабіринт». Виконується для закріплення отриманих теоретико-практичних навиків школярів за шкільним курсом географія материків.

Дана гра використовується, в основному, в позаурочний час і має за ціль покращення світоглядних позицій школярів, збільшення їх зацікавленості до навчання тощо. Вона може бути застосована для проведення практичних занять з оволодіння знаннями з проведення позакласної роботи з учнями.

Тема заняття: «Держави та їх мешканці».

Правила гри: у грі приймають участь декілька команд з 5-х школярів. До учасників гри (вболівальниками) можуть належати однокласники школярів, їх, друзі, знайомі чи навіть батьки. За тиждень до її реалізації педагог ознайомлює учасників гри із її правилами та завданнями, надає потрібні обґрунтування та список, необхідних для підготовки, посібників.

Педагог голосно зачитує завдання для учасників гри і дає їм аркуш, на якому це ж завдання наведено у письмовій формі. Початкове завдання містить дві складові: основну та додаткову. Додаткове завдання виноситься у випадку невірної відповіді на головне питання обома командами. Давши правильну відповідь на це запитання, учасники, після відповіді суперників, обирають тему слідуєчого завдання, користуючись відповідним переліком. У випадку неправильної відповіді, учасники вертаються на першу позицію і, після відповіді суперників, пробують дати відповідь на наступне завдання.

Учасники, які невірно дали відповіді на всі завдання, покидають гру. Якщо одна з команд обере завдання, на яке вірно дали відповідь їхні контрагенти, то варто застосувати одне із додаткових завдань.

Лідирують ті учасники, які першими дали відповідь на одне з фінішних завдань.

Під час гри учасникам можна використовувати географічні настінні карти або атласи.

#### I. Стартове завдання.

Видатний мандрівник ХІХ століття Олександр Гумбольдт вважав самими гарними містами нашої планети такі міста, як: Стамбул, Неаполь та ще одне австрійське місто, назву якого можна перекласти українською мовою, як «Соляний замок» (відповідь: Зальцбург).

#### II. Основні завдання.

1. На даному материкові перебувають: півострів Бетховена, затоки Верді, Брамса, Мендельсона, Шуберта, Гайдна, мис Берліоза, Россіні, гори та вершини Ліста, Гріга, Глюка, група островів Глінки (відповідь: Антарктида).

2. На даному материкові лише одне озеро – Ванда і одна річка – Онікс. А в 1966 році з його карти зникли 4 географічні об'єкти: мис Еймері, бухти Торсхавн, Еванс і Енгам. Вони перебували на частині континенту, що відділився і поплав в океан (відповідь: Антарктида).

3. В Італії є вислів: «Мілан працює, Рим їсть, Неаполь співає». А яке відоме місто, згідно з цим твердженням, спить? (відповідь: Венеція).

4. У період середньовіччя найбільшим злочином, після зради своїй країні, у даному місті вважалася спроба любим чином нашкодити водам державного значення, тобто морям. Невеличкий садок біля будинку розглядався тут, як найвища міра багатства (відповідь: Венеція).

5. У даного острова є одна специфічна відмінна особливість – відсутність ссавців. Територією існування, якою на решті материках заволоділи звірі, на цьому материкові – заволоділи пернаті (відповідь: Нова Зеландія).

6. Долину гейзерів, яку можна побачити в даній країні, можна також спостерігати ще на Камчатці, в Ісландії та Єллоустоунському національному парку США. Саме тому, за словами аборигенів, даний острів звучить, як Аотеароа, тобто країна великої білої хмари. Любима національна страва мешканців цього острова – овочі, приготовлені в киплячій воді гейзерів або м'ясні страви (відповідь: Нова Зеландія).

7. Завдання зі шпаргалками.

Перший датський історик Саксон Граматик, на початку XII століття, надав даній країні наступну географічну характеристику: «Неродюча, повсюдно усіяна скелями, поцяткована тріщинками, вона здається сумною країною руїн. У самій північній її частині не на одну ніч ховається денне світило, а потім довго світить, нехтуючи добовою зміною дня та ночі» [17]. В даний момент на

території цієї країни перебуває північне місто світу, а крайня південна точка цієї держави орієнтовно сходиться з місцем розміщення російських міст Псков і Рибинськ. Про яку країну розповідається? (відповідь: Норвегія).

8. Спільна риса.

Саме це об'єднує назви таких різних держав, як Пакистан та Танзанія. Назви цих держав є аббревіатурами. Танзанія – це назва, яка виникла після об'єднання Республіки Танганьїка і Народної республіки Занзібар та Пемзи. Пакистан – це П – Пенджаб, А – Афганістан, К – Кашмір, С – Синд, Стан – від Белуджістана. У той же час, «пак» – чистий, «стан» – країна [17].

9. Назва даного німецького міста в перекладі з італійської мови перекладається, як Монако, а в Німеччині його називають ще й «столицею сардельок» і «столицею пива» держави (відповідь: Мюнхен).

10. Перший Президент даної ісламської держави, так само, як і свого часу, Петро I, не дозволив використання національного чоловічого костюму. Це відбулось на початку ХХ століття. Про яку країну та якого Президента розповідається? (відповідь: Туреччина, Президент – Кемаль Ататюрк).

11. Ілюстрація даної культури наведена на гербах таких різних країн, як Ангола та Узбекистан. Яка це рослина? (відповідь: Бавовна).

12. У перекладі українською мовою, назва цієї країни перекладається, як «Східна країна». Ця невеличка європейська держава славиться тим, що випустила найбільше лауреатів Нобелівської премії у розрахунку на один мільйон мешканців, а римський папа Павло VI назвав її «островом щасливих» (відповідь: Австрія).

13. Перед в'їздом в кожне американське місто є стовп із надписом. На ньому наведено назви населених пунктів та маленькі цифрові коди. На Заході США ці коди позначають кількість мешканців. А що такі кодові цифри означають на Сході США? (відповідь: Рік заснування).



14. У даному штаті США компасний вказівник показує не вірно – не на схід, а на північ. Що це за штат? Обґрунтуйте це аномальне явище (відповідь: Аляска, бо північний магнітний полюс знаходиться біля Канади).

15. Образна назва «Міста лева», практично міста-держави – «Західні ворота Сходу та східні ворота Заходу». Його часто називають «молодим тигром», або «драконом». Порт «Міста лева» найбільший у світі та відтіснив на друге місце порт Роттердама (відповідь: Сінгапур) [17].

### III. Заключні завдання.

1. Яку державу президент Америки Джордж Буш старший називав «головним призом СРСР у другій світовій війні»? (відповідь: Східна Німеччина).

2. Іноземні громадяни даною кличкою називають всіх американців. Американські мешканці півночі – мешканців Нової Англії, а мешканці півдня – сіверян. Що це за кличка? (відповідь: Янки – «торгаші»).

3. Спільну назву даних річок називають ще Шатт-ель-Араб, тобто «Річка арабів». Назвіть ці річки (відповідь: Євфрат і Тигр).

### IV. Додаткові завдання.

1. Між цими двома країнами проходить найкоротший у світі кордон. Які це країни? (відповідь: на Північному полюсі між Росією та Канадою).

2. Дана держава є найбільшою острівною світовою країною. Її не рідко називають «Країною тисячі островів». Рабіндранат Тагор говорив про дану країну наступним чином: «Я всюди бачу Індію, але я не впізнаю її» [43] (відповідь: Індонезія).

Наступною є гра у формі вікторини «Інтересне з географії».

У школі всі бажають брати участь у вікторинах, по типу телевізійних. Тому спершу здійснюється відбірковий тур, а потім ті, хто пройшов його успішно, продовжують брати участь у грі [51].

Завдання можуть бути з різних навчальних предметів. Наводимо приклади тих завдань відбіркового туру та основної гри, які відносяться до географії.

Відбіркового туру.

1. Розмістіть дані континенти в порядку їх відкриття, починаючи з самого раннього: Антарктида, Африка, Південна Америка, Австралія.

2. Розмістіть ці планети по ступеню віддаленості від Сонця, починаючи з найближчої: Марс, Венера, Земля, Меркурій.

3. Розмістіть ці рослини у порядку збільшення їх висоти: евкаліпт, бузок, мак, береза.

4. Розмістіть ці гори по висоті, починаючи з найвищої: Аконкагуа, Косцюшко, Білуха, Джомолунгма.

Головні завдання.

1. Яка теперішня назва Бірми? (відповідь: М'янма).

2. Як називається система заходів, направлених на підвищення родючості земель та регулювання їх водного режиму? (відповідь: меліорація).

3. Місця на нашій планеті, для встановлення положення яких, досить лишень назвати їх широту (відповідь: Північний та Південний полюси).

4. Де саме в літню пору року холодніше протягом дня – у полі чи в лісі? (відповідь: у лісі).

5. Яка третя планета Сонячної системи? (відповідь: Земля).

6. Місце на нашій планеті, для встановлення розташування котрого достатньо знати лише довготу (відповідь: такого місця не буває).

7. Розвиток якого транспорту стало наслідком виникнення часового поясу? (відповідь: залізничного).

8. Через який материк проходять всі меридіани? (відповідь: Антарктида).

9. Як називається інструмент для визначення атмосферного тиску? (відповідь: барометр).

10. Наявність безкінечних проток, заток та острівних територій, посприяли тому, що берег даної держави є найдовшим у світі. Що це за країна? (відповідь: Канада).

11. Чи дійсно весь суходіл нашої планети зміг би поміститися на площі, що рівна величині Тихого океану? (відповідь: так).

12. Як у Південній Америці трактують те, що у Північній Америці трактують, як прерія, а в Україні, як степ? (відповідь: пампа).

13. Де завжди панують південні вітри? (відповідь: на північному полюсі).

14. Яке найглибше озеро нашої планети, де воно знаходиться? (відповідь: Байкал. Росія).

15. Яке наймілкіше море нашої планети, де воно знаходиться? (відповідь: Азовське. Україна).

За результатом даної гри, педагогом обчислюється сумарна кількість балів учасників, визначаються переможці та проставляються відповідні бали.

Слідуюча наша пропозиція – це проведення заняття у вигляді гри ділового характеру.

Тема заняття: «Глобальні питання нашої планети».

Мета заняття:

1. Навчальна. Оволодіння знаннями про глобальні питання людства, виникнення розуміння об'єктів та суб'єктів про глобалізації.

2. Виховна. Набуття вміння бесідувати, дискутувати, висловлювати власні погляди на певну екологічну ситуацію.

3. Розвиваюча. Оволодіння вмінням школярів працювати з додатковими джерелами, навиками відшукувати потрібну інформацію.

Хід уроку:

Педагог перелічує основні завдання уроку-гри ділового характеру.

Далі – доповіді школярів та робота в режимі запитання-відповіді. Тематику робіт школярам дають заздалегідь. Вона збігається з тематичним напрямком дисципліни, що вивчається.

Концепція глобальних питань людства.

Кожна нація, перебуваючи у процесі свого розвитку, весь час стикається з розв'язанням багатогранних питань. Багато з них мають глобальний, загальнопланетарний вигляд. В повній мірі вони виявились на рубежі двох століть і навіть тисячоліть. До ряду питань, які призвели до їх розвитку, можна віднести наступні: науково-технічний прогрес, застосування однієї інформаційної бази світу, різкий скачок складу населення планети, інтенсивний розвиток світових виробництв тощо [5].

Суперечливі питання, які з'являються перед світовим населенням, слід трактувати, як глобальні, тому що: вони стосуються всього населення на Землі; глобальні питання не обмежуються певним колом проблем; їх наслідком є великі економіко-соціальні збитки; інколи вони несуть загрозу для життя всього людства на планеті. Крім того, глобальні питання потребують значної міжнародної співпраці для розв'язання цих питань, бо жодна країна не зможе їх сама розв'язати, без співпраці з іншими країнами [7].

Всі глобальні питання, які виникають перед людством, чітко взаємозалежні та зв'язані. Наприклад питання, пов'язані зі відстоюванням миру на Землі чи проблеми уникнення ядерної катастрофи із запобіганням подальшого поширення радіації, однозначно можна назвати головним світовим питанням. Оскільки саме це впливає на загрозу знищення всього живого на планеті [7].

Розв'язання екологічних питань теж є надзвичайно актуальним. Так як небережне відношення до навколишнього середовища теж впливає на загрозу знищення всього живого на Землі.

Звичайно, глобальні питання людства не обмежуються лише вищезазначеними, звісно, їх є дуже багато [5; 7].

Після виступу, школярі дають відповіді на запитання, які задають їх однокласники або вчитель. Наприкінці заняття наводяться висновки, педагог проставляє відповідні бали. Учні отримують задачі додому.

Саме ліпше такий ігровий урок здійснювати у класах старшої школи. Тому що навчальна складова, яка розглядається у даному випадку, грає не лише педагогічну, але й моральну та естетичну роль.

Ігрові форми навчання можна застосовувати на кожному уроці географії. Вони безперечно зроблять урок географії цікавим та пізнавальним. Компонентами навчальної гри є вправи, які подаються нестандартним способом. При вивченні «Фізичної географія материків та океанів» наводяться такі завдання, які, на нашу думку, сприяють розвитку пізнавальних та індивідуальних здібностей школярів 7-х класів [51].

Ще одна, запропонована нами гра, має назву «Приховані елементи».

На даному етапі школярам потрібно розгадати приховані елементи географічної карти, де кожен елемент зашифрований цифровим кодом. Школяр, котрий розшифрував:

- 20-25 географічних елементів з 25, отримує бал «відмінно» (10-12 балів);
- 15-19 географічних елементів з 25 – бал «добре» (7-9 балів);
- 8-14 географічних елементів з 25 – «задовільно» (4-6 балів).

Зверніть увагу, що кожен з географічних елементів наведений іншим кольором.

Червоним кольором наводяться держави; жовтим – столиці держав; синім – півострови, острови, моря, протоки, затоки; голубим – озера, річки, канали. При цьому, застосовуються напівжирний та курсивний шрифти, що наведено на рис. 3.4:

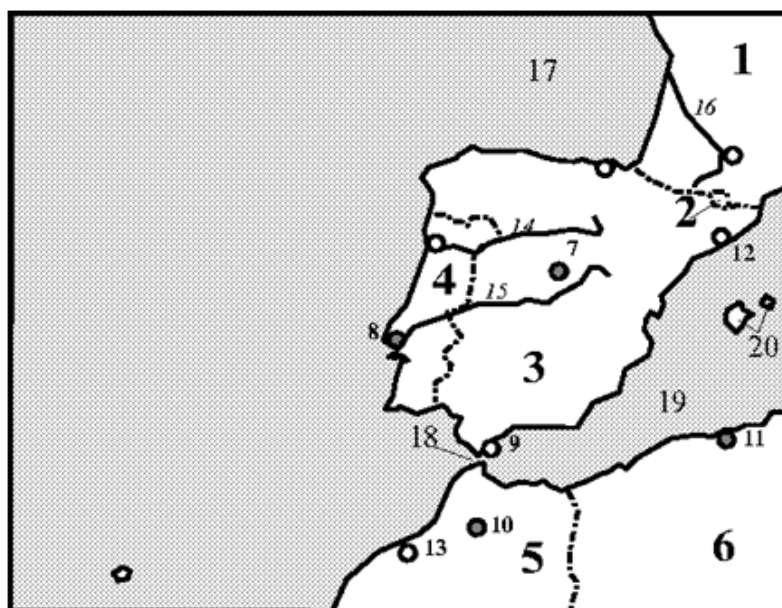


Рис. 3.4. Фрагмент географічної гри «Приховані елементи»

Виходячи з рис. 3.4, можемо проаналізувати, для прикладу, Мадрид: чотири столиці, сім міст, шість держав. А також наявні: три річки, море, архіпелаг, протока, затока.

Наступне завдання – віднайдіть відповіді.

У другій колонці (табл. 3.2) необхідно віднайти пояснення, що відносяться до висловлювань у першій колонці.

Таблиця 3.2

Завдання «Віднайти відповідь»

№ з/п	Хижак – материк	
1.	Тигр	а) Північна Америка
2.	Лев	б) Австралія
3.	Ягуар	в) Євразія
4.	Гризлі	г) Африка

Ще одне цікаве завдання – «Круг планети з літерами А». В завданні наводяться терміни, що закінчуються на ту ж саму літеру (рис. 3.5).

Африка

										А	країна
										А	народ
										А	столиця
										А	річка
										А	країна
										А	пустеля
										А	столиця
										А	хижак
										А	парнокопитна тварина
										А	столиця

Рис. 3.5. Фрагмент географічної гри «Круг планети з літерами А»

Наступне завдання – анкетування-опитування.

#### Запитання

1. Яка платформа залягає в основі Північної Америки? \_\_\_\_\_
2. Головні річки Північної Америки \_\_\_\_\_
3. Геологічні структури гір Аппалачі \_\_\_\_\_
4. Найвищі точки гірських систем Євразії \_\_\_\_\_
5. Кліматичні пояси Африки \_\_\_\_\_
6. Що таке мусон? \_\_\_\_\_
7. Що таке пасат? \_\_\_\_\_
8. Геосинкліналь – це \_\_\_\_\_
9. Типи ґрунтів пустелі Сахара \_\_\_\_\_
10. Типи ґрунтів Орінокської низовини \_\_\_\_\_

Наступне завдання – «Най-най...».

У наведеній табл. 3.3 найбільших (для прикладу островів) світу потрібно вписати відповідні дані.

Таблиця 3.3

Відповідність островів та площ

Найбільші острови світу	
Гренландія	2176 тис. км <sup>2</sup>
Нова Гвінея	829 тис. км <sup>2</sup>
Калімантан	734 тис. км <sup>2</sup>
...	476 тис. км <sup>2</sup>
Суматра	435 тис. км <sup>2</sup>
Хонсю	230,4 тис. км <sup>2</sup>
...	230 тис. км <sup>2</sup>

На географічній карті існують об'єкти, у яких, поруч із їхньою назвою в дужках, наведено ще якусь інформацію. Бувають випадки, що річка у верхній течії має одну назву, а в нижній – іншу. Деякі озера, затоки, протоки, острови називаються в одній державі по-одному, а в іншій – по-другому. В навчальних підручниках зустрічаються держави, які до сьогодні пишуться за їх старими, колоніальними назвами, хоча на картах вони давно позначаються іншими, сучасними, назвами.

Завдання.

Віднайдіть на географічній карті або атласі інші об'єктні найменування, наведених складових:

- Зелений мис;
- Затока Сідра;
- Острів Борнео;
- Порт Сянган (Китай);
- Протоки Англійський канал.



Пропонуємо ще одну географічну гру для школярів – структура мандрівки «Бермудський трикутник та його секрети».

Навчально-виховні завдання: сприяння пізнавальній зацікавленості учнів до шкільної географії, розвиток почуття взаємодопомоги, товариства, здобуття дисциплінарних навиків, покращення здобутих на уроці географії навичок, розвиток інтелектуальних та індивідуальних можливостей школярів, формування навичок самостійного опрацювання навчального матеріалу тощо.

Вступ. Безкрайї океан невідомого огортає наше пізнання. І, на скільки більше ми здобуємо знань, тим більше невідомостей постає перед нами [40] (В.А. Обручів).

Подія відбувається у географічному класі, який має вигляд, як справжній корабель, завдяки відповідним декораціям та оздобленню. До стін навішано, зроблені з матеріалу вітрила, прикрашені новорічними гірляндами. На магнітній дошці, прикріплена магнітами географічна карта, та інші наочні засоби навчання. Зокрема: схематична карта розташування Бермудського трикутника, піратський словник, ілюстрації неприродних явищ тощо. В класі розташовується великий стенд, який ілюстровано безмежним океаном, островами та великим кораблем на їх фоні. Біля магнітної дошки розташовується велика лавка, на якій розміщуються персонажі-учасники гри.

Діючі особи: головуючий – 1 особа, Меридіанин (вчений-дослідник) – 1 особа, помічники – 2-4 особи, піратознавець (вчений) – 1 особа, злочинці – 5 осіб.

Головуючий. Шановні гості! Просимо вас здійснити мандрівку Атлантичним океаном у незвичайне місце Бермудського трикутника, яке славиться своїми секретами та вигадками. З нами в подорож вирушать: дослідник Меридіанин, його помічники та вчений – піратознавець, які здійснюють наукові дослідження та вивчають це питання. Пливімо!

Лунає відповідна ритмічна мелодія.

Головуючий. З великої пошти, направленої нашому досліднику Меридіанину, ми розглянули повідомлення, де розкривається проблема про секреті Бермудського трикутника. Меридіанине, слово надається саме Вам. Насамперед, що таке Бермудський трикутник і що він собою являє?

Працюючи з картою, Меридіанин розповідає: Бермудський трикутник – це частина Атлантичного океану, що окреслена приблизною лінією, і поєднує Бермудські острови, південний край півострова Флорида і острів Пуерто-Ріко [51]. Саме тут, з невідомих причин, безвісти пропали велика кількість літаків та кораблів. Секретні «пропажі» знані ще з часів подорожі Колумба. Не дарма Бермудський трикутник ще називають пеклом, трикутником смерті, морем привидів, цвинтарем Атлантики. Багато хто хотів розгадати секреті Бермудського трикутника, але марно.

1-й помічник. Бермудські острови відкриті іспанським мореплавцем Хуаном де Бермудесом і названі на його честь. Вони перебувають на перетині шляхів північно-західної частини Атлантичного океану. Це один із «котлів», у якому «готуються» погодні умови для материків Азії та Європи. В цьому місці є багато небезпечних територій, що обумовлено сукупністю взаємодії атмосферного повітря та вод Атлантичного океану.

2-й помічник. Холодного, хмарного ранку 29.05.1609 року сильними вітрами ескадру адмірала Сомерса витягло з гавані Плімута. Все живе ще спало і ніхто навіть не підозрював про те, що від нього відокремлюються і пливуть за межі існування кораблі з живими душами. За океаном знаходилась Віргінія – дальня колонія, що знаходилась на краю масивного незайманого континенту.

2-й помічник. Зранку адмірал пізніше пробудився, було тихо і спокійно. За бортом був океан фіолетового кольору, який цвів червонуватими цятками. «Смертельне море» – тихо сказав сам до себе блідий від страху адмірал, усвідомлюючи, що відбувається навколо нього. Ця водойма топить кораблі,

обплутуючи водоростями червоного кольору, доводячи до безглуздя мандрівників. Ця богом забута місцина, цвинтар кораблів.

1-й помічник. Далі невідомі течії спрямували плаваючий корабель до Саргасового моря – середовища жахіть вітрильного флоту. Про цей корабель та його екіпаж більше ніколи ніхто нічого не чув і не знав, вони всі зникли безвісти. Океан, який розташовується навколо неземних Бермудських островів, по цей день «бере своїх бранців у полон».

Головуючий. Розберемо послідовно трагічні ситуації, які відбулись на цій місцевості.

1-й помічник. У 1840 році знайшли французький корабель «Розалі», без екіпажу. Подія відбулась неподалік Багамських островів. Корабель та його вантаж були без жодних пошкоджень.

2-й помічник. У 1854 році безвісти пропав корабель «Белла». Він був англійського походження. Подія відбулась у межах Бермудських островів.

1-й помічник. У 1872 році дивна подія відбулась з кораблем «Мері Селей», котрий прямував з Нью-Йорка і був залишений його екіпажем. Це сталося у межах Бермудських островів.

2-й помічник. 31 січня 1880 року о 14 год. 10 хв. від Бермудських островів відплив корабель британського походження «Атланта». По дорозі до Великобританії він пропав безвісти.

1-й помічник. На авіабазі Форт-Лодер-лейлі, 5 грудня 1945 року, 5 бомбардувальників вилетіли в повітря. Дев'ятнадцята бригада мала здійснити контрольний політ. Зазвичай, екіпаж «Евенджера» складається з трьох осіб, однак в той злочасний день 1 особа не здійснювала політ. Однак решті льотчикам з дев'ятнадцятої бригади прилетіти назад так і не судилося.

2-й помічник. Не далеко від Багамських островів, аквалангісти знайшли залишки корабля: 2 гармати і набої до них. Вважається, що їх було зроблено наприкінці XVI або на початку XVII століття. Археологи вважають, що,

швидше за все, знахідкою виявився корабель «Пінта» – це одна з каравел, що брала участь в американській експедиції часів Колумба. У 1499 році «Пінта» вирушила в чергову подорож до Америки, але потрапила страшну штормову бурю і пішла на дно [51].

Головуючий. Тож, які наводились твердження?

Меридіанин. Чарльз Берліц (США), автор книжки «Бермудський трикутник», писував наступне: «Більшість дослідників, що описують події в Бермудському трикутнику, звужуються ідеями їх характеристики, як секрету, який не підлягає поясненню. Ні залишків від мастила на воді, ні рятувальних засобів, ні загиблого у морі чи прилеглих територіях екіпажу...» [31].

1-й помічник. Ознайомившись з працею «Всі чудеса в одній книзі» німецького дослідника Гельмута Хефлінга: «Серед решти причин також називали: згубні хвилі-сейші, викликані підводними землетрусами; метеорити, що врізалися в літаки; напад невідомих морських чудовиськ; вихори в електромагнітному полі, які топлять кораблі. І буцімто на глибині півтора кілометра є невідоме джерело енергії, яке досі впливає на компаси та електроніку сучасних кораблів та літаків» [1].

2-й помічник. Наведемо твердження Рона Райта, працівника засобів масової інформації, берегової охорони США [26]: «Значну частку нещасних випадків, котрі відбуваються в Бермудському трикутнику, можна списати на рахунок природних умов цих місць. Наприклад, вагоме значення в даній ситуації має Гольфстрім з його бурхливим і вихороподібним перебігом, який блискавично ховає всі докази трагедії. Також має значення характер погоди в Карибському морі, чії примхи непередбачувані і зазвичай трапляються неочікувано для екіпажів літаків чи кораблів. Через часту зміну місцевих течій, під спільним впливом вітрів і рифів, часто змінюється ситуація з навігацією, що може спричинити для моряків чи пілотів летальні випадки. Працівники

Берегової охорони США не вбачають надприродного у тому, що в цій частині океану безвісти зникають кораблі та літаки».

Меридіанин. Чимало тверджень було наведено для розуміння секретів Бермудського трикутника: антигравітаційні поля, засоби, які призводять до поломок радіохвиль, блокують радіолокатори і спотворюють показання компасів, підводні смерчі, водяні землетруси, невідомі літаючі об'єкти, які викрадають цілі екіпажі і навіть ворожіння.

Проаналізувавши наведене, я дійшов до думки, що нема гіпотези, яка б змогла відкрити ці секрети. Вважаю, що кожен конкретний випадок потребує дослідження то роз'яснення.

Історія про Бермудський трикутник – це придуманий людьми міф. Він з'явився в результаті погано проведених досліджень. Цей міф переказували багато разів і, зрештою, його почали сприймати як щось реалістичне.

Головуючий. З чим тоді, на Вашу думку, пов'язана така значна кількість трагедій на території Бермудського трикутника, порівняно з іншими зонами?

Меридіанин. Це пов'язано з тим, що на цій місцевості ступінь подорожей (морських та повітряних) значно вищий, ніж у інших місцях. Ймовірність катастроф дещо збільшена у зв'язку з складнішими гідро- та метеоумовами для подорожей, що пов'язано з дією теплої течії Гольфстрім. Також досить швидка течія миттєво забирає уламки суден та кораблів, що зазнали катастрофи. Звідси впливає міф про їхню пропажу.

Головуючий. Пливемо повз Бермудські острови. Піратознавцю, Ви маєте що сказати?

Піратознавець. Бермудські острови та Карибське море – одна з основних територій стародавнього та сучасного піратства. Пірати здійснювали напад на судна, викрадали їх, брали полонених.

Головуючий. Минаємо Бермудські острови. Прямуємо курсом до острова Пуерто-Ріко.

Меридіанин. Інформаційне джерело: «Співдружність Пуерто-Ріко. Володіння США. Столиця – Сан-Хуан» [26].

Головуючий. Наша мандрівка триває. Через кілька хвилин наше судно перетне південний край півострова Флорида.

Меридіанин. Інформаційне джерело: «Півострів Флорида розташований на півдні США. Назва півострова походить від терміну «флора» – квітучий. Тут розташована мис Канаверал, звідси відбувається пуск космічних кораблів США» [51].

Головуючий. Відтак, настав час повертатися. Меридіанине, яким чином виникають легенди по типу легенд про Бермудський трикутник?

Меридіанин. Розповсюдженню легенд, на кшталт легенд про непізнані літаючі об'єкти та Бермудський трикутник, сприяє те, що, зазвичай, людям хочеться розгадувати якісь секрети. Їх цікавить можливість розв'язання проблем, пов'язаних з такими секретами. Люди люблять обговорювати секретні об'єкти чи процеси, висловлювати свої думки тощо. Питання Бермудського трикутника – це не наукове питання, а міф, придуманий людьми в гонитві за новиною [51].

Головуючий. Любі товариші, навколишній світ такий таємничий! Разом будемо намагатись розгадати ці секрети. Наша мандрівка завершена, дякую всім за участь.

### **3.3. Використання картографічних можливостей Google на уроках географії. Електронні карти**

В другому розділі нами було наведено характеристику технології програмної освіти. З огляду на вимоги сучасного освітнього суспільства, тяжко уявити урок без супроводу чи застосування комп'ютерних технологій.

Завдання такого плану мають вагоме значення для географії материків. Оскільки вони були апробовані під час занять з географії, ми вирішили відобразити дані дослідження.

Вивчаючи курс «Річки Євразії», можна навести космічні фото. На рис. 3.6. наведено елементи річки, з використанням можливостей Google:



Рис. 3.6. Річкові компоненти, відображені з використанням можливостей Google

На рис. 3.6 наведено виток гірської річки Центрального Кавказу. В центрі – Сказський льодовик, річка Сказдон (притока р. Цейдон, яка впадає в р. Ардон, що у свою чергу впадає в р. Терек) [50].

Школярам необхідно було знайти цей компонент, застосовуючи програмний матеріал Google Планета Земля.

Із значної висоти (майже 4 тис. км) видніється відтінок річки Амазонка. Води цієї річки жовтого відтінку і мають значну кількість елементів гірських порід та ґрунту. Це наведено на рис. 3.7.

Школярі самостійно пробували знайти інші елементи, що відображають різні складові річкової системи Амазонки.



Рис. 3.7. Води річки Амазонка, що мають значну кількість елементів гірських порід та ґрунту, відображені з використанням можливостей Google

Отже, картографічні можливості Google та їх застосування є не лише вагомою інформаційною базою, але й засобом планування спільної роботи школярів.

Педагогічний досвід свідчить про те, що самою затребуваною здатністю електронних географічних карт є здатність поєднання їх елементів. Це дає можливість встановлювати взаємозв'язки по типу причина-наслідок та виявити особливості навчального процесу.

Приміром, сформуванню висновку про взаємозв'язок великих форм рельєфу відповідним структурам кори Землі можливо, наложивши на географічну карту будови Землі шар із рельєфом.

Захід відображення географічних карт можна використовувати і для певних виробничих галузей. Ці методи праці підвищують увагу школярів, покращуючи загальний ступінь результативності ігрових методів під час занять з географії.

Елементи географічної карти можна комбінувати, усунувши з них недоцільні, на цьому занятті, дані. Всіляке комбінування елементів, на основі



базової карти, посприяє реалізації цілого ряду спеціалізованих карт. Приміром, контурні географічні карти; карти, які не містять назв – для здійснення географічних диктантів та планування самостійних відповідей школярів; місцями підписані географічні карти, приміром, назви тільки окремих компонентів тощо.

Виокремлюють такі головні типи праці з електронною картою [51]:

- 1) праця із елементами географічної карти;
- 2) праця з допоміжними засобами;
- 3) застосування допоміжних програмних продуктів.

Існування інформаційної складової є вагомим елементом електронних географічних карт, який, зосередившись на найбільш важливих специфікаціях географічних процесів, демонструє особливість карт. Приміром, інформація про найбільші річки, озера, форми рельєфу Землі тощо має інформаційну складову по відношенню до фізичної карти світу.

Велика кількість допоміжних засобів мають відповідні зображення. Це покращує наочне сприйняття навчальної книги, а також розбавляє застосування навчальних методів під час заняття. Приміром, використовуючи ілюстрації географічних процесів, можна охарактеризувати роль кожного умовного знаку на географічній карті, надати чітку розповідь про географічні процеси.

Порівняння фото, зроблених в космічному просторі та елементів на географічній карті, сприяє кращому розумінню на пізнання власне самої карти. Вона чітко відображає зміни, які відбуваються під час відображення на рівній поверхні круглої, за формою, Землі. Приміром, можна зрівняти вигляд Австралії на фото, зробленому в космічному просторі, та її вигляд на географічній карті.

Задача ілюстрації суттєво розширює сферу використання електронних географічних карт на занятті, в результаті чого, зростає рівень їх наочності. Виникає здатність виділяти об'єкт чи кілька об'єктів, на які слід звернути увагу,

відображати на карті певні дані тощо. Задачу ілюстрації можна використовувати під час реалізації творчих вправ.

Суттєво полегшує реалізацію географічних диктантів та аналізування їх результатів здатність відображення на карті певного надпису. Це сприяє постановці перед школярами задачі на відбір або поділ географічних об'єктів чи процесів. Приміром, розмістити гори в порядку зростання їх висоти тощо.

Конструктор географічних карт сприяє [51]:

- оперативній підготовці інноваційної карти, сприяє виконанню діагностичної роботи;
- здійсненню коригування географічних карт – внесення поправок, додаткових даних тощо.

Задача з коригування географічних карти орієнтована на додавання до картографічної вкладки елементів, характеристики яких має відобразити школяр, який робить дану вправу, подібно завданням, які робляться на контурних картах. Також, за потреби, школяр може користуватись підказками. Програма механічно забезпечує проведення перевірки достовірності виконаних задач [12, с. 18].

Використання цифрових методів навчання на заняттях з географії свідчить про те, що досвідчений педагог вміє поступово перейти від використання стандартних наявних початкових матеріалів до власних розробок. Зазвичай, це реалізується шляхом використання презентаційних засобів навчання. У такому разі різко піднімаються вимоги до професійного спрямування педагога, оскільки він автоматично набуває статусу автора цифрових навчальних засобів.

Наведений тип картографічних задач, а саме – праця з контурними географічними картами, набуває, в прямому сенсі, нового забарвлення і ще більшого значення. Приміром, може мати місце одночасна робота школярів за партами та біля інтерактивної дошки. Інформаційна здатність дошки, програми,

інтерактивні карти, електронні атласи і два види найпопулярніших сервісів Google Карты (Google Maps) і Google Планета Земля (Google Earth) – дозволяють показати школярам любий об’єкт на поверхні нашої планети.

Основна значимість таких програмних продуктів заключається в тому, що [51]:

- ілюстрація на картах значної частини допоміжної інформації;
- значний рівень деталізації картографічних ілюстрацій;
- здатність застосування переміщення географічної інформації.

Розглянемо наші пропозиції з проведення географічного заняття на тему «Озера».

Вид заняття: оволодіння новим навчальним матеріалом та закріплення нових знань.

Задачі заняття:

1. Навчальні задачі:

- ознайомити школярів з новими визначеннями;
- побудувати у школярів розуміння про озера, їх особливості, види, місце знаходження найглибших світових озер тощо.

2. Задачі, що сприяють розвитку творчих здібностей школярів:

- забезпечити розвиток творчих здібностей школярів шляхом взаємодії походження улоговин та зовнішніх характеристик озер;
- оволодіти способами визначення географічного розміщення озер.

Розвинути здатність характеризувати озера за структурним планом.

3. Виховні задачі. Прививати школярам здатність любити свій край та свою країну.

Інструментарій: фізична карта світу, фізична карта України Google Планета Земля (Google Earth), відео про озера та їх природні походження, навчальна книга з вивчення шкільної географії.

Географічна складова для вивчення учнями: озера України та найбільші озера світу.

Перебіг заняття.

Вступне слово.

Шановні учні, сьогодні на занятті ми продовжуємо досліджувати внутрішні водойми суходолу. Давайте пригадаємо, які водойми ми розглядали на минулому занятті?

На сьогоднішньому занятті ми переходимо до розгляду озер. Школярі нотують в зошити тему – «Озера та їх походження».

Вам пропонуються картки із зображенням річок, морів та озер.

Педагог надає можливість школярам пригадати, що таке море. Це елемент океану, відділений від нього островами чи півостровами. Море різниться від океану флорою та фауною, властивостями води тощо. Океан з'єднуючись з морем, належить до системи Світового океану.

Педагог повинен надати спробу школярам самим висловити власні розуміння та враження про озеро. Школярі ознайомлюють клас із власними розумінням терміну «озеро» та порівнюють свої думку з тезами, наведеними у початковій книзі з географії.

Таким чином, озеро – це скупчення водойми у природному заглибленні на суходолі. Таке заглибленні на суходолі трактується, як улоговина [7, с. 53].

Школярі нотують в конспект термінологію про озеро і улоговину.

Школярам надаються фотокартки озерних улоговин. Школярі мають оцінити освітній матеріал за певними видами походження озерних улоговин. Слід також відмітити на контурній карті озера та, відповідно, їх прописати. Варто звернути увагу на улоговини озер, які з'явилися внаслідок тектонічної діяльності людства.

Школярі записують відповідні дані у табл. 3.4.

## Утворення озерних улоговин

Залишкові	Тектонічні	Карстові	Вулканічні або кратерні	Озера - стариці	Льодовикові	Ставкові

Під час формування табл. 3.4, педагог розповідає про виникнення цих улоговин. Перед формуванням табл. 3.4, школярі розповідають про кожен озерний тип.

Озера тектонічного виду розміщуються в тектонічних впадинах. По зовнішньому вигляді мають подовжену форму: Рудольфа, Ньяса, Тана – в Африці, Байкал – у Росії, Тітікака – у Південній Америці, Мертве – на Близькому Сході.

Озера карстового походження виникають внаслідок наповнення карстових порожнеч. Ці порожнечі виникають в м'яких гірських породах, які мають властивість швидко зникати. Карстові озера України – це такі озера, як: Пулемецьке, Кримне, Світязь.

У кратерах потухлих вулканів виникли озера кратерного або вулканічного походження. На Землі такі озера протікають: на острові Ява, Курильських островах, Камчатці – Кронецьке озеро [51].

Стариці – це озера, які виникають у річкових заплавах. Крута річка підтоплює берегові лінії, міняє власне русло, в результаті чого формуються озера серповидного виду [7, с. 54].

Після формування табл. 3.4, можна продемонструвати фільм «Озера та їх походження». Школярам розповідається про те, що наповненість озера здійснюється шляхом кругообігу води в природі.

Задачі школярам:

- ознайомитись на географічній карті чи атласі з умовними знаками озер, перенести їх на контурну карту;

- з'ясувати, чи всі озера мають однакові розміри та походження.

Відповіді школярів мають бути наступними: всі озера мають різні розміри та різне походження. Багато школярів володіють інформацією про те, що саме глибоке озеро на нашій планеті – це Байкал, а саме більше – Каспійське. Користуючись навчальним посібником, школярі ознайомлюються з матеріалом щодо цих озер.

Педагог продовжує урок і розповідає про озера наступну інформацію: справді, розміри озер – різні, від декількох метрів квадратних до десятків кілометрів. Педагог показує учням презентацію про Каспію. Аральське (або Синє) море розміщене по середині середньоазіатських пустель. Воно є одним із самих менших морів СНД, меншим є лишень Азовське море в Україні. Однак з-поміж інших озер, Аральське займає 3-тю світову позицію після Верхнього озера в Північній Америці та Каспійського моря. Незважаючи на значні розміри, Аральське море є мілководним озером. Його застосовують для переміщення надводного транспорту, однак судноплавство тут мало розвинене через обмеженість зв'язку з рештою водойм. Для розвитку рибного господарства воно відіграє досить важливу роль [51].

Завдання. Користуючись фізичною картою світу або атласом, школярі на контурній карті відмічають:

1. Стічні озера: Байкал, Онезьке, Ладозьке, Синевир, Верхнє, Мічиган, Вікторія.

2. Нестічні озера: Каспійське, Балхаш, Аральське, Ейр, Чад, Ельтон, Баскунчак.

Школярі ознайомлюються на картах чи атласах із відображенням на них солоних (рожевий колір) та прісних (голубий колір) озер.

Педагог розповідає про те, що, за своїм хімічним складом, озера класифікуються на [18, с. 2]:

- прісні – до 1 проміле;
- солонуваті – від 1 до 25 проміле
- солоні – більше 25 проміле.

Спираючи на матеріали, наведені в навчальній книзі, школярі встановлюють, чому у вода є солоною саме у безстічних водоймах.

Педагог може провести невеличку розмову зі школярами про призначення озер. Розповісти про те, що тут: видобувають сіль, плавають різноманітні човни та кораблі, займаються рибальством, вирощують водоплавних пернатих тощо.

Далі педагог ознайомлює школярів із болотами. Таке ознайомлення можна реалізувати у формі бесіди. Можна надати школярам задачі для попереднього ознайомлення.

Бувають випадки, коли невеликі, за розміром, озера стають мілкими від глини чи піску, підмитого річкою. Поволі берегова лінія озера наповнюється мохом та різною рослинністю, кущами, чагарниками. Болотяні рослини гинуть та осідають на дні озера. Таким чином формуються болота. Велика кількість боліт знаходиться у тундрі та лісовій зоні. У пустелі та степовій зоні небагато боліт або вони зовсім відсутні [51]. Демонстрація педагога супроводжується зображеннями картин та карток, на яких наведено всі рівні трансформації озер на болота.

Засвоєння школярами навчального матеріалу може супроводжуватись грою «Що? Де? Коли?».

Задачі для школярів:

1. Що ви взяли для себе із даного заняття? Яка відмінність між озером та морем? Які ви знаєте озерні улоговини і, яка між ними відмінність за їх походженням?

2. Яка різниця між стічними та нестічними озерами? Перелічіть одні та інші.

3. Чому вода в стічних озерах прісна? Обґрунтуйте.

4. Як здійснюється формування боліт?

Структура характеристики озера:

1. Його назва.

2. На якому континенті та на якій місцевості розміщене озеро?

3. Які його географічні координати?

4. Назвіть походження улоговини озера.

5. Озеро стічне чи нестічне? Охарактеризуйте.

6. Озеро є прісним чи солоним? Опишіть його.

На даному етапі інтерактивна дошка має використовуватись педагогом не лише при поточній діагностиці знань та вмінь школярів, але й в процесі підготовки до всіляких шкільних конкурсів, змагань, олімпіад та конференцій.

Отже, ігрові методи навчання є динамічною демонстрацією соціально-природних процесів у межах реалізації освітньої діяльності. Інноваційну здатність реалізації ігрових уроків демонструють комп'ютерні технології. З їх допомогою можна створити не лише різносторонню базу у формі карт, таблиць, схем, текстового матеріалу, різних баз даних тощо, але й наочно демонструвати, в різних часових та просторових реаліях, досліджувані географічні об'єкти. Отримані дані можна демонструвати у формі презентацій, робити відповідні висновки тощо. Це суттєво полегшує працю педагога щодо процесу планування та застосування ігрових технологій на уроках географії і аналізу її результатів, а також робить роботу школярів більш ґрунтовною й максимально реалістичною.



### 3.4. Аналіз та оцінка результатів проведених досліджень

Наступний етап наших досліджень полягав у встановленні рівня результативності використання ігрових методів навчання для покращення ступеню практичних здібностей школярів. Здійснивши тестове та анкетне опитування школярів, нами було встановлено ступінь практичних здібностей школярів.

Результати опитувань школярів про їх заохочення до географії, як шкільної дисципліни, після використання ігрових методів в початковому процесі, продемонстрували наступне. У 82% школярів підвищилась зацікавленість до цієї дисципліни, а у 18% школярів – не спостерігалось такої зацікавленості (рис. 3.7):



Рис. 3.7. Рівень зацікавленості школярів географією, як навчальною дисципліною, %

Діагностика початкових здібностей школярів, у процесі нашого дослідження, продемонструвала підвищення їх рівня, порівняно з попередніми результатами досліджень. Результати проведених тестів показали наступне:

- на рівень «задовільно» (4-6 балів) зробили тестові завдання 27% школярів;

- на рівень «добре» (7-9 балів) – 58% школярів;

- на рівень «відмінно» (10-12 балів) – 15% школярів.

Таким чином, в результаті застосування ігрових методів навчання, в процесі проведення занять з географії, ступінь практичних та теоретичних здібностей школярів зріс на п'ятнадцять процентів.

Отже, застосування ігрових методів навчання в процесі проведення занять з географії, однозначно, покращує рівень практичних та теоретичних здібностей школярів.

Діагностика здібностей школярів, щодо оволодіння географічною картою, продемонструвала гарний результат:

- на рівень «задовільно» (4-6 балів) зробили завдання 18% школярів;

- на рівень «добре» (7-9 балів) – 55% школярів;

- на рівень «відмінно» (10-12 балів) – 27% школярів.

Результати роботи школярів наведено на рис. 3.8:



Рис. 3.8. Рівень практичних та теоретичних здібностей школярів щодо оволодіння географічної карти, %

Проаналізувавши результати проведених досліджень, відмітимо, що, у ході застосування ігрових технологій в навчальному процесі, зацікавленість школярів географічною картою зростає: на рівні 7-9 балів – на 11%, на рівні 10-12 балів – на 2%, а також зменшилась на рівні 4-6 балів на 13%.

Отже, результативність застосування ігрових навчальних методів у навчальному процесі покращує:

- зацікавленість школярів до географії, як дисципліни;
- оволодіння школярами географічними картами та атласом.

Таким чином, з великою впевненістю можна стверджувати про результативність у застосуванні ігрових навчальних методів у навчальному процесі.

## Висновки

Уроки географії, проведені із застосуванням ігрових методів навчання, є, в даному випадку, заохоченням пізнавальної діяльності школярів. Вони створюють наступні складові освітнього процесу:

- розвиток здібностей школярів;
- розкриття індивідуальних можливостей школярів;
- формування світоглядних позицій школярів;
- можливості педагога реалізувати свій навчальний потенціал, застосовуючи ігрові технології у навчальному процесі.

Ігрові методи навчання є динамічною демонстрацією соціально-природних процесів у межах реалізації освітньої діяльності. Інноваційну здатність реалізації ігрових уроків демонструють комп'ютерні технології. З їх допомогою можна створити не лише різносторонню базу у формі карт, таблиць, схем, текстового матеріалу, різних баз даних тощо, але й наочно демонструвати, в різних часових та просторових реаліях, досліджувані географічні об'єкти. Отримані дані можна демонструвати у формі презентацій, робити відповідні висновки тощо. Це суттєво полегшує працю педагога щодо процесу планування та застосування ігрових технологій на уроках географії і аналізу її результатів, а також робить роботу школярів більш ґрунтовною й максимально реалістичною.

Метою бакалаврської роботи було: встановлення та теоретико-методичне пояснення у сфері застосування навчальних ігрових методів на заняттях з географії. Нами було досягнуто виконання поставлених завдань, які було сформовано у відповідності з метою дослідження, зокрема:

- проаналізовано теоретичну базу з питань застосування, у навчальному процесі, навчальних ігрових технологій;
- встановлено головні вимоги до навчальних ігрових технологій;

- наведено загальну характеристику навчальних ігрових технологій, що використовуються на уроках географії;
- обґрунтовано особливості застосування навчальних ігрових технологій під час занять з географії;
- внесено пропозиції із застосування навчальних ігрових технологій на уроках географії.

Отже, під час застосування ігрових технологій визначається рівень практичних та теоретичних здібностей школярів, їх зацікавленість до географії, як дисципліни; оволодіння ними географічними картами та атласом. Це свідчить про покращення процесу навчання географії. Під час ігрової діяльності, школяр оволодіває 85 % освітньої інформації, а, за класичного заняття – на 30-40 % менше.

Проведені дослідження показали, що застосування ігрових методів навчання на уроках географії сприяє інтелектуальному розвитку школярів, вони усвідомлюють практичний смисл та відповідний рівень науковості географії, отримують реальні практичні навички.

## Список використаних джерел

1. Адруховець Л. Ігрова педагогіка. Завуч. 2004. № 1 (187). С. 6-16.
2. Артемова Л. Вчись граючись. Тернопіль, 1995. 118 с.
3. Бігич О.Б. Вправи з навчання техніки читання та письма українською мовою у початкових класах. К.: Ленвіт, 2006. 64 с.
4. Ватаманюк Г. Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності старших дошкільників та молодших школярів. Початкова школа. 2008. № 6. С. 40-43.
5. Ващенко Г. Роль ігрової діяльності у навчанні. Загальні методи навчання. К., 1997. С. 366-380.
6. Виготський Л.С. Проблеми дитячої психології. Сакт-Петербург: Союз, 1997. 224 с.
7. Виховання естетичної чуйності до природи у процесі гри. Початкова школа. 1996. № 4. С. 53-54.
8. Воробйова С. Дидактичні ігри в процесі навчання. Рідна школа. 2002. №5. С. 46-49.
9. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці. Завуч. 2004. № 30 (216). С. 9; 2005. № 2 (224). С. 17-20.
10. Гриб Д.М. Гра у навчанні шестиліток. Початкова школа. 1985. № 2. С. 54-56.
11. Гончаренко С. Український педагогічний словник. К.: Либідь, 1998. 376 с.
12. Данилова Л. Розвивати пізнавальну активність учнів. Рідна школа. 2002. № 6. С. 18.
13. Данько Н. Гра в процесі викладання курсу «Світ мистецтва» Початкова школа. 2008. № 2. С. 25-27.

14. Дидактична гра (Форми навчання у школі): Книга для вчителя. За ред. Ю.І. Мальованого. К., 1992. С. 89-104.
15. Дидактичні ігри. Початкова школа. 1997. № 9. С. 49-50.
16. Дидактичні та інтелектуальні ігри на уроках читання. 2-4 класи. Упоряд. О. Д. Доміна. Х. : Вид. група «Основа», 2009. 124 с.
17. Діхтяренко Л. В. Інтерактивні дидактичні ігри на уроках читання у 4 класі. Смоліне, 2008. 56 с.
18. Дон О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. Шкільний світ. 2001. № 35 (115). С. 2.
19. Дон О. Про дидактичні ігри. Завуч. 2001. № 23-24 (101-102). С. 31-35.
20. Ельконін Д. Б. Психологія гри. М.: «Педагогіка», 1978. 304 с.
21. Ельконін Д. Б. Психологічні питання дошкільної гри. Вікова і педагогічна психологія. М., 1992. С. 63-78.
22. Єсирева Л. А. Навчатися граючись. Початкова школа. 1988. №10. С. 45-47.
23. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні. Рідна школа. 2000. № 4. С. 63-64.
24. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі ігрової діяльності. Рідна школа. 2000. № 3. С. 37-39.
25. Заброцька С. Т. Уроки читання. 2 клас. Посібник для вчителя. Тернопіль: Навч. Книга-Богдан, 2005. 288 с.
26. Зевако В. Цікаві завдання на уроках читання. Посібник для вчителя. Тернопіль: Підручники і посібники, 2005. 128 с.
27. Ігри та ігрові вправи з дітьми шестирічного віку. За ред. С. Г. Коваленко. К.: Рад. школа, 1987. 144 с.
28. Калінченко І. Значення дидактичних ігор для розвитку пізнавального інтересу. Початкова освіта. 1999. № 17. С. 5.

29. Карабаєва І. Уява народжується в грі. Дошкільне виховання. 2007. № 10. С. 4-8.
30. Кобевка А. Використання ігор на уроках в 1 класі з метою забезпечення наступності між дошкільням та початковою ланкою освіти. Початкова школа. 2006. № 7. С. 1-4.
31. Коберник О., Коберник Т. Активізація навчально-пізнавальної діяльності школярів. Рідна школа. 1999. № 1. С. 55-80.
32. Копилов С. Навіщо шестирічним потрібна гра? Дошкільне виховання. 2006. № 9. С. 12-14.
33. Котирло В. Психологія гри. Дошкільне виховання. 1968. № 8. С. 3-8.
34. Кудикіна Н. В. Педагогічні умови забезпечення успішної ігрової діяльності дітей. Управління школою. 2004. № 25-26 (73-74). С. 51-52.
35. Кудикіна Н. В. Психолого-педагогічні засади ігрової діяльності дітей. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі. К., 2003. С. 97-142.
36. Макаренко А. Твори: У 3 т. К. 1976. 455 с. Т.3.
37. Методика викладання української мови: Навчальний посібник. За ред. С. Т. Дорошенка. К. Вища школа, 1999. 424 с.
38. Новикова С. Роль гри у навчанні і вихованні молодших школярів. Початкова школа. 1997. № 9. С. 24.
39. Особливості психічного розвитку дітей 6-7 років. За ред. Д. Б. Ельконіна, А. Л. Венгера. М.: Педагогіка, 1988. 136 с.
40. Пономаренко Т. Л. Гра як провідна діяльність дошкільника. Оновлення змісту та форм дошкільня та початкової освіти України: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. Миколаїв, 2003. С. 266-269.
41. Савченко О. Я. Дидактика. К., 1999. 315 с.
42. Салюк А. Дидактичні ігри у 1 класі. Початкова школа. 2008. № 3. С. 30-33.



43. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. Рідна школа. 2005. № 7. С. 50-52.
44. Свідлова Л. Дидактичні вправи для мовної розминки на уроках читання. Початкова школа. 2006. № 7. С. 17-19.
45. Скрипченко Н. Ф., Савченко О.Я. Читання в 2 класі. К.: Рад. школа, 1987. 245 с.
46. Сухомлинський В. Серце віддаю дітям. Вибрані твори: В 5 т. К.: Рад. школа, 1976. Т.3. 279 с.
47. Ушинський К. Д. Твори: У 6 т. К., 1952. Т.5.
48. Шарагова Н. Ігри на уроках української мови у 1-2 класах. Початкова школа. 2007. № 9. С. 6-10.
49. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі. Початкова школа. 1997. № 9. С. 18-21.
50. Щербань П. Ситуаційно-ігрові методи навчання. Збірник наукових праць Полтавського педагогічного університету. Полтава, 2005. Вип. 7. С. 105-113.
51. Ігрові технології навчання на уроках географії, 2015. [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: [http://4ua.co.ua/pedagogics/qa3ad69b4d43b89521306d26\\_2.html](http://4ua.co.ua/pedagogics/qa3ad69b4d43b89521306d26_2.html).