

# МОЛОДЕЖЬ И НАУКА XXI ВЕКА

XXIV Международный научно-практический  
форум студентов, аспирантов и молодых ученых

## ГЕОГРАФИЯ И ОБРАЗОВАНИЕ: НАУЧНЫЕ ГОРИЗОНТЫ МОЛОДЫХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Материалы Всероссийской  
научно-практической конференции  
для старших школьников, студентов,  
магистрантов, аспирантов и молодых ученых

Красноярск, 20 апреля 2023 г.

Выпуск 1

*Электронное издание*

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
им. В.П. Астафьева»



КРАСНОЯРСКОЕ КРАЕВОЕ ОТДЕЛЕНИЕ РУССКОГО  
ГЕОГРАФИЧЕСКОГО ОБЩЕСТВА

XXIV Международный научно-практический форум  
студентов, аспирантов и молодых ученых  
«МОЛОДЕЖЬ И НАУКА XXI ВЕКА»



# ГЕОГРАФИЯ И ОБРАЗОВАНИЕ: НАУЧНЫЕ ГОРИЗОНТЫ МОЛОДЫХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

**Материалы Всероссийской научно-практической конференции  
для старших школьников, студентов, магистрантов,  
аспирантов и молодых ученых**

Красноярск, 20 апреля 2023 г.

**Выпуск 1**

Электронное издание

Красноярск  
2023

ББК 26.8  
Г 353

**Редакционная коллегия:**

*М.С. Астрашарова*  
*Т.Н. Мельниченко*  
*М.В. Прохорчук*  
*Л.А. Дорофеева (отв. ред.)*

**Г 353 География и образование: научные горизонты молодых исследователей:** материалы Всероссийской научно-практической конференции для старших школьников, студентов, магистрантов, аспирантов и молодых ученых. Красноярск, 20 апреля 2023 г. / отв. ред. Л.А. Дорофеева; ред. кол.; Электрон. дан. Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2023. – Систем. требования: PC не ниже класса Pentium I ADM, Intel от 600 MHz, 100 Мб HDD, 128 Мб RAM; Windows, Linux; Adobe Acrobat Reader. – Загл. с экрана.

ISBN 978-5-00102-641-9

Представлены статьи обучающихся вузов, школ, аспирантов и молодых ученых, посвященные актуальным направлениям и перспективам развития геологии, эколого-географических наук, научному и методическому обеспечению учебного процесса в школах при обучении географии и геоэкологии на современном этапе.

ББК 26.8

ISBN 978-5-00102-641-9

(XXIV Международный научно-практический форум студентов, аспирантов и молодых ученых «МОЛОДЕЖЬ И НАУКА XXI ВЕКА»)

© Красноярский государственный педагогический университет им. В. П. Астафьева, 2023

ББК 26.8  
Г 353

**Редакционная коллегия:**

*М.С. Астрашарова*  
*Т.Н. Мельниченко*  
*М.В. Прохорчук*  
*Л.А. Дорофеева (отв. ред.)*

**Г 353 География и образование: научные горизонты молодых исследователей:** материалы Всероссийской научно-практической конференции для старших школьников, студентов, магистрантов, аспирантов и молодых ученых. Красноярск, 20 апреля 2023 г. / отв. ред. Л.А. Дорофеева; ред. кол.; Электрон. дан. Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2023. – Систем. требования: PC не ниже класса Pentium I ADM, Intel от 600 MHz, 100 Мб HDD, 128 Мб RAM; Windows, Linux; Adobe Acrobat Reader. – Загл. с экрана.

ISBN 978-5-00102-641-9

Представлены статьи обучающихся вузов, школ, аспирантов и молодых ученых, посвященные актуальным направлениям и перспективам развития геологии, эколого-географических наук, научному и методическому обеспечению учебного процесса в школах при обучении географии и геоэкологии на современном этапе.

ББК 26.8

ISBN 978-5-00102-641-9

(XXIV Международный научно-практический форум студентов, аспирантов и молодых ученых «МОЛОДЕЖЬ И НАУКА XXI ВЕКА»)

© Красноярский государственный педагогический университет им. В. П. Астафьева, 2023

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНОЙ ГЕОГРАФИИ

*С.И. Ромашкина*

*Научный руководитель старший преподаватель Л.В. Зимина*  
Сибирский государственный индустриальный университет

*Методика обучения, игровые технологии, география.*

В статье рассматриваются игровые технологии как процесс, позволяющий повысить интерес к обучению у учащихся, как и то, что при игровых технологиях дети имеют повышенный уровень мотивации к обучению.

## GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING SCHOOL GEOGRAPHY

*S.I. Romashkina*

*Scientific supervisor senior lecturer L.V. Zimina*  
Siberian State Industrial University

*Teaching methodology, game technologies, geography.*

The article discusses gaming technologies as a process that allows students to increase their interest in learning, as well as the fact that with gaming technologies, children have an increased level of motivation for learning.

**П**о мере развития теории и практики обучения меняется и дидактическое представление о сущности форм его организации. Урок как основная форма учебно-воспитательного процесса в школе требует объединения учащихся в классы с постоянным составом детей одного уровня подготовки, введение твердого расписания занятий, где каждый урок имеет свою определенную дидактическую цель. При этом эффективность учебного процесса во многом зависит от умения учителя правильно организовать и грамотно выбрать ту или иную форму проведения занятия. На современном этапе популярность приобретают нестандартные формы обучения, которые привлекают учащихся больше, нежели стандартные уроки.

По словам Н.В. Бордовской, нетрадиционные формы обучения – это импровизированное учебное занятие, имеющее нетрадиционную структуру [1].

Нетрадиционные уроки являются одной из форм организации обучения и воспитания школьников. Такие уроки нравятся учащимся, так как они более приближены к реальной жизни и практической деятельности школьников. Учащиеся охотно включаются в такие занятия, потому что на них нужно проявить не только свои знания, но и способности, творчество. Именно поэтому одной из наиболее распространенных форм нестандартных уроков является урок-игра.

Урок-игра – это метод обучения, направленный на моделирование реальной действительности с целью принятия решений в моделируемой ситуации.

Основной целью таких уроков является поднятие интереса учащихся к учебе, следовательно, и повышение эффективности обучения.

В современной практике обучения географии игровые технологии тоже получили большую популярность. Использование игр в обучении географии решает множество задач. Они активизируют учебную деятельность на уроке, повышают познавательный интерес, способствуют развитию творческой личности ученика. Стоит отметить, что игровые технологии обучения отличаются исключительным разнообразием, поэтому относить их к какой-либо группе затруднительно. Основным мотивом игры является не результат, а процесс. Это усиливает их развивающее значение, но делает менее очевидным образовательный эффект. Несомненно, у игровых уроков есть и образовательные возможности, если их рассматривать не разрозненно, а в системе. Можно, например, передвигаться от усвоения и использования фактов к их связям (кроссворды), от описаний (урок-путешествие) к объяснениям (урок-экспедиция).

Игра в обучении объединяет эмоциональный и рациональный подходы. Свобода учащихся в выборе заданий и организации деятельности получает в игре возможность для полной своей реализации. Особенностью игры в школе является высочайшая творческая активность и учителя, и учащихся. Учитель, зная психологические и личностные особенности своих учащихся, вносит индивидуальные коррективы, привлекает детей к творческому участию в разработке дидактических материалов, составлению технологически четких форм обучения и воспитания. Активность педагога проявляется именно в этом. Основным механизмом игрового обучения выступают игровые методы вовлечения учащихся в творческую деятельность.

Исходя из вышесказанного, отметим, что в познавательной географической игре закрепляются умение применять полученные ранее знания, навыки пользования справочной и другой литературой. А главное – в процессе игры ученики получают знания, испытывая при этом удовольствие от самого процесса игры. Но не будем забывать, что цель географических игр – закрепить навыки чтения карты, умения использовать полученные знания, разнообразную дополнительную информацию, вызвать интерес к предмету.

Ниже представлен один из примеров урока-игры по географии.

Данную игру можно использовать на обобщающих уроках в заключение курса «Материков и океанов» в 7 классе.

Тип урока: Обобщающий.

Вид урока: урок-игра.

Цели урока:

1. Развить познавательные и творческие способности учащихся с помощью элементов игры.
2. Развить географическое мышление, расширить кругозор учащихся.
3. Сформировать навыки конкурсных испытаний, умение работать в команде, уважительно относиться к каждому мнению, вести дискуссию, отстаивать свою точку зрения.

Организация игры.

Суть игры заключается в передвижении по станциям. Каждая команда, состоящая из 5 человек, получает маршрутный лист (Приложение А) с последовательным списком станций. Все команды выполняют одинаковые задания на каждой станции. Для работы на станциях время регламентируется. В конце игры подводятся итоги и считаются баллы.

Ход игры:

- Станция. «Непредсказуемые океаны»
- Станция. «Внутренние воды Северной Америки»
- Станция. «Увлекательная Евразия»
- Станция. «Жаркая Африка»
- Станция. «Удивительная Австралия»
- Станция. «Труднодоступная Антарктида»

На каждой станции игры задания оцениваются членами жюри, которые выбираются классом, по 20 баллов. Победителем игры становится команда, набравшая максимальное количество баллов. Та команда, что выигрывает, получает 5, остальные же 4.

Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач. Использование игры на уроках географии в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность географического образования. Но при всем этом, игры необходимо рассматривать во взаимодействии другими формами и методами учебной работы, так как даже самая лучшая игра не может обеспечить достижения всех образовательно-воспитательных целей.

### **Библиографический список**

1. Бордовская Н.В. Педагогика: учебник. СПб.: Питер, 2014. 693 с.
2. Васяева М. Н. Нетрадиционные формы уроков // Преподавание истории в школе. 2001. № 6. С. 70.
3. Гузеев В.В. Методы и организационные формы обучения. М.: Народное образование, 2001. 212 с.
4. Зотов Ю.Б. Организация современного урока. М.: Просвещение, 1984. 144 с.