



Використання ігрових технологій на уроках географії

Вчитель географії
ОДЕСЬКОГО ЛІЦЕЮ №35
Гижко Лілія Володимирівна

За типом ігрової діяльності

Симулятори: Ігри, що моделюють реальні географічні процеси або явища, дозволяючи гравцям вивчати та взаємодіяти з довкіллям в контекст конкретних ситуацій. Завдяки цьому, ігри-симулятори надають гравцям можливість вивчати світ, розвивати просторове мислення та аналізувати взаємодію природних, економічних і соціальних факторів.

Рольові ігри: Це вид ігор, у яких гравці занурюються в уявні ситуації або сценарії, що моделюють реальні географічні процеси, події або проблеми. Такі ігри дозволяють гравцям виконувати певні ролі та вирішувати конкретні задачі, взаємодіючи з географічними даними, природними ресурсами, кліматичними змінами чи соціальними аспектами. Гравці в рольових іграх можуть виконувати ролі мерів міст, фермерів, рятувальників, екологів тощо. Як результат, гравці навчаються враховувати такі географічні фактори як клімат, рельєф та розподіл ресурсів, розуміючи як екологічні та соціальні проблеми впливають на розвиток територій і головне - навчаються ухвалювати рішення, аналізуючи різні географічні дані та ситуації.

Навчальні ігри-квести: Це інтерактивні ігри, у яких гравці виконують завдання та відгадують загадки, пов'язані з географічними темами, в процесі виконання захопливого сюжету. Квести спрямовані на розвиток знань про географічні процеси, країни, рельєф, клімат та інші аспекти географії через активну участь і взаємодію з контентом.



За платформою використання:

- **Комп'ютерні ігри:** Ігри, у вигляді програм, у яких користувачі взаємодіють з віртуальним середовищем через комп'ютери. Їх можна завантажувати на комп'ютер гравця, або використовувати хмарні технології.
- **Настільні ігри:** Ігри, у які зазвичай грають на плоскій поверхні, часто з використанням ігрового поля, карт, фішок або кубиків. Вони мають різноманітні форми та жанри і можуть містити елементи стратегій, головоломок, командних ігор та рольових ігор.
- **Мобільні додатки:** Ігри, створені спеціально для смартфонів та планшетів. Вони часто мають інтерактивні карти та інструменти для дослідження географії.

Гра "Угору - вниз"

Гравці утворюють півколо від ведучого. Він починає перераховувати різні географічні об'єкти. Наприклад, назви найдовших річок світу (Амазонка, Міссісіпі, Ніл і т. п.), діти піднімаються руки вгору, тим самим як би показуючи розміри. Якщо ж названі невеликі річки всі учасники гри опускають руки вниз. Хто зробив дві помилки - вибуває з гри.

Ведучий не тільки називає географічні об'єкти, але і сам виконує рухи, іноді навмисно помиляючись. Ті, хто неуважний і копіює дії ведучого, скоро вибувають з гри. Гра може продовжуватися 2-3 хвилини, після чого її можна повторити, але називати вже треба гори, озера, тощо

Гра "Географічні питання"

У грі беруть участь дві команди. Після проведення жеребкування гру починає команда №1. Учасники цієї команди по черзі ставлять запитання членам команди №2 повинні дати відповіді, що починаються з якої- небудь однієї літери. Букву називає капітан першої команди, наприклад буква А.

Після цього капітан команди №2 пропонує 10 питань команді №1. Перемагає та команда, яка відповість на всі питання без затримки.

Гра " Підбери пару"

У довільному порядку записуються дві колонки. Учень повинен стрілками з'єднати відповідні пари.

Річка	Материк
1. Амазонка	1. Африка
2. Ніл	2. Південна Америка
3. Міссісіпі	3. Австралія
4. Міссурі	4. Євразія
5. Дунай	5. Варшава

Гра-змагання "Знавці карти"

Запрошуються 2 команди по 4 учні, які отримують конверти. В конверти вкладені умовні позначення (по 4 знаки):

У кожній команді учасники відбирають свої умовні значки й по черзі прикріплюють їх на дошку. Перемагає та команда, яка виконала своє завдання найшвидше.

1 команда	2 команда
графіт	нафта
вугілля	залізна руда
природний газ	торф
вапняк	марганцева руда

Гра "Слова в словах"

Вчитель пише на дошці географічну назву, наприклад: "Аргентина". З букв цього слова потрібно скласти інші географічні назви, не додаючи нових букв, а букви, які є в цій назві, в одному слові можна використовувати тільки один раз. З букв слова "Аргентина" можна скласти такі назви: Етна, Гана, Тигр.

Учнів бажано розділити на дві групи. По черзі школярі кожної групи піднімають руки і відповідають.

Гра «Коло ідей»

Учні, сидячи у колі, мають можливість висловити та обґрунтувати свою позицію. Наприклад, при вивченні теми «Природокористування» у 8-му класі учні висловлюють свою позицію щодо того, як треба раціонально використовувати природні ресурси. Обов'язково обґрунтовувати свою думку.



Гра «Мікрофон»

По черзі викликаю учнів, які імітують «говоріння» у мікрофон. Інші учні не можуть говорити, вигукувати з місця, право говорити належить тільки тому, кого символічний мікрофон.

Наприклад, при вивченні теми «Північна Америка» в 7 класі пропонується ситуація: Уявіть, що ваші знайомі придбали туристичну путівку в одну з країн Північної Америки, скажімо, США. І просять вас, як знавця географії, назвати географічні об'єкти, місця в природі, міста, історичні пам'ятки, які їм варто відвідати, перебуваючи в цій країні.

Гра „ Допуск “.

Проводять на початку уроку. До гри залучають весь клас. Це має такий вигляд: учитель ставить запитання, на які учні відповідають по черзі, не встаючи зі своїх місць. Підніматися доводиться тільки тим учням, які не змогли відповісти на запитання. На цей етап учитель добирає прості запитання. Також вчитель пропонує класу не залишати товаришів у біді: пропонує учням кинути „рятувальні кола“, - поставити їм запитання, які вже звучали сьогодні. Рятувальна операція триває доти, доки кожен учень не дасть правильної відповіді.

„Географічний футбол“ (поняття).

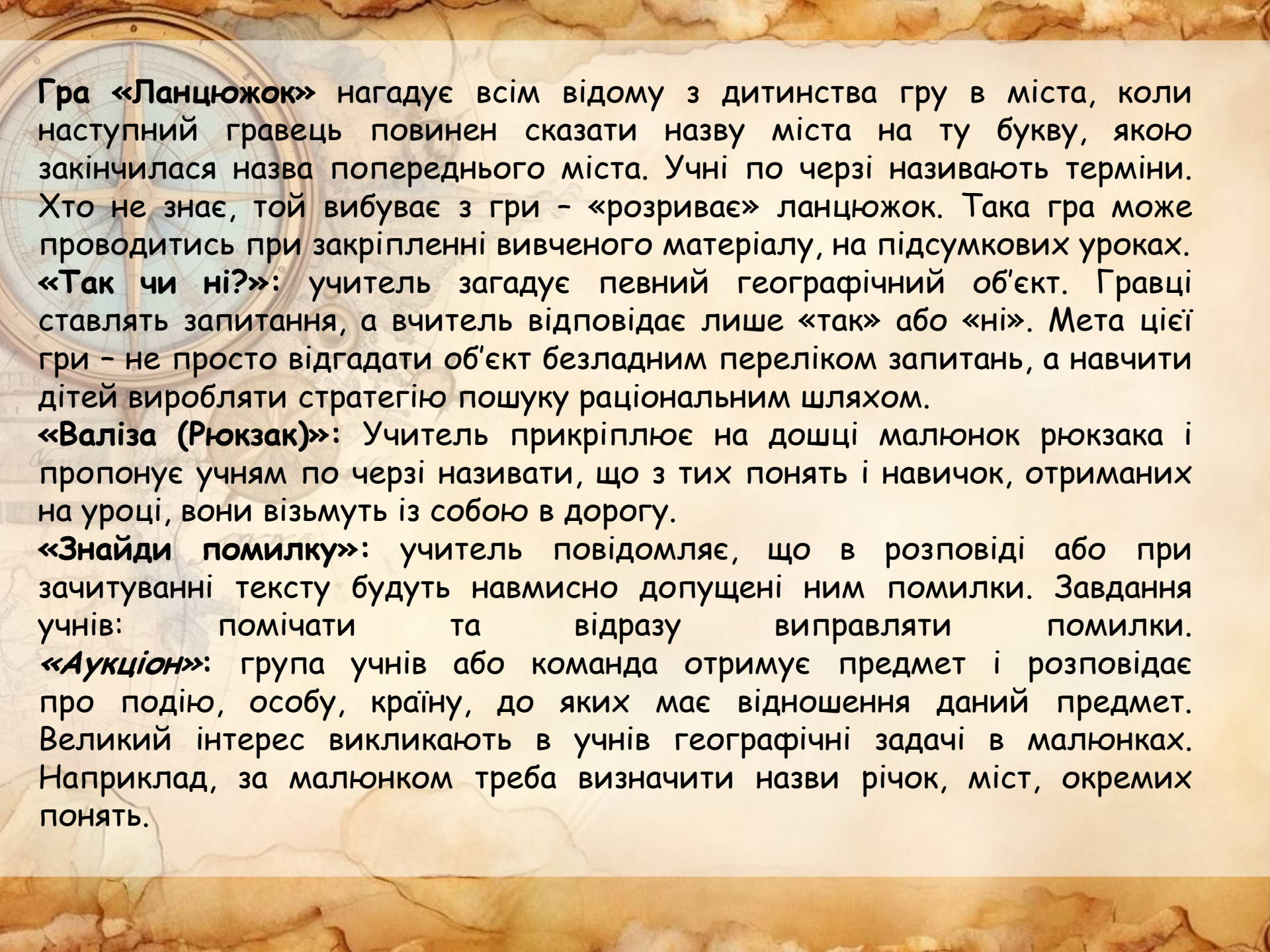
Вчитель кидає учневі м'яч та називає поняття, він відповідає, що воно означає (літосфера, землетрус, магматизм, гейзер, земна кора)

Гра „Рятувальна експедиція“.

Десь у горах зазнав аварії авіалайнер з коштовним вантажем на борту, і потрібно спорядити рятувальну експедицію. Клас розбивається на групи, кожна з яких отримує маршрутний лист із вказівкою орієнтовного напрямку пошуку (з формулюванням головних питань з досліджуваної теми) і стартового завдання (наприклад, нескладного завдання за пройденим матеріалом). Далі процес пошуку може бути організований у такий спосіб: група отримує від учителя уривок радіограми від потерпілих під час аварії й намагається його розшифрувати (уривок може містити, наприклад, опис і результати експерименту з досліджуваної проблеми, а група має їх інтерпретувати й використовувати, відповідаючи на запитання з нової теми).

„Хрестики-нулики“.

На дошці - традиційне для цієї гри накреслено поле. Перемагає, як завжди, команда, яка першою закреслить рядок із трьох секторів. Ходи роблять по черзі. Причому, якщо команда, яка вибрала сектор, із завданням справляється, в ньому виставляють її знак (скажімо, хрестик), а якщо завдання не виконано, - сектор програний і в ньому з'являється знак суперників (нулик) без будь-яких зусиль з їхнього боку. Сектори можуть бути такими: „задача“ - розв'язати розрахункову задачу; „шпаргалка“ - назвати чи дописати формулу; „?“ - відповісти на запитання вчителя або суперника; „вірю-не вірю“ - вибрати з декількох тверджень правильне; „поле чудес“ - закінчити визначення явища чи поняття; „кімната сміху“ - несерйозне завдання, але зі змістом; „практикум“ - виконати практичне завдання; „бліц“ - три нескладних завдання виконати за хвилину; „супербліц“ - завдання виконує одна людина тощо. В процесі уроку проводять дві відбіркові і фінальну ігри, причому під час ігор кожній команді видають жетони для тих гравців, які були найбільш корисні для команди під час відповіді на дане запитання. Наприкінці уроку переможці отримують додаткові призові жетони, їх підраховують і перетворюють на оцінки, які виставляють у журнал за бажанням учнів.



Гра «Ланцюжок» нагадує всім відому з дитинства гру в міста, коли наступний гравець повинен сказати назву міста на ту букву, якою закінчилася назва попереднього міста. Учні по черзі називають терміни. Хто не знає, той вибуває з гри - «розриває» ланцюжок. Така гра може проводитись при закріпленні вивченого матеріалу, на підсумкових уроках.

«Так чи ні?»: учитель загадує певний географічний об'єкт. Гравці ставлять запитання, а вчитель відповідає лише «так» або «ні». Мета цієї гри - не просто відгадати об'єкт безладним переліком запитань, а навчити дітей виробляти стратегію пошуку раціональним шляхом.

«Валіза (Рюкзак)»: Учитель прикріплює на дошці малюнок рюкзака і пропонує учням по черзі називати, що з тих понять і навичок, отриманих на уроці, вони візьмуть із собою в дорогу.

«Знайди помилку»: учитель повідомляє, що в розповіді або при зачитуванні тексту будуть навмисно допущені ним помилки. Завдання учнів: помічати та відразу виправляти помилки.

«Аукціон»: група учнів або команда отримує предмет і розповідає про подію, особу, країну, до яких має відношення даний предмет. Великий інтерес викликають в учнів географічні задачі в малюнках. Наприклад, за малюнком треба визначити назви річок, міст, окремих понять.

«Плутанина».

Гру можна використати для закріплення та перевірки вивченого матеріалу. Учні отримують завдання в якому вказано географічні об'єкти і треба їх розподілити по материкам, по темам.

«Уявна подорож».

Обирається капітан, який розпочинає подорож, називаючи об'єкти повз яких пропливає корабель, дає їм повну характеристику, далі передає керування помічникові і продовжується подорож до кінця.

«Чий контур найбільш схожий».

Називається будь-який географічний об'єкт і всім учасникам гри пропонується підійти до географічної карти, знайти його і вивчити його обриси. Після цього карта знімається і учням дається завдання: на аркуші паперу по пам'яті окреслити контур зазначеного об'єкта. Виконавши це, учні передають свій аркуш ведучому, який реєструє порядок здачі. Перемагає той, хто виконав завдання найкраще.

«Хто більше знає?»

Змагаються команди по декілька учнів у кожній. Оголошується тема і потрібно записати якомога більше назв географічних об'єктів, які стосуються цієї теми. На виконання завдання відводиться 3-5 хв. Виграє команда, яка запише найбільше географічних назв.

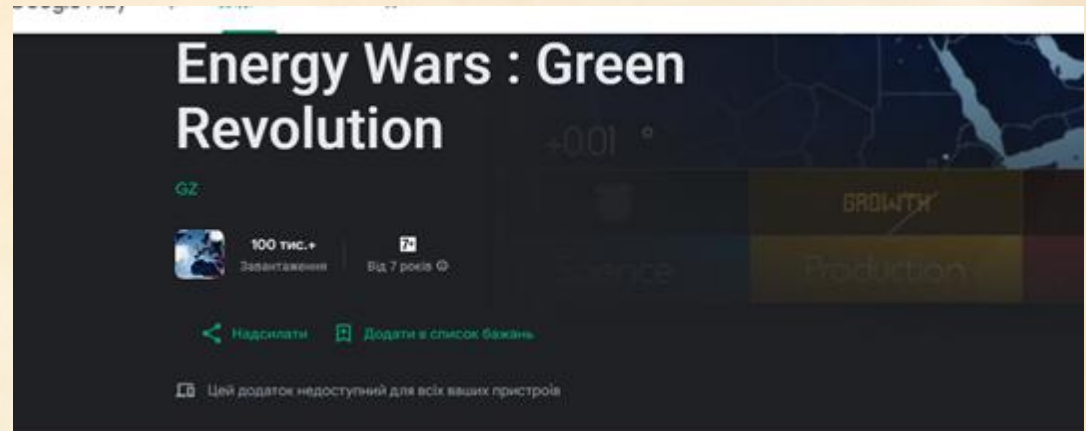
«Уважний».

Потрібно відшукати на карті світу острови і країни, які за своїми обрисами нагадують певні предмети, які назве вчитель.

«До першої помилки». Учитель ставить кожному учневі класу окреме запитання. Учень, не роздумуючи, має швидко відповісти. Якщо діти відповідають правильно, то залишаються у грі, а якщо ні, то вибувають. Гра триває доти, поки не залишиться один учень - переможець.

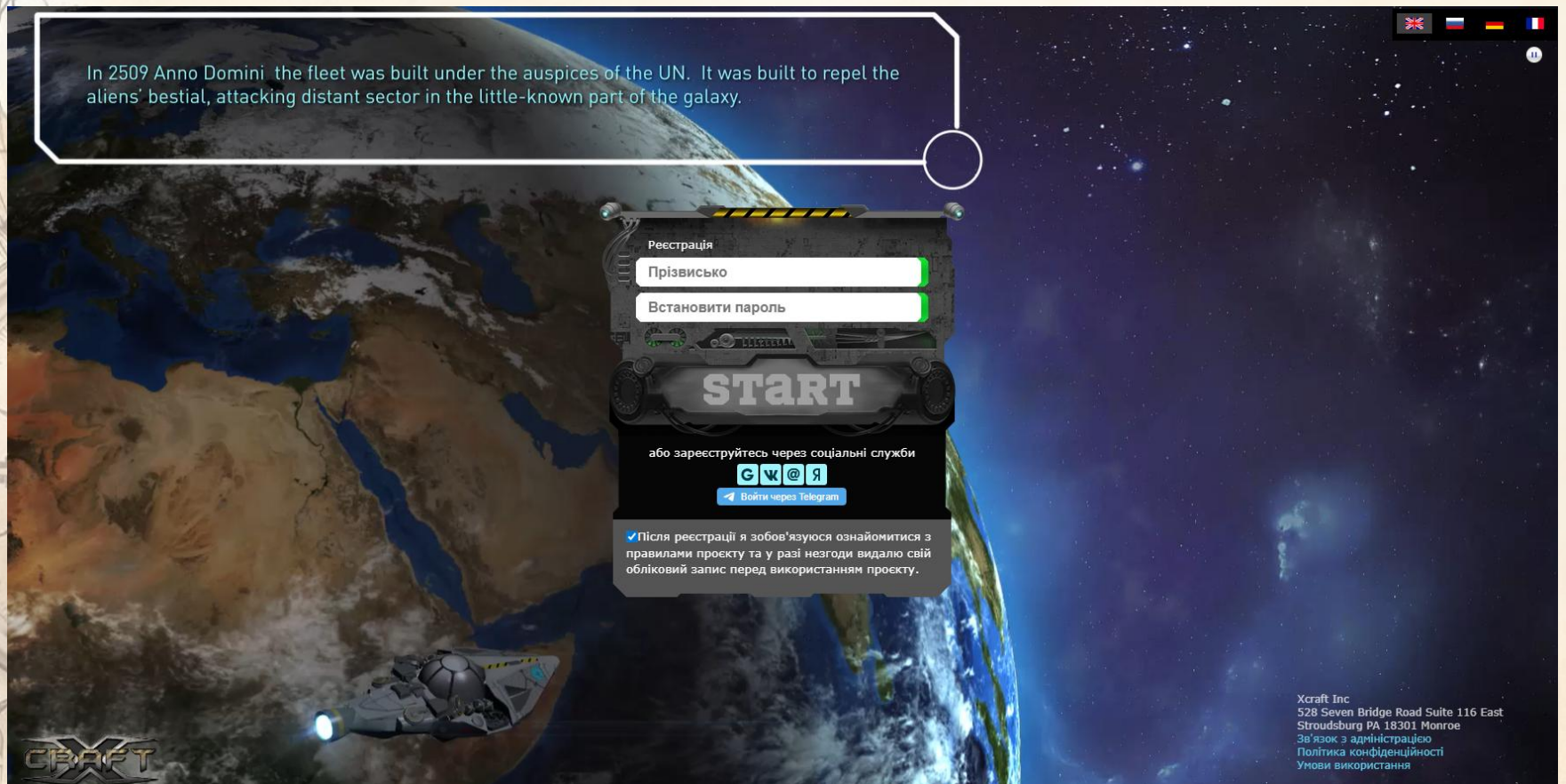
Комп'ютерні ігри

Green Revolution — це рольова гра, яка зосереджена на темах екології, сільського господарства та сталого розвитку. Основна мета гри - навчити учасників знаходити баланс між економічним розвитком і екологічною стійкістю, зокрема в аграрному секторі. У цій грі гравці беруть на себе ролі фермерів, екологів, бізнесменів або урядових представників, які мають приймати рішення, пов'язані з вирощуванням урожаїв, управлінням земельними ресурсами, захистом довкілля та соціально-економічними аспектами.



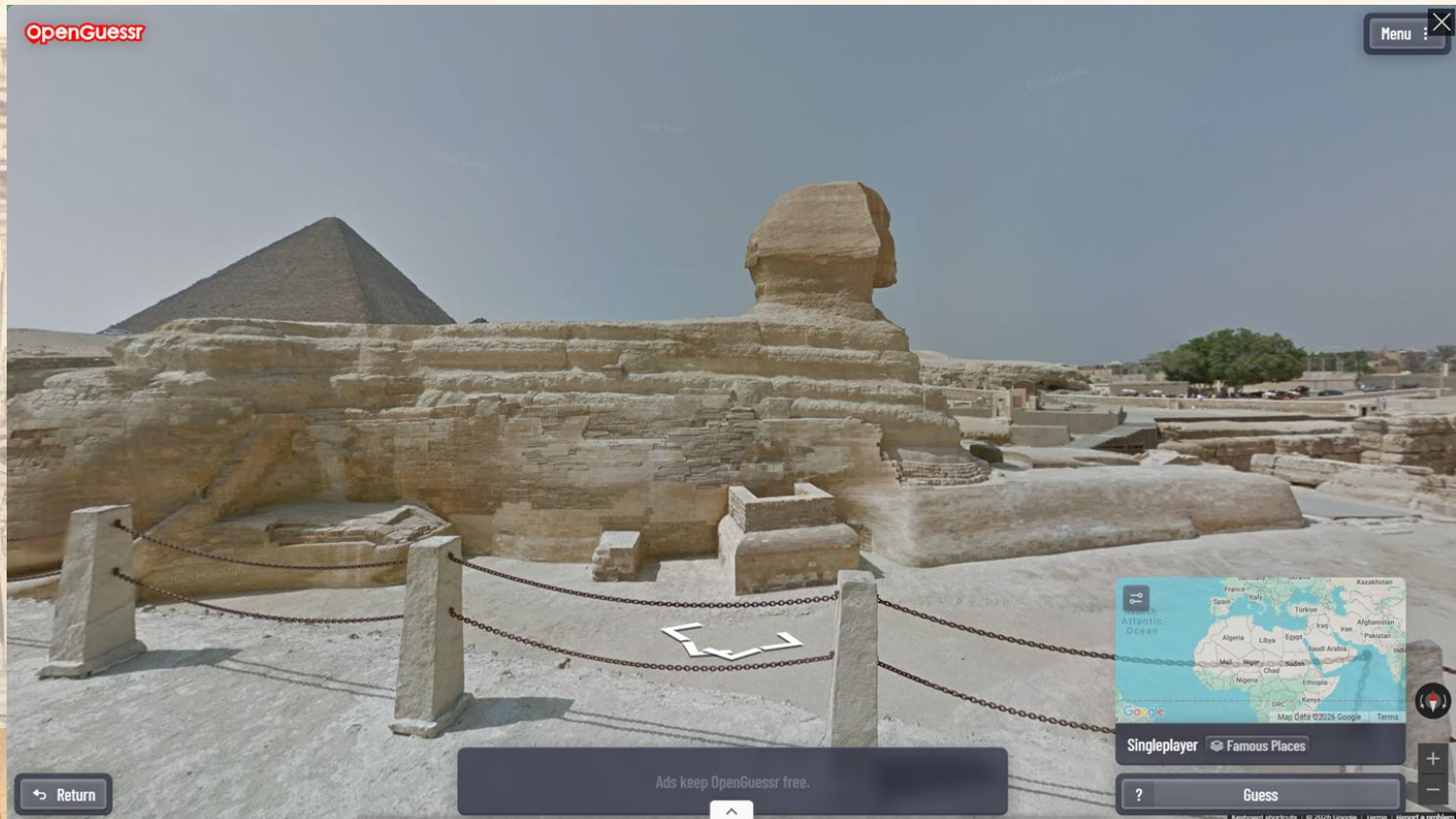
Комп'ютерні ігри

Civilization дозволяє гравцям будувати міста, керувати ресурсами та завойовувати території Просторовий аналіз містить дослідження географічних умов, розподілу ресурсів і планування стратегії розвитку.



Комп'ютерні ігри

Геогра *Geography Prediction*, яка поширена в Інтернеті під назвою *GeoGuessr*, переносить гравців у різні частини світу, у яких потрібно визначити місце розташування на основі п'яти випадково заданих зображень за допомогою різних географічних показників (рис. 1.7). Гравці ставлять позначки на карті світу та отримують бали відповідно до близькості своєї позначки до реального місця. Таким чином *GeoGuessr* розвиває здатність швидко аналізувати навколишнє середовище та співвідносити його з глобальними географічними координатами.



Комп'ютерні ігри

Платформа *Minecraft Education Edition*, на якій учні можуть створювати тривимірні об'єкти, міста та ландшафти. Також на платформі можливо здійснювати різноманітні віртуальні освітні тури.



ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ ▾

НАВЧАЙТЕ З MINECRAFT ▾



Завантажити
Майнкрафт



ПОЧНІТЬ З ГОДИНИ ШІ

Спробуйте пережити першу ніч у Minecraft, але цього разу за допомогою ШІ-агента! Навчіть його розпізнавати ресурси, створювати інструменти та будувати укриття до заходу сонця. Розгадуйте головоломки з кодування за допомогою блоків або Python та дізнайтеся, чому інструменти ШІ потребують людського нагляду, у цьому захопливому навчальному посібнику «Година ШІ».

Почати



СТВОРІТЬ ІГРОВУ АРКАДУ

GameCode — це захоплива навчальна програма, яка поєднує захопливі відчуття від ігор з основами програмування, даючи учням завдання створювати власні міні-ігри в аркадному стилі в рамках Minecraft Education,

National Geographic Challenge - весела, добре продумана гра-вікторина, в якій є тисячі складних питань майже на будь-яку тему з географії. *World Rescue* - гра, в якій ви допоможете героям вирішити проблеми хвороб, вирубки лісів, посухи і забруднення. Гра «*Seterra*» - освітня географічна онлайн-гра, яка дає змогу дізнатися про країни, столиці, прапори та міста Африки, Європи, Північної і Південної Америки, Азії та Австралії за допомогою вправ з контурними картами.

1/5

✓ Correct! NEXT

The Bass Strait runs between Tasmania and the Australian mainland.

Which sea strait separates Tasmania from the Australian mainland?

<input type="radio"/> Menai Strait	25%
<input type="radio"/> Strait of Gibraltar	11%
<input type="radio"/> Bering Strait	16%
<input checked="" type="radio"/> Bass Strait	49% ✓

f t g+ in

Powered by Riddle

ВІКЛИК NG! ВІКТОРИНА, ЧАСТИНА 1



Гра «Врятуй планету».

ГІДРОСФЕРА. СВІТОВИЙ ОКЕАН

СЕРІЯ «ГЕОГРАФІЯ»

КРЕАТИВНІ ТЕСТИ

Гіросфера. Світовий океан

ЗАКЛЮЧЕННЯ Вибери правильне слово. Кожне правильне слово позначай гачком і розфарбуй відповідні країни/культури відповідно до кольору.

ВІСЬМАТИ ПЕРСОНАЖИ

1. Висока об'ємна ідея, що створює нові продукти, послуги чи способи життя в індустрії...	Інвенція (Україна)	Інвенція (Україна)	Інвенція (Україна)
2. Як записати кількість води на Землі?	Океаном (Україна)	Океаном (Україна)	Океаном (Україна)
3. Частка океану, що вкриває поверхню земної кулі.	70% (Україна)	70% (Україна)	70% (Україна)
4. Непорушні водні ресурси на суходолі, що використовують для виробництва електрики.	Гідроенергетика (Україна)	Солоні озера (Україна)	Водосховища (Україна)

Гіросфера. Світовий океан

ЗАКЛЮЧЕННЯ Вибери правильне слово. Кожне правильне слово позначай гачком і розфарбуй відповідні країни/культури відповідно до кольору.

ВІСЬМАТИ ПЕРСОНАЖИ

1. Висока об'ємна ідея, що створює нові продукти, послуги чи способи життя в індустрії...	Інвенція (Україна)	Інвенція (Україна)	Інвенція (Україна)
2. Як записати кількість води на Землі?	Океаном (Україна)	Океаном (Україна)	Океаном (Україна)
3. Частка океану, що вкриває поверхню земної кулі.	70% (Україна)	70% (Україна)	70% (Україна)
4. Непорушні водні ресурси на суходолі, що використовують для виробництва електрики.	Гідроенергетика (Україна)	Солоні озера (Україна)	Водосховища (Україна)



Пазли



Географічна вікторина «Україна».



Гра «Прапори»



Гра «Тварини світу».

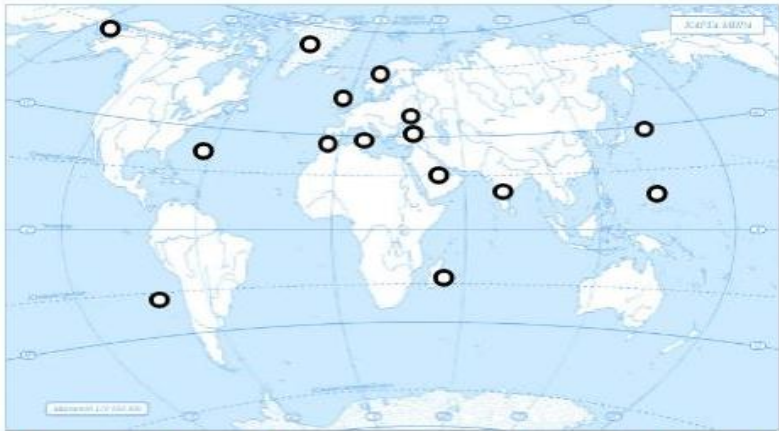


Гра «Прапори світу»

Гра-вікторина «Країни Європи»



Гренландія півострів Індостан течія Курасіо Кримський півострів о. Велика Британія
 Чорне море Перуанська течія Маріанський жолоб



Гібралтарська протока Берингова протока Скандинавський півострів о. Мадагаскар Аравійський півострів течія Гольфстрім Середземне море

Wordwall Створіть красиві уроки швидко

Ми будемо раді вашому швидкому зворотному зв'язку - всього 3 коротких питання! [Перейти до опитування](#)

0:09

Продовжити Виключити

Країні, точки, острови, півострови, моря, затоки, протоки Євразії

Обрати інший шаблон

- Діаграма з етикетками
- Анаграма
- Плюсик слів
- Випадкові картки
- Випадкове колесо

Показати всі

Ми будемо раді вашому швидкому зворотному зв'язку - всього 3 коротких питання! [Перейти до опитування](#)

0:02 **Оберіть слово** 0

Обрати інший шаблон

- Кросворд
- Вісловоцук
- Знайти відповідність
- Вікторина
- Ігрова вікторина

Показати всі



Ми будемо раді вашому швидкому зворотному зв'язку - всього 3 коротких питання! [Перейти до опитування](#)

0:05

дикий кабан	льодовики	шакали
біла куріпка	глийові ґрунти	мерзлота
казарки	глухар	полярна сова
бурі лісові	бурий ведмідь	дуб
карликова береза	ялина	верблюд
ковила	білий ведмідь	чорноземи
солончаки	скорпіон	підзолисті ґрунти
сайгак	пущі	кіль Пржевальського

Арктичні пустелі Тундра

Тайга Широколисті ліси

Степ Пустелі

Здати відповіді

Обрати інший шаблон

- Сортування за групами
- Вікторина
- Ігрова вікторина
- Відкрийте коробку
- Випадкове колесо

Показати всі



Переваги ігрових технологій

- ❖ Підвищують мотивацію та зацікавленість учнів;
- ❖ Розвивають критичне мислення та навички розв'язання проблем;
- ❖ Стимулюють командну роботу та комунікацію;
- ❖ Сприяють кращому засвоєнню знань та запам'ятовуванню інформації;
- ❖ Дозволяють зробити навчання більш динамічним та захоплюючим.

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!

