**Гульня ў навучанні геаграфіі**

Скрабунова Вольга Міхайлаўна

настаўнік геаграфіі

дзяржаўная ўстанова адукацыі

«Вучэбна - педагагічны комплекс яслі-

сад - сярэдняя школа № 44 г. Магілёва»

Для фарміравання i развіцця пазнавальных інтарэсаў школьнікаў у працэсе навучання існуе мноства разнастайных сродкаў, сярод якіх не апошняе месца належыць займальнасці. Займальныя пытанні і заданні, віктарыны i вечары, развіваючыя і пазнавальныя гульні дапамагаюць настаўніку геаграфіі зрабіць прадмет цікавым для вучняў.

Гульня — адзін з старажытных сродкаў выхавання і навучання дзяцей. Гульні ў спалучэнні з іншымі метадычнымі прыёмамі і формамі павышаюць эфектыўнасць выкладання геаграфіі. Яны могуць праводзіцца на ўроках, семінарах, факультатывах, у гуртках. Іх можна прапанаваць у якасці хатняга задання. Гульня — асоба арганізаваны занятак, яна патрабуе напружання эмацыянальных i разумовых сіл; яна заўсёды прадугледжвае прыняцце рашэння: як паступіць? што сказаць? як выйграць? У гульнях дзеці лагічна разважаюць. У калектыўнай гульні амаль заўсёды ёсць элемент спаборніцтва (хто хутчэй, правільней адкажа, хто болей ведае), а значыць, ёсць i канцэнтрацыя волі, настойлівасці, увагі.

У пазнавальнай геаграфічнай гульні замацоўваюцца ўменні скарыстоўваць атрыманыя раней веды, даведачную i іншую літаратуру. А галоўнае — у працэсе гульні школьнікі атрымліваюць веды, адчуваючы пры гэтым задавальненне. Яна па сілах нават слабым вучням. Больш таго, слабы вучань можа стаць першым у гульні: знаходлівасць i кемлівасць тут могуць стаць часам больш важнымі, чым веды па прадмеце. Пачуццё роўнасці, атмасфера захаплення i радасці, адчуванне пасільнасці заданняў — усё гэта дае магчымасць вучням пераадолець сарамлівасць i спрыяльна адбіваецца на выніках навучання. Настаўніку нельга забывацца, што гульня заўсёды “вольная”, таму ад яго патрабуецца цярпенне, такт, уменні ў арганізацыі i кіраўніцтве гульнёй. Інакш вынікі яе будуць процілеглымі чакаемым. Нельга адразу ўводзіць цяжкія гульні, трэба пачынаць з больш лёгкіх. Мэта геаграфічных гульняў у першую чаргу вучэбная: замацаваць навыкі чытання карты, уменне выкарыстоўваць атрыманыя веды, разнастайную дапаможную інфармацыю, выклікаць цікавасць да прадмета, жаданне даведацца яшчэ больш. Выкарыстанне гульні на уроку вельмі разнастайнае. Яе можна арганізаваць і ў пачатку ўрока для актывізацыі ўвагі вучняў, і ў канцы — для замацавання вывучанага матэрыялу і зняцця напругі пасля складанай класнай работы. Гульня ў залежнасці ад мэт, зместу, месца ў вучэбным працэсе займае час ад некалькіх хвілін да 45. Правядзенне гульні звыш 45 хвілін адмоўна адбіваецца на зацікаўленасці да гульнявай і пазнавальнай дзейнасці: зніжаецца ўвага, узнікае стомленасць.

Эфектыўнасць правядзення гульні залежыць ад ўмення: дакладна прадумваць мэту гульні; здзяйсняць матывацыю гульнявай дзейнасці; дакладна арганізоўваць падрыхтоўку, правядзенне і падвядзенне вынікаў гульні; спалучаць самастойную, групавую, індывідуальную, франтальную працу ў працэсе гульні; здзяйсняць пастаноўку пазнавальных і праблемных пытанняў у працэсе гульні, арганізаваць дыскусію; забяспечыць гульні неабходнымі сродкамі навучання; уцягваць у гульню ўcix вучняў класа; фарміраваць вывад i ацэньваць атрыманыя вынікі; кіраваць ходам гульні.

Канчатковы поспех любой гульні залежыць ад правільнай яе арганізацыі i падрыхтоўкі. У ходзе падрыхтоўкі i правядзення гульняў можна вылучыць тры ўзаемазвязаных этапы [2].

І этап: падрыхтоўка да гульні. Гульню правесці больш складана, чым урок, таму што патрабуецца значная папярэдняя праца настаўніка геаграфіі i школьнікаў. Удзельнікі гульні павінны азнаёміцца з гульнявымі правіламі. Асноўная задача настаўніка — увесці яе ўдзельнікаў у гульнявыя абмежаванні, што садзейнічае прадухіленню парушэнняў у час яе правядзення. Неабходна вызначыць мэту, стварыць гульнявую ciтуацыю, распрацаваць сцэнарый, прадумаць, на якім этапе ўрока будзе праведзена гульня, улічыць асаблівасці класа i інтарэсы асобных вучняў. Падрыхтоўка вучняў пачынаецца, як правіла, за 3—4 тыдні. На гэтым этапе настаўнік арганізуе самастойную працу вучняў: паведамляе тэму, план, умовы гульні, рэкамендуе неабходную літаратуру, размяркоўвае ролі, вызначае час кансультацый. Важным элементам у падрыхтоўцы гульні з’яўляецца кансультацыя, якая фарміруе ў школьнікаў станоўчыя псіхалагічныя адносіны да гульні, дазваляе надаць вучням упэўненнасці у сваіх магчымасцях. Кансультацыі настаўніка звычайна ўключаюць дзве часткі: гутаркі па змесце, правілах гульні і інструктаж па методыцы. Для кансультацый можна запрашаць спецыялістаў той ці іншай прафесіі. Гэта ўзмацняе выхаваўчыя магчымасці гульні [1].

ІІ этап: правядзенне гульні. Неабходным элементам правядзення гульні з’яўляецца наяўнасць эмацыянальнага фону, зацікаўленнасці вучняў. 3 гэтай мэтай у класе можна зрабіць перастаноўку сталоў, уключыць музычныя творы, выкарыстаць тэхнічныя сродкі навучання, аформіць клас плакатамі, схемамі, картамі. У ходзе гульні павінна вырашацца праблемная сітуацыя. Спецыфічнымі формамі зносін з'яўляюцца дыскусія і дыялог, якія могуць узнікнуць у ходзе вырашэння праблемы. Пачынаецца гульня з уступнага слова настаўніка, які накіроўвае вучняў на актыўную і творчую працу. Актыўнасць вучняў у многім залежыць ад кантакту настаўніка з вучнямі.

ІІІ этап: падвядзенне вынікаў гульні. Пры падвядзенні вынікаў неабходна зыходзіць з канчатковага выніку гульні. Падводзячы вынікі, настаўнік павінен адзначыць, што ў гульні атрымалася, а на што неабходна звярнуць увагу.

Спіс літаратуры

1. Даринский, А. В. Методика преподавания географии / А.В. Даринский. – М.: «Просвещение», 1975. – 368с.
2. Жучкевич, В. А. Наглядность и наглядные пособия в географии / В.А. Жучкевич. – Минск: «Вышэйшая школа», 1975. – 224с.