

**Кафедра географії та туризму
Földrajz és Turizmus Tanszék**

**ГЕОГРАФІЧНІ ЗАНЯТТЯ ДЛЯ СТУДЕНТІВ ІНСТИТУТУ ДО ЛІТНЬОЇ
ТАБІРНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРАКТИКИ / FÖLDRAJZI TÉMÁJÚ
FOGLALKOZÁSOK A NYÁRI TÁBORI GYAKORLATOKON FŐISKOLAI
HALLGATÓK RÉSZÉRE**

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ / MÓDSZERTANI ÚTMUTATÓ
до літньої табірної педагогічної практики / pedagógiai nyári tábori gyakorlathoz

*Літня табірна педагогічна практика /
Pedagógiai nyári tábori gyakorlat*
(назва навчальної дисципліни / a tantárgy neve)

Перший (бакалаврський) / Alapképzés (BSc)
(ступінь вищої освіти / felsőoktatás szintje)

01 Освіта/Педагогіка / 01 Oktatás/Pedagógia
(галузь знань / képzési ág)

014 Середня освіта (Географія) / 014 Középszintű oktatás (Földrajz)
(освітня програма / képzési program)



Методичний посібник «Географічні заняття для студентів інституту до літньої табірної педагогічної практики» розроблено відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалавра середньої освіти (географія) для студентів денної та заочної форм навчання. Методичний посібник містить детальний опис окремих ігрових занять. Метою цього посібника є зібрати та систематизувати географічні завдання, що використовуються під час літньої табірної педагогічної практики. Посібник також надає методичні рекомендації для ефективної організації навчального процесу. Підібрані ігрові вправи, що потребують мінімального обладнання, супроводжуються ілюстраціями та зразками завдань, що полегшують їх виконання та освоєння.

Затверджено до використання у навчальному процесі
на засіданні кафедри географії та туризму ЗУІ ім. Ф.Ракоці II
(протокол №6 від 27 червня 2024 року)

Розглянуто та рекомендовано Навчально-методичною радою
Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II
(протокол № 22 від 26 серпня 2024 року)

Рекомендовано до видання в електронній формі (PDF)
рішенням Вченої ради Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II
(протокол № 7 від 27 серпня 2024 року)

Підготовлено до видання в електронній формі (PDF) кафедрою географії та туризму
спільно з Видавничим відділом Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Розробники методичних вказівок:

Едіна ВАШ – асистент кафедри географії та туризму Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Ванесса БІРТОК – завідувачка Туристично-інформаційного центру «Ракоці-тур» кафедри географії та туризму Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Рецензенти:

Тібор ІЖАК – кандидат географічних наук, заступник завідувача кафедри географії та туризму Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Катерина ГАЛАС – заступник директора Варівського ліцею імені Ференца Ракоці II, стейкголдер освітньої програма першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за спеціальністю 014.17 Середня освіта (Географія) галузі знань 01 Освіта / Педагогіка

За зміст методичних вказівок відповідальність несуть розробник.

Відповідальні за випуск:

Йосип МОЛНАР – кандидат географічних наук, завідувач кафедри географії та туризму Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Олександр ДОБОШ – начальник Видавничого відділу ЗУІ ім. Ф.Ракоці II

Видавництво: Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці II (адреса: пл. Кошута 6, м. Берегове, 90202. Електронна пошта: foiskola@kmf.uz.ua)

© Едіна Ваш, Ванесса Бірток, 2024

© Кафедра географії та туризму ЗУІ ім. Ф.Ракоці II, 2024

A «Földrajzi témájú foglalkozások nyári tábori gyakorlatokon főiskolai hallgatók részére» című módszertani útmutató az alapképzés (BSc) *Közéiskolai oktatás (Földrajz)* című képzési programja szerint lett kidolgozva nappali és levelező tagozatos hallgatók részére. A módszertani segédlet válogatott játékos foglalkozások levezetését tartalmazza részletesen kidolgozva. A kiadvány célja, hogy összegyűjtse és rendszerezze a tábori gyakorlat teljesítéséhez szükséges földrajzi típusú feladatokat a főiskolai hallgatók számára, továbbá ellássa a diákokat az ehhez szükséges módszertani útmutatásokkal. A válogatott játékos feladatok könnyen megvalósíthatók minimális eszköz igénybevétellel, a játékok képekkel vannak illusztrálva, s mindegyik foglalkozás mintafeladatokat tartalmaz.

Az oktatási folyamatban történő felhasználását jóváhagyta
a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Földrajz és Turizmus Tanszéke
(2024. június 27., 6. számú jegyzőkönyv).

Megjelentetésre javasolta a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola
Oktatási és Módszertani Tanácsa
(2024. augusztus 26., 22. számú jegyzőkönyv).

Elektronikus formában (PDF-fájlformátumban) történő kiadásra javasolta
a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Tudományos Tanácsa
(2024. augusztus 27., 7. számú jegyzőkönyv).

Kiadásra előkészítette a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola
Földrajz és Turizmus Tanszéke, valamint Kiadói Részlege.

A módszertani útmutató kidolgozói:

VASS *Edina* – tanársegéd, II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola, Földrajz és Turizmus Tanszék

BIRTÓK *Vanessza* – a „Rákóczi-tour” Turisztikai Információs Központ vezetője, II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Földrajz és Turizmus Tanszék

Szakmai lektorok:

Dr. IZSÁK Tibor – PhD, a földrajztudományok kandidátusa, a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Földtudományi és Turizmus Tanszékének tanszékvezető helyettese

HALÁSZ Katalin – a Vári II. Rákóczi Ferenc Líceum igazgatóhelyettese, a 01 Oktatás / Pedagógia tudományágzat 014.17 Közéiskolai oktatás (Földrajz) szakirányú Képzési Program stakeholdere

A segédlet tartalmáért kizárólag a módszertani útmutató kidolgozója felel.

A kiadásért felelnek:

Dr. MOLNÁR József – PhD, a földrajztudományok kandidátusa, a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Földrajz és Turizmus Tanszékének tanszékvezetője

DOBOS Sándor – a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Kiadói Részlegének vezetője

Kiadó: a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola (cím: 90 202, Beregszász, Kossuth tér 6. e-mail: foiskola@kmf.uz.ua)

© Vass Edina, Birtók Vanessza, 2024

© A II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Földrajz és Turizmus Tanszéke, 2024

TARTALOM

| | |
|---|----|
| ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА | 7 |
| RÖVID ISMERTETŐ | 9 |
| BEVEZETÉS | 11 |
| I. FOGLALKOZÁS: FÖLDRAJZI JÁTÉK “ORSZÁG, FALU, VÁROS” | 13 |
| II. FOGLALKOZÁS: FÖLDRAJZI JÁTÉK “MINDENT VAGY SEMMIT” | 15 |
| III. FOGLALKOZÁS: FÖLDRAJZI JÁTÉK „HOVA DOBJAM?” | 21 |
| IV. FOGLALKOZÁS: FÖLDRAJZI JÁTÉKOK AZ ÚJ TECHNOLÓGIÁK SEGÍTSÉGÉVEL .. | 29 |
| V. FOGLALKOZÁS: FÖLDRAJZI JÁTÉK “SZERETLEK KÁRPÁTALJA” | 35 |
| FELHASZNÁLT IRODALOM | 43 |

ЗМІСТ

| | |
|---|----|
| КОРОТКИЙ ОПИС..... | 10 |
| ВСТУП | 12 |
| ВПРАВА I: ГЕОГРАФІЧНА ГРА "КРАЇНА, СЕЛО, МІСТО" | 14 |
| ВПРАВА II: ГЕОГРАФІЧНА ГРА "ВСЕ АБО НІЧОГО" | 18 |
| ВПРАВА III: ГЕОГРАФІЧНА ГРА «КУДИ КИНУТИ?» | 25 |
| ВПРАВА IV: ГЕОГРАФІЧНІ ІГРИ З НОВІТНІМИ ТЕХНОЛОГІЯМИ..... | 32 |
| ВПРАВА V: ГЕОГРАФІЧНА ГРА «Я ЛЮБЛЮ ЗАКАРПАТТЯ»..... | 39 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 43 |

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Метою посібника є зібрати та систематизувати географічні завдання, що використовуються під час літньої табірної педагогічної практики. Посібник також надає методичні рекомендації для ефективної організації навчального процесу. Підібрані ігрові вправи, що потребують мінімального обладнання, супроводжуються ілюстраціями та зразками завдань, що полегшують їх виконання та освоєння.

Інтегральна компетентність

Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі у галузі середньої освіти, що передбачає застосування теоретичних знань і практичних умінь з географії, педагогіки, психології, теорії та методики навчання і характеризується комплексністю та невизначеністю умов організації освітнього процесу в закладах середньої освіти.

Загальні компетентності

ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу, до застосування знань у практичних ситуаціях.

ЗК4. Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук, аналіз та обробку інформації з різних джерел, ефективно використовувати цифрові ресурси та технології в освітньому процесі.

ЗК5. Здатність діяти автономно, приймати обґрунтовані рішення у професійній діяльності і відповідати за їх виконання, діяти відповідально і свідомо на основі чинного законодавства та етичних міркувань (мотивів).

ЗК8. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та значення у розвитку суспільства, техніки і технологій.

ЗК10. Здатність поважати різноманітність і мультикультурність суспільства, усвідомлювати необхідність рівних можливостей для всіх учасників освітнього процесу.

Фахові компетентності

ФК1. Здатність перенесення системи наукових знань у професійну діяльність та в площину навчального предмету.

ФК3. Здатність здійснювати цілепокладання, планування та проектування процесів навчання і виховання учнів з урахуванням їх вікових та індивідуальних особливостей, освітніх потреб і можливостей; добирати та застосовувати ефективні методики й технології навчання, виховання і розвитку учнів.

ФК4. Здатність формувати і розвивати в учнів ключові та предметні компетентності засобами навчального предмету та інтегрованого навчання; формувати в них ціннісне ставлення, розвивати критичне мислення.

ФК6. Здатність до формування колективу учнів; знаходження ефективних шляхів мотивації їх до саморозвитку (самовизначення, зацікавлення, усвідомленого ставлення до навчання); спрямування на прогрес і досягнення з урахуванням здібностей та інтересів кожного з них.

ФК7. Здатність до здійснення професійної діяльності з дотриманням вимог законодавства щодо охорони життя й здоров'я учнів (зокрема з особливими освітніми потребами); використання здоров'я зберезувальних технологій під час освітнього процесу.

ФК8. Здатність до суб'єкт-суб'єктної (рівноправної та особистісно-зорієнтованої) взаємодії з учнями в освітньому процесі, залучення батьків до освітнього процесу на засадах партнерства.

Предметні компетентності (ПК) спеціальності 014.07 Середня освіта (Географія)

ПК3. Здатність застосовувати базові знання з природничих та суспільних наук у навчанні та професійній діяльності при вивченні Землі (світу), материків і океанів, України.

ПК6. Здатність встановлювати роль і місце України у сучасному світі в контексті географічних чинників її розвитку, аналізувати й пояснювати особливості геопросторової організації природи, населення і господарства України та регіону.

ПК 7. Здатність чітко й логічно відтворювати основні теорії та закони, оцінювати нові відомості й інтерпретації в контексті формування в учнів цілісної природничо-наукової картини світу відповідно до вимог Державного стандарту загальної середньої освіти з освітньої галузі «Природознавство» в школі.

ПК8. Здатність реалізовувати краєзнавчий підхід на уроках географії, у позакласній і позашкільній роботі з учнівською молоддю.

RÖVID ISMERTETŐ

A módszertani útmutató a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola második és harmadik évfolyamos *014 Középiszkolai oktatás (Földrajz)* szakos hallgatói számára készült, akik a tantervnek megfelelően a nyár folyamán kell, hogy teljesítsék a pedagógiai tábori gyakorlatukat.

A módszertani segédlet elkészítésének célja, hogy megkönnyítse a nyári tábori gyakorlati foglalkozások levezetését az iskolás korú gyerekek körében, illetve ötletekkel szolgáljon a földrajz (vagy bármilyen) szakos hallgatók számára a szabadidő játékokkal, földrajzi típusú vetélkedőkkel való kitöltésére; s nem utolsósorban a földrajzi nevek játékos tanulása, gyakorlása kötetlen formában.

Ezen játékos tevékenységek megismerése fontos részét képezik a jövőbeni tanár pedagógiai munkájának, a gyerekekkel való összhang megtalálásának, illetve szakmai kompetenciájának. A foglalkozások levezetését óravázlat-szerű leírás, részletes foglalkozás-terv, használandó eszközök felsorolása, a teljesítendő célok megfogalmazása és mintafeladatok segítik.

КОРОТКИЙ ОПИС

Методичний посібник створено для студентів другого та третього курсів Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II, спеціальності *014 Середня освіта (Географія)*. Він призначений для тих, хто відповідно до навчального плану проходить літню педагогічну практику у педагогічних або навчальних таборах.

Мета методичного посібника полягає в тому, щоб спростити організацію літнього педагогічного або навчального табору для дітей шкільного віку. Він пропонує студентам спеціальності географія (а також інших спеціальностей) ідеї для заповнення вільного часу через ігри та вікторини на географічну тематику. Крім того, посібник допомагає вивчити та практикувати географічні назви в ігровій та неформальній формі.

Ознайомлення з цими ігровими видами діяльності є ключовою частиною педагогічної роботи майбутнього вчителя. Це допомагає розвивати вміння знаходити спільну мову з дітьми та підвищує професійну компетентність. Вправи у посібнику супроводжуються описом, подібним до плану-конспекту уроку, детальним планом діяльності, переліком необхідних інструментів, визначенням цілей, яких потрібно досягти, а також зразками завдань.

BEVEZETÉS

A foglalkozást szervező pedagógus vagy gyakornok feladata, hogy gondoskodjon a megfelelő környezetről a vetélkedők, játékok levezetéséhez. Ha zárt térben szervezi a játékot, a székeket lehetőleg kör alakban helyeztesse el. Ha több csapatot alakít ki a foglalkozás során, a padokat is célszerű különválasztani. Mindenki mindenkit lásson, senkinek ne maradjon olyan érzése, hogy kirekesztődött. Egymásra hangolódott emberek kommunikációjára van szükség, a másokra irányuló kellő figyelemmel.

Gondoskodni szükséges a megfelelő atmoszféráról is. A kellemes légkör alapja, hogy a játszótársak ismerjék egymást, ezért ha nem egymáshoz szokott csoporttal játszunk, kezdjük a csoportalakító, közösségfejlesztő játékokkal. Akkor sem haszontalan ezt megtennünk, ha a résztvevők már ismerősök.

Ahhoz, hogy a tagok játék-akcióba kerüljenek egymással, barátságos, érdeklődő, odaforduló hangulat, pozitív érzelem és bizalom szükséges. A pedagógus kifejező, választékos beszédével, a szépen fogalmazott mondataival, a megfelelő magyarázattal, a szavak tiszta kiejtésével magára vonja a figyelmet.

A figyelem fenntartását segítheti a szemléltetés is. Zenei és hanghatások, érdekes eszközök, kellékek, természeti formák vethetők be ilyenkor figyelemfelkeltésként.

A játékok után lényeges szakasz a játékélmények megemésztése, a következtetések összefoglalása és a tanulságok levonása. Minderre elegendő időt kell szánni!

Вступ

Викладач або студент, який організовує заняття, несе відповідальність за створення комфортних умов для проведення ігор та вправ. Якщо заняття проводяться в закритому приміщенні, постарайтеся розставити стільці по колу. Якщо під час заняття формуються кілька команд, зручно розмістити парти окремо, щоб кожен міг бачити всіх учасників і ніхто не відчував себе виключеним. Важливо, щоб всі могли активно спілкуватися один з одним і отримувати достатню увагу.

Вам також потрібно забезпечити правильну атмосферу. Приємна атмосфера ґрунтується на тому, що учасники гри знайомляться один з одним, тому якщо ви граєте з групою, яка не звикла один до одного, почніть з групових ігор на згуртування, створення спільноти. Це не буде зайвим, навіть якщо учасники вже знайомі один з одним.

Для того, щоб учасники могли брати участь в ігрових діях один з одним, необхідна дружня, зацікавлена, захоплююча атмосфера, позитивні емоції та довіра. Викладач привертає увагу виразним, добре підібраним мовленням, правильно сформульованими реченнями, доречними поясненнями та чіткою вимовою слів.

Візуалізація також може допомогти підтримувати увагу. Для привернення уваги можна використовувати музичні та звукові ефекти, цікаві інструменти, реквізит, природні форми.

Після ігор важливим етапом є осмислення отриманого досвіду, підбиття підсумків та винесення уроків. Для цього слід виділити достатньо часу!

I. foglalkozás: Földrajzi játék “Ország, falu, város”

Foglalkozás célja: az egészséges versenyszellem kialakítása a tanulóknál; a gondolkodás fejlesztése; a földrajzi ismeretanyag kibővítése, a földrajzi nevek gyakorlása.

Eszközök: papír, toll.

A játékban 4–6 fős csoportok vehetnek részt kényelmesen; párhuzamosan több csoport is kialakítható a foglalkozást vezető tanár/gyakornok felügyelete alatt.

A játékban a kategóriákat aszerint alakíthatjuk, hogy mit kívánunk fejleszteni az adott korcsoportokban. A 6–7. osztályban természetföldrajzi objektumokkal érdemes játszani (1. táblázat), a 8–9. osztályban kibővíthető országokkal, fővárosokkal is.

A játék menete:

1. A foglalkozást vezető pedagógus javaslatára megegyezés szerint több kategória is kialakítható, amiket táblázat formájában papírra kell vetni.
2. Egy tanuló gondolatban az ábécét mondja, míg egy másik gyerek megállítja őt egy adott ponton, de nem tudhatja, melyik betűnél. Szabály szerint azzal a kezdőbetűvel kell írni helyes választ minden kategóriában, amelyiknél éppen tartott az ábécét soroló tanuló.
3. Amelyik gyerek leghamarabb készen van, megállíthatja a játékot, s a tanulók egymás között felolvassák az írt földrajzi neveket kategóriánként. Egymás között előre megbeszélve a helyes megoldások pontozhatók.
4. Több forduló után az a gyerek nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot összegyűjtötte.

Minta:

1. táblázat: Játék természetföldrajzi objektumokkal

| | Ország | Város | Tenger | Sziget | Folyó | Állat | Növény |
|----------|---------------|--------------|---------------|---------------|--------------|--------------|---------------|
| M | Mexikó | Munkács | Márvány | Madagaszkár | Mekong | majom | málna |
| A | Ausztria | Arad | Azovi | Azori | Amazonas | antilop | akác |
| | | | | | | | |

A kategóriák bővíthetők, változtathatók a csoport igényei szerint.

Вправа I: Географічна гра "Країна, село, місто"

Мета заходу: розвивати в учнів здоровий дух суперництва; розвивати мислення; розширювати географічні знання та практикуватися у вживанні географічних назв.

Інструменти: папір, ручка.

У гру зручно грати в групах по 4–6 осіб; можна сформувати кілька груп одночасно під наглядом вчителя/студента, який веде заняття.

Категорії в грі можна адаптувати відповідно до того, що ви хочете розвинути в кожній віковій групі. У 6–7 класах варто грати з природними географічними об'єктами (Таблиця 1), а у 8–9 класах - з країнами та столицями.

Процес гри:

1. За пропозицією викладача, відповідального за заняття, можна узгодити кілька категорій і записати їх на папері у вигляді таблиці.
2. Один учень промовляє алфавіт подумки, а інша дитина зупиняє його на певній букві, але він може не знати, на якій саме. Правило полягає в тому, щоб записати правильну відповідь у кожній категорії з початковою літерою алфавіту, на якій зупинився учень, який сортує алфавіт.
3. Дитина, яка буде готова найшвидше, може зупинити гру, і учні зачитують написані географічні назви за категоріями. Правильні відповіді попередньо обговорюються між собою та підраховуються бали.
4. Після кількох раундів дитина, яка набрала найбільшу кількість балів, перемагає в грі.

Приклад:

Таблиця 1. : Гра з природними географічними об'єктами

| | Країна | Місто | Море | Острів | Річка | Тварина | Рослина |
|----------|---------|----------|-----------|------------|----------|----------|---------|
| М | Мексика | Мукачєво | Мармурове | Мадагаскар | Меконг | мавпа | малина |
| А | Австрія | Арад | Азовське | Азорські | Амазонка | антилопа | акація |
| | | | | | | | |

Категорії можуть бути розширені та змінені відповідно до потреб групи.

II. foglalkozás: Földrajzi játék “Mindent vagy semmit”

Foglalkozás célja: az egészséges versenyszellem kialakítása a tanulóknál; a logikai készség fejlesztése; a földrajzi ismeretanyag kibővítése.

Eszközök: tábla és kréta vagy filctábla és filctoll, előre elkészített kérdések.

A játékot 3, egyenként 2–3 fős csoportok játszhatják, akár mint egy vetélkedőt is.

A kategóriákat szabadon változtathatjuk attól függően, hogy milyen korú gyerekekkel dolgozunk. A kategóriák viselhetik az abban az évben tanult témakörök neveit is. Ebből következik, hogy bármilyen korcsoportban alkalmazható ez a játék.

A játék menete:

1. A foglalkozást vezető pedagógus felrajzol a táblára egy táblázatot a lent megadott módon (2. táblázat) felül jelölve a témakörök neveit. Minden témakörhöz 1-től 5-ig jelöli a kérdések számát nehézségtől függően (1-es a legkönnyebb, 5-ös a legnehezebb értékű kérdés). A csapatok minél magasabb számot választanak az adott kategóriában, annál nehezebb kérdést kapnak.
2. Dobókockával eldönthető, melyik csapat kezdi a játékot. Akik a legmagasabb számot dobják, választhatnak a kategóriák és számok közül.
3. Az adott feladványhoz tartozó, előre elkészített kérdést a pedagógus olvassa fel, s e csapat tagjainak áll jogában válaszolni 5–10 másodpercen belül.
4. Amennyiben a feltett kérdésre a csapattagok meghatározott időn belül (pl. 10 másodperc) tudják a választ, a táblán újabb számot választhatnak a megmaradtak közül.
5. Ha a választ egyik csapattag sem tudja, a többi csoportnak van lehetősége rabolni. Az a csapat folytathatja, amelyik hamarabb jelentkezett, „rabolt”, s helyes választ adott.
6. A pontozást külön táblán vezetni kell, amit végezhet egy tanuló is, aki nem fért bele egy csapatba sem, de szeretne részt venni a játékban. A válaszok annyi pontot érnek, amilyen a nehézségi fokuk.
7. Vigyázni kell arra, hogy egy csapat egymás után háromnál több alkalommal ne választhasson számot a tábláról, hogy a többiek is játékban maradjanak. A harmadik helyes válasz után automatikusan a következő csapatra kerül a sor.
8. Ha elfogytak a kategóriák kérdései, össze kell számolni a pontokat, és kialakul a játék végeredménye.

Minta:

2. táblázat: A táblára felrajzolt témakörök és nehézségi szintek

| <i>I. Litoszféra</i> | <i>II. Atmoszféra</i> | <i>III. Hidroszféra</i> | <i>IV. Bioszféra</i> |
|----------------------|-----------------------|-------------------------|----------------------|
| 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 |

A témákhoz tartozó kérdések (és válaszok):

I. kategória: Litoszféra

1. Mi a litoszféra magyar neve? (kőzetburok)
2. Melyik a legnagyobb kontinens? (Eurázsia)
3. Hogy hívják a vulkánból kitörő anyagot? (láva)
4. Melyik a Föld legmagasabb hegycsúcsa? (Everest)
5. Hogy hívják az őskontinenst? (Pangea)

II. kategória: Atmoszféra

1. Mi az atmoszféra halmazállapota? (gáznemű)
2. Mivel mérjük a légnyomást? (barométer)
3. Melyik éghajlati övben élünk? (mérsékelt öv)
4. Milyen talajmenti csapadékokat ismerünk? (dér, zúzmara, harmat)
5. Mire jó az ózonréteg? (megvédi a Földet a Napból jövő káros sugaraktól)

III. kategória: Hidroszféra

1. Melyik a Föld leghosszabb folyama? (Amazonas)
2. Melyik kontinens körül helyezkedik el a Déli-óceán? (Antarktisz)
3. Melyik a világoceán legmélyebb pontja? (Mariana-árok)
4. Melyik a legnagyobb tó a világon, amit tengernek is neveznek? (Kaszpi)
5. Hogy nevezik a fagyott, mozgó jégtömeget? (gleccser)

IV. kategória: Bioszféra

1. Melyik állat az Arktisz legnagyobb emlőse? (jegesmedve)
2. Mi a sivatagok legelterjedtebb növénye? (kaktusz)
3. Melyik állat táplálkozik bambusszal? (panda)
4. Melyik a világ legnagyobb emlőse? (kék bálna)

5. Melyik nem élőlény: vírus, baktérium, gomba? (vírus)

Вправа II: Географічна гра "Все або нічого"

Мета заходу: розвивати в учнів здоровий дух суперництва; розвивати логічні навички; розширювати географічні знання.

Інструменти: дошка і крейда або маркер і фломастер, заздалегідь підготовлені запитання.

У гру можуть грати 3 групи по 2-3 людини, навіть у вигляді вікторини.

Категорії можна вільно варіювати залежно від віку дітей, з якими ви працюєте. Категорії також можна назвати на честь тем, які вивчалися в цьому році. Звідси випливає, що цю гру можна використовувати з будь-якою віковою групою.

Процес гри:

1. Викладач, який веде заняття, малює на дошці таблицю, як показано нижче (таблиця 2), накладаючи на неї назви тем. Для кожної теми позначається кількість запитань від 1 до 5, залежно від їхньої складності (1–найлегше, 5–найскладніше). Чим вища цифра в категорії, тим складніше запитання.
2. Киньте кубики, щоб вирішити, яка команда починає гру. Ті, у кого випадає найбільше число, обирають категорії та номери.
3. Викладач зачитує заздалегідь підготовлене запитання для даного завдання, а члени цієї команди мають право відповісти протягом 5–10 секунд.
4. Якщо учасники команди знають відповідь на поставлене запитання протягом певного часу (наприклад, 10 секунд), вони можуть вибрати інше число з числа, що залишилося на дошці.
5. Якщо ніхто з членів команди не знає відповіді, інші групи мають можливість пограбувати. Команда, яка вийшла першою, "пограбувала" і дала правильну відповідь, може продовжувати.
6. Підрахунок балів повинен вестися на окремій дошці, що може робити учень, який не вписується в команду, але хотів би взяти участь у грі. Відповіді оцінюються в таку ж кількість балів, як і їхня складність.
7. Необхідно стежити за тим, щоб команда не вибирала число з дошки більше трьох разів поспіль, щоб інші могли залишатися в грі. Після третьої правильної відповіді автоматично настає черга наступної команди.
8. Коли питання в кожній категорії вичерпані, бали підсумовуються і встановлюється остаточний результат гри.

Приклад:

Таблиця 2.: Теми та рівні складності позначені на дошці

| <i>I. Літосфера</i> | <i>II. Атмосфера</i> | <i>III. Гідросфера</i> | <i>IV. Біосфера</i> |
|----------------------------|-----------------------------|-------------------------------|----------------------------|
| 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 |

Запитання (і відповіді) за темами:

Категорія I: Літосфера

1. Як інакше називається літосфера? (кам'яна сфера)
2. Який материк є найбільшим? (Євразія)
3. Як називається матеріал, що вивергається з вулкана? (лава)
4. Яка найвища гірська вершина на землі? (Еверест)
5. Як називається доісторичний континент? (Пангея)

Категорія II: Атмосфера

1. Який агрегатний стан атмосфери? (газоподібний)
2. Що використовується для вимірювання атмосферного тиску? (барометр)
3. В якому кліматичному поясі ми живемо? (у помірному кліматичному поясі)
4. Які види опадів ми знаємо? (туман, роса, іній)
5. Для чого потрібен озоновий шар? (захищає землю від шкідливих сонячних променів)

Категорія III: Гідросфера

1. Яка найдовша річка на Землі? (Амазонка)
2. Навколо якого материка розташований Південний океан? (Антарктида)
3. Яка найглибша точка Світового океану? (Маріанська западина/Маріанський жолоб)
4. Яке найбільше озеро у світі називають морем? (Каспійське)
5. Як називається замерзла, рухома маса льоду? (льодовик)

Категорія IV: Біосфера

1. Яка тварина є найбільшим ссавцем Арктики? (полярний ведмідь/білий ведмідь)
2. Яка рослина є найпоширенішою в пустелях? (кактус)

3. Яка тварина харчується бамбуком? (панда)
4. Який найбільший ссавець у світі? (синій кит)
5. Що не є живою істотою: вірус, бактерія, гриб? (вірус).

III. foglalkozás: Földrajzi játék „Hova dobjam?”

Foglalkozás célja: rávilágítani az újrahasznosítás különböző módjaira (szelektív hulladékgyűjtés), felidézni a szelektív hulladékgyűjtés szabályait.

Eszközök:

- feladatlap (minta lent) – a szelektív gyűjtőtartályok vonalas rajzával – asztalonként 1 db, A-4-es méret;
- toll, ceruza, színes ceruza / filctoll / zsírkréta; olló;
- kártyák, amiken különböző fajta hulladékok nevei szerepelnek – asztalonként 1 sorozat, A-4-es méret.

A játék menete:

A foglalkozást 5–6. osztályos gyerekekkel érdemes levezetni, mert a kisebb korosztály számára érdekes és tanulságos az adott feladat, s mivel színezní kell, őket jobban lekötheti mindez. Alakítsunk ki 4–6 fős asztaltársaságokat, ahol a gyerekek közel azonos számban ülnek. Az asztalokra helyezzünk el 1 db feladatlapot – A-4-es méretű lapot kiszínezhető szemetesládákkal – (1. ábra), 1 sorozat kártyát, amit a gyerekek vágnak szét elemekre (2. ábra), tollakat, ceruzákat, ollót. Az asztaltársaságoknak meg kell beszélniük egymással, hogy a szelektív gyűjtőtartályok milyen színűek, és eszerint ki is kell festeniük őket (a 3. ábra segítségével szolgálhat). Miközben színeznek, a pedagógus felügyel, segít a gyerekeknek, s irányítja őket, hogy megfelelően fessék ki a szemetesládákat.

Ezt követően vegyék kézbe a kártyákat, és minden szemetet „dobjanak” a megfelelő szelektív gyűjtőtartályba. Vigyázat, van „egyéb” feliratú tartály is! Miután minden csapat elhelyezte az összes kártyát a tartályokba, nézzük meg a megoldásokat együtt! Amikor az „egyéb” feliratú tartályról beszélünk, kérdezzük meg sorra a gyerekeket, hogy ezeket a hulladékokat hova kell dobni? (pl. használt sütőolaj, gyógyszer, szárazelem stb.).

A feliratok betűmérete kellően nagy és olvasható legyen!

Ezután egymás között beszéljék meg, majd írják a papírra, hogy a szelektíven gyűjtött hulladékból milyen új termékeket állítanak elő. Amikor minden asztaltársaság kész, nézzük meg együtt az ötleteket (4. ábra), amiket, természetesen lehet bővíteni is. Ezen ötletek közül a könnyen megvalósíthatókat el is lehet készíteni együtt.

Hova dobjam? – Megoldások

Papír: tetra pak doboz, két oldalán elhasznált papír, újságpapír, tejes doboz.

Műanyag: ásványvíz flakonja, műanyag palack, margarinós doboz, tejeszacskó, elszakadt nejlon zacskó.

Színes üveg: sörös üveg, befőttesüveg.

Fehér üveg: szörpös üveg.

Egyéb: almacsutka (komposzt), lejárt gyógyszer (gyógyszertárba vissza), mandarinhéj (komposzt), használt étolaj (gyűjtőpont), egyik oldalán elhasznált papír (még használható a másik oldala!), használt elemek (gyűjtőpont), elromlott telefontöltő (gyűjtőpont), fémkupak (ha van fémgyűjtés, akkor a fémgyűjtő konténerbe), fémdarab (ha van fémgyűjtés, akkor a fémgyűjtő konténerbe), teafilter (komposzt), nejlonszatyor (ne dobd ki, még használd tovább!), használt alufólia (kommunális hulladék).



1. ábra: Kiszínezhető szemetesládák

| | | | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------|----------------------|-----------------------------|------------------------------------|
| ALMA- CSUTKA | SÖRÖS ÜVEG | ÁSVÁNY- VÍZ FLAKONJA | BEFŐTTES- ÜVEG | ÚJSÁG- PAPÍR | NEM MŰKÖDŐ TELEFON- TÖLTŐ |
| TETRA PAK DOBOZ | LEJÁRT GYÓGY- SZER | MANDA- RIN HÉJA | FÉM- KUPAK | MARGARIN DOBOZA | FÉM- DARAB |
| HASZNÁLT ÉTOLAJ | MŰANYAG PALACK | SZÖRPÖS ÜVEG | TEA FILTER | NEJLON SZATYOR | TEJES- ZACSKÓ |
| KÉT OLDALÁN HASZNÁLT PAPÍR | EGY OLDALÁN HASZNÁLT PAPÍR | HASZNÁLT ELEMEEK | HASZNÁLT ALUFÓLIA | SZAKADT NEJLON ZACSKÓ | TEJES DOBOZ |

2. ábra: A szemetes tartályokba elhelyezendő kártyák.



3. ábra: Szelektív hulladékgyűjtők

| MI KÉSZÜL BELŐLE? MEGOLDÁSI ÖTLETEK | |
|--|---|
| PAPÍR: | iskolai füzet; toalettpapír; újságlap; könyv |
| MŰANYAG: | virágcserep; ruhafogas; műanyag palackok; polár takaró |
| ÜVEG: | befőttesüveg; üvegpalack |
| FÉM: | konzervdoboz; csavar; üdítős doboz |

4. ábra: Szelektíven gyűjtött anyagokból készíthető tárgyak

Вправа III: Географіяна гра «Куди кинути?»

Мета заходу: розповісти про різні способи переробки відходів (селективний збір сміття), нагадати правила селективного збору сміття.

Інструменти:

- аркуш із завданням (зразок нижче) – з лінійним малюнком окремих контейнерів для збору – 1 на стіл, розмір А-4;
- ручка, олівець, кольоровий олівець / фломастер / кольорова крейда; ножиці;
- картки з назвами різних видів відходів – 1 комплект на стіл, формат А-4.

Процес гри:

Гру рекомендується проводити з учнями 5–6 класів, оскільки для них завдання є більш захоплюючими та пізнавальними. Це пов'язано з тим, що діти отримують можливість розфарбовувати, що підвищує їхню зацікавленість.

Сформууйте групи по 4–6 осіб за кожним столом, щоб забезпечити збалансовану кількість учасників. На кожному столі розмістіть наступні матеріали:

- Один набір аркушів із завданням, що містить короткий опис роботи, підготовлений організатором практики.
- Один набір карток, які діти мають розрізати на елементи (див. Рис. 1).
- Аркуш паперу формату А4 з розмальовками (див. Рис. 2).
- Ручки, олівці, фломастери, ножиці.

Групи повинні обговорити кольори контейнерів і розфарбувати їх відповідно до обраних кольорів (для допомоги можна використовувати Рис. 3). Під час розфарбовування викладач спостерігає за процесом, допомагаючи дітям і направляючи їх на правильний шлях оформлення сміттєвих баків.

Після того, як діти завершать розфарбовування, вони можуть перейти до наступного етапу гри. Дайте їм картки, які потрібно «викинути» у відповідні контейнери. Наголошуйте, що є спеціальні смітники з написом «інше», куди слід відправляти певні види відходів.

Якщо всі команди розподілили свої картки, обговоріть разом результати. Особливо зверніть увагу на контейнери з написом «інше». Запитайте дітей по черзі, куди слід викидати такі відходи, як використана олія, ліки або сухі батарейки. Це дозволить вам перевірити їхні знання та ще раз підтвердити важливість правильного сортування відходів.

Розмір шрифту написів повинен бути достатньо великим і розбірливим!

Після того, як всі картки будуть розподілені по контейнерах, обговоріть з дітьми можливі нові продукти, які можна виготовити із зібраних відходів. Запишіть ці ідеї на папері.

Коли всі таблиці будуть завершені, перегляньте ідеї разом (див. Рис. 4). Обговоріть, як ці ідеї можна розвинути та вдосконалити. Найпростіші вироби можна спробувати створити разом у класі, щоб закріпити знання про переробку та повторне використання відходів.

«Куди кинути?» – Рішення

Папір: коробка тетрапак, двосторонній використаний папір, газета, упаковка з-під молока.

Пластик: пляшка з-під мінеральної води, пластикова пляшка, контейнер з-під маргарину, пакет з-під молока, розірваний нейлоновий пакет.

Кольорове скло: пляшка з-під пива, банка.

Біле скло: пляшка з-під сиропу/соку.

Інше: пакет з-під яблук (компост), прострочені ліки (повернути в аптеку), шкірка мандарина (компост), використана олія (пункт збору), використаний з одного боку папір (з іншого боку ще придатний для використання!), використані батарейки (пункт прийому), зламаний зарядний пристрій для телефону (пункт прийому), металева кришка (якщо є пункт прийому металу, покладіть її в контейнер для збору металу), металевий брухт (якщо є пункт прийому металу, покладіть його в контейнер для збору металу), чайний пакетик (компост), пакет (не викидайте його, він ще придатний для повторного використання!), використана алюмінієва фольга (побутові відходи).



Рис. 1: Смітники, які можна розфарбувати

| | | | | | |
|---------------------------------|----------------------------------|--------------------------|-------------------------------|--------------------------|---|
| ЯБЛУКО | СКЛЯНКА З ПІД ПИВА | ПЛЯШКА МІНЕРАЛЬНОЇ ВОДИ | БАНКА ДЛЯ КОНСЕРВУВАННЯ | ГАЗЕТА | ЗЛАМАНІЙ ЗАРЯДНИЙ ПРИСТРІЙ ДЛЯ ТЕЛЕФОНУ |
| КОРОБКА ТЕТРАПАК | ПРОСТРОЧЕНІ ЛІКИ | ШКІРКА МАНДАРИНА | МЕТАЛЕВА КРИШКА | УПАКОВКА З-ПІД МАРГАРИНУ | МЕТАЛЕВИЙ БРУХТ |
| ВИКОРИСТАНА ОЛЯ | ПЛАСТИКОВА ПЛЯШКА | ПЛЯШКА З-ПІД СИРОПУ/СОКУ | ЧАЙНИЙ ПАКЕТИК | ПАКЕТ | УПАКОВКА МОЛОКА |
| ВИКОРИСТАНИЙ З ДВОХ БОКІВ ПАПІР | ВИКОРИСТАНИЙ З ОДНОГО БОКУ ПАПІР | ВИКОРИСТАНИ БАТАРЕЙКИ | ВИКОРИСТАНА АЛЮМІНІЄВА ФОЛЬГА | РОЗІРВАНИЙ ПАКЕТ | КОРОБКА З-ПІД МОЛОКА |

Рис. 2: Картки, які потрібно покласти до смітника



Рис. 3: Селективні смітники

| ЩО СТВОРЮЮТЬ З НИХ? ІДЕЇ РІШЕННЯ | |
|----------------------------------|--|
| Папір: | шкільний зошит; туалетний папір; сторінка газети; книжка |
| Пластик: | горщик для квітів; вішак для одягу; пластикові пляшки; полярна ковдра |
| Скло: | банка для консервування; скляна пляшка |
| Метал: | бляшанка; гвинт; бляшанка з-під газованої води |

Рис. 4: Предмети, які можна зробити з окремо зібраних матеріалів

IV. foglalkozás: Földrajzi játékok az új technológiák segítségével

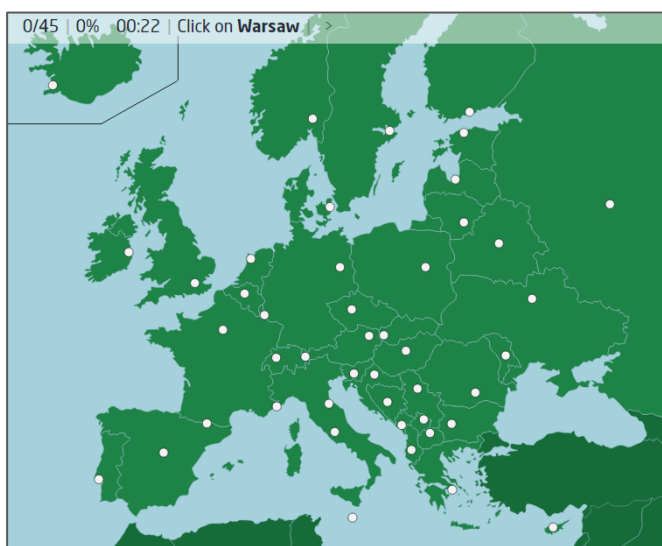
Modern világunkban kikerülhetetlen az okostelefon, számítógép használata, s az általa nyújtott lehetőségeket érdemes kiaknázni a tanulás-tanítás folyamatában. Számos olyan játék létezik az interneten, melyek a térképi ismereteket, földrajzi gondolkodást, a memóriát kívánják fejleszteni, s általuk gyorsan, kényelmesen, akár egyedül vagy irányítottan is tanulhatnak a gyerekek.

Foglalkozás célja: a memória, a térkép-, az ország-, a zászlóismeret fejlesztése interneten elérhető játékok segítségével.

Eszközök: okostelefon vagy számítógép internet hozzáféréssel.

Két fejlesztő játék bemutatása következik, melyeket a felső tagozatosokkal érdemes egy földrajzi foglalkozáson, vagy akár más órák végén, ha marad idő gyakorolni.

1. Europe: Capitals – Map Quiz Game – egy számítógépen online végezhető játék (<https://www.geoguessr.com/vgp/3225>).



5. ábra: Európa fővárosai kontúrtérképen

Az adott linken több típusú játék is elérhető: van város, főváros, ország felismerése kontúron (5. ábra), illetve szerepelnek benne Európa államai a különböző történelmi időkben; de gyakorolható a természetföldrajzi objektumok elhelyezése is, pl. folyók, hegységek. Külön jó dolog, hogy a program időt mér, így a gyerek többszöri gyakorlás esetén láthatja, hogy mennyit fejlődött. Az időmérés arra is alkalmas, hogy egymással összevessék tudásukat, gyorsaságukat. Az egyik típusnál (ország bejelölése kontúron) helyes válasz esetén megjelennek az adott állam jellegzetességei képekben (6. ábra). A játéknak könnyű és neheztett verziója is elérhető, így minden tanuló megtalálhatja a neki megfelelő típust és szintet.



6. ábra: Államok bejelölése kontúrtérképen nevezetességekkel

2. Zászlók – Minden világ ország

Telefonra letölthető játék, mely a világ országainak zászlóit kívánja megtanítani (nem csak gyerekeknek). Három nehézségi szint, illetve minden kontinens országainak zászlói külön-külön várják a tanulni vágyókat (7. ábra).



7. ábra: Választható játékok a „Zászlók” alkalmazásban

A szinteken belül több típusú feladat is elérhető (8. ábra). Ilyenek:

- *1 perc: Országok*, ahol zászlók villannak fel, valamint négy ország neve, amik közül a helyeset ki kell választani; a játék egy percig tart, s jelzi, hány helyes válasz született;

- *1 perc: Zászlók*, melyben az adott egy percben az országok nevei jelennek meg, s négy megadott zászlóból kell kiválasztani a hozzá tartozót;

- *Térképek*: az államok kontúrjai jelennek meg, s a hozzájuk tartozó lobogót kell megjelölni (8. ábra);

- *Kártyák és Táblázat*: melyek segítségével tanulni lehet az országokat, zászlókat, fővárosokat.

A játéknak van olyan funkciója is, hogy külön-külön minden kontinensen fellelhetők ugyanezek a típus-feladatok.

Számos egyéb interneten fellelhető, földrajzi játék létezik, érdemes válogatni közöttük, hogy kiderüljön, melyik fekszik legjobban az adott csoportnak, akikkel dolgoznunk kell.



8. ábra: Szinteken belüli választható kategóriák a „Zászlók” alkalmazásban

Вправа IV: Географічні ігри з новітніми технологіями

У сучасному світі смартфони та комп'ютери стали невід'ємною частиною нашого життя, і їхні можливості варто використовувати для навчання. В Інтернеті існує безліч ігор, які сприяють розвитку навичок роботи з картою, географічного мислення та пам'яті. Ці ресурси можна ефективно використовувати, щоб допомогти дітям швидко і комфортно освоювати нові знання як самостійно, так і під керівництвом викладача.

Мета вправи: розвивати пам'ять, знання про карти, країни, прапори за допомогою ігор, доступних в Інтернеті.

Інструменти: смартфон або комп'ютер з доступом до Інтернету.

Будуть представлені дві розвиваючі ігри, які варто практикувати з учнями старших класів на уроках географії або навіть наприкінці інших уроків, якщо є час.

1. Europe: Capitals – Map Quiz Game – гра, в яку можна грати онлайн на комп'ютері (<https://www.geoguessr.com/vgp/3225>).

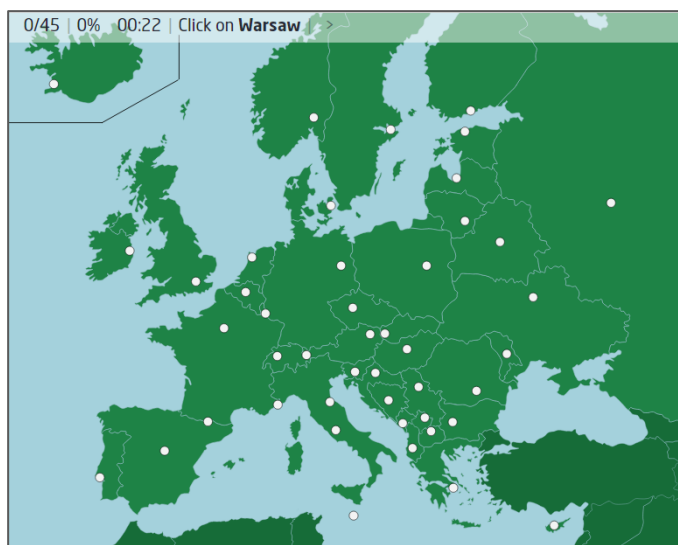


Рис. 5: Європейські столиці на контурній карті

За посиланням доступно кілька типів гри: є розпізнавання міст, столиць, країн по контуру (Рис. 5), держав Європи в різні історичні періоди; але також можна практикувати розміщення природних географічних об'єктів, таких як річки, гори.

Особливою перевагою цієї програми є її функція вимірювання часу, що дозволяє дітям відстежувати свій прогрес у навчанні завдяки повторним тренуванням. Таймер також є чудовим інструментом для порівняння власних навичок і швидкості виконання завдань.

Для одного з видів завдань, де потрібно визначити країну на контурній карті, програма показує особливості цієї країни на ілюстраціях (див. Рис. 6), якщо відповідь правильна. Існують як легкі, так і складні версії гри, що дозволяє кожному учню знайти відповідний рівень складності, який підходить саме йому.



Рис. 6: Позначення країн на карті з визначними місцями

2. Прапори – Всі країни світу

Завантажена гра для телефону для вивчення прапорів країн світу (не тільки для дітей). Є три рівні складності та прапори для кожного континенту (Рис.7).



Рисунок 7: Ігри в додатку «Прапори»

На кожному рівні є кілька типів завдань. До них відносяться

- *1 хвилина*: країни, де миготять прапорці та назви чотирьох країн, серед яких потрібно вибрати правильну; гра триває одну хвилину і показує, скільки правильних відповідей було дано;

- *1 хвилина*: прапори, в якому назви країн відображаються на екрані протягом однієї хвилини, а з чотирьох прапорів потрібно вибрати правильний;

- *Карти*: відображаються контури держав і позначений відповідний прапор (Рис. 8);

- *Карти і таблиці*: для вивчення країн, прапорів і столиць.

У грі також є функція, коли на кожному континенті можна знайти однотипні завдання.

В Інтернеті є багато інших географічних ігор, тому варто вибрати серед них ту, яка найкраще підходить для групи, з якою вам потрібно працювати.



Рис. 8: Вибір категорій у межах рівнів у додатку «Прапори»

V. foglalkozás: Földrajzi játék “Szeretlek Kárpátalja”

A foglalkozás egy vetélkedő formájában levezetett játékos óra, mely előkészületeket igényel a különböző fordulók kérdései miatt. Kisebb létszámú csoportok játszhatják két csapatra osztódva, egymással vetélkedve, akár különböző osztályosok is. Alkalmas egy táborzárón is levezetni, az utolsó nap zárómomentumaként. A megadott fordulók kérdései csupán minták, melyek a foglalkozást levezető pedagógus vagy gyakornok kreativitásától függően bővíthetők, változtathatók.

Foglalkozás célja: hazaszeretetre való nevelés, szülőföldünk természeti értékeinek a kiemelése.

Eszközök:

- papír, toll, dobókocka;
- előre elkészített képek Kárpátalja védett növényeiről;
- Kárpátalja kontúrtérképek, A-4-es méret;
- számítógép;
- előre elkészített kérdések a feladatokhoz.

A játék menete:

A kis létszámú osztály tanulóit két csoportra kell osztani: pirosakra és zöldekre (vagy tetszés szerint lehetnek más megnevezések is).

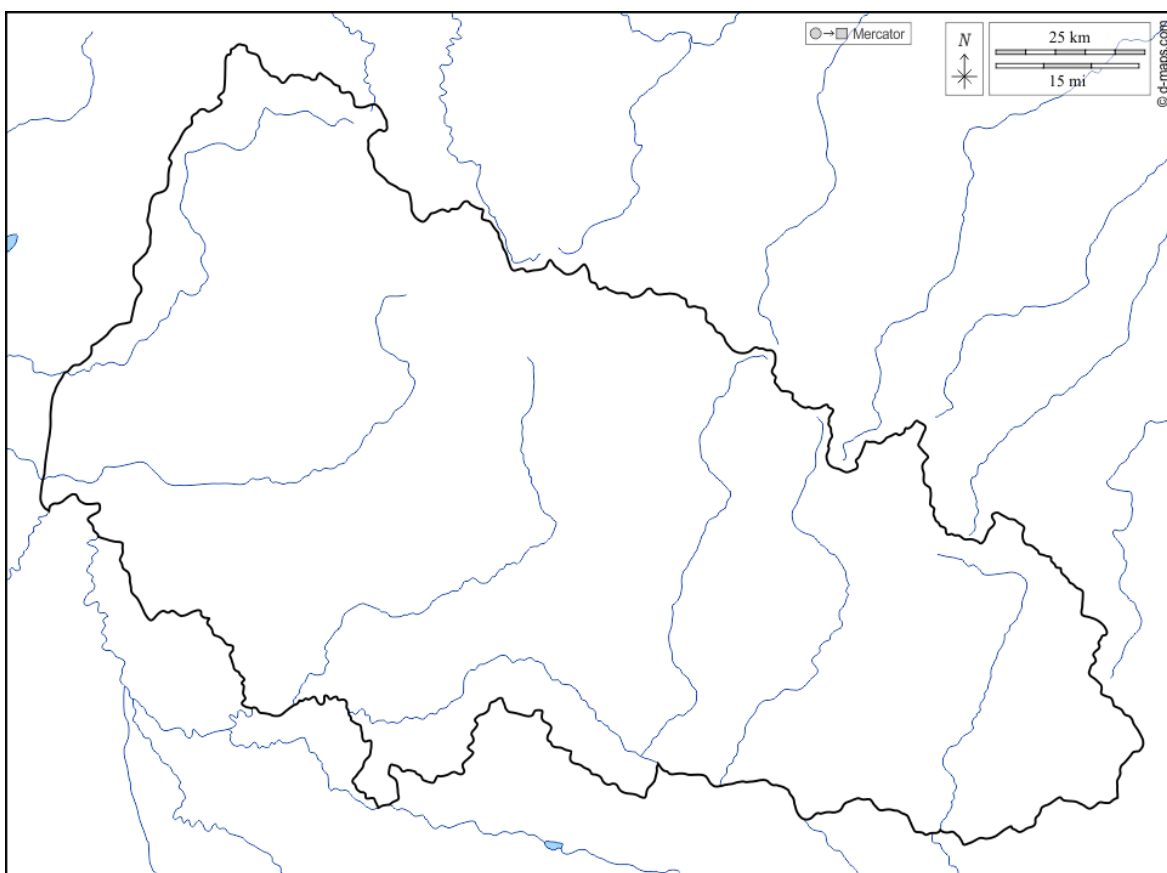
1. Forduló: Vaktérkép

Mindkét csapat kap egy Kárpátalja vaktérképet (9. ábra), melyen be kell jelölni a játékot vezető pedagógus által körülírt földrajzi neveket. Ezek egyszerű földrajzi objektumok legyenek, pl.:

- Kárpátalja legnagyobb folyója (*Tisza*);
- Kárpátalja megyeszékhelye (*Ungvár*);
- város, ahol a II. Rákóczi Ferenc KMF található (*Beregszász*);
- város, melyen átfolyik a Latorca (*Munkács*);
- hegyvonulat, mely elfoglalja Kárpátalja 80 %-át (*Ukrán-Kárpátok*);
- Kárpátalja (egyben Ukrajna) legmagasabb hegycsúcsa (*Hoverla*).

A csapatoknak adott idő alatt meg kell nevezni, illetve a kontúrtérképen bejelölni a földrajzi helyeket. Ahány megnevezés és bejelölés megközelítőleg helyes (előre szólni kell, milyen tévedés megengedett), a csapat annyi pontot kaphat.

A térképet elő lehet készíteni olyan módon, hogy a városok helyét egy körrel megjelöljük.



9. ábra: Kárpátalja kontúrtérképe

2. Forduló: Szóbeszéd

A játékban csapatonként 4 fő vehet részt (ha kevesen vannak, akár mindenki). A pedagógus mindkét csapat számára előre el kell készítsen egy-egy Kárpátaljáról szóló szöveget, melyekben megjelöl 10–10 kulcsszót, amiről a gyerekek nem tudhatnak. A játékosok között maradjon a teremben, a többieknek hallótávolságon kívülre kell kerülniük. Az egyik játékos felolvassa a rövid szöveget a másik tanulónak (csapattársának), akinek az a feladata, hogy minél többet megjegyezzen a hallottakból. Ezután a megjegyzett szöveget tovább kell adnia a következő, kintről behívott társának. Ez addig folytatódik, míg az utolsó tanuló sorra nem kerül. Az ő feladata elmondani minél több információt a megjegyzett szövegből. Ahány előre bejelölt kulcsszó szerepel az elbeszélésében, annyi pontot kap a csapat.

Mintaszöveg:

Európában egyedi látványosságként tartják számon a Huszi járásban fellelhető Nárciszok völgyét. Méltán, hiszen az itt elterjedt, vadon élő hegyi – vagy másnéven keskenylevelű – nárciszok Európa más területein nem nagyon maradtak fent. A Nárciszok völgyét számos legenda övezi. Réges-régen a huszi várban élt egy herceg a feleségével és szépséges lányával.

A város szélén éledgelt egy szegény fazekas fiú is. Mikor a szép leány betöltötte tizennyolcadik életévét, nagy ünnepséget rendeztek a tiszteletére, sok gazdag vendég hozott neki drága ajándékot. A szegény fazekas fiú csodálatos vázát készített, melyet fehér nárciszvirágokkal díszített. Úgy ragyogtak azok a virágok, mintha csak valóban élő nárciszok lettek volna. A fiatalok nyomban egymásba szerettek. De a herceg egyszer tudomást szerzett szerelmükről. Dühében lehajította a vázát a hegyről. Az legurult, s több száz apró darabra törve szóródott szét a völgyben. Reggel, amikor a Nap felkelt, mindenki elcsodálkozott: a völgy fehér-zöld színekbe borult, mintha csak egy nárcisz szőnyeg fedte volna be a földet.

3. Forduló: Képfelismerés

A csapatoknak a pedagógus bemutatja az előre elkészített képeket Kárpátalja védett növényeiről (10. ábra) megnevezve azokat (egy képet 10 másodpercig nézhetnek). Nekik meg kell jegyezniük őket, de nevüket nem írhatják le. Ezután ugyanezeket a képeket egyesével, más sorrendben, név nélkül kell megmutatni a tanulóknak megadott ideig. A csapatok ebben a sorrendben papírra leírva meg kell nevezzék a növényeket. Ahánynak tudják a nevét, annyi pontot kapnak. Az itt ajánlott növényeket lehet bővíteni, esetleg más kategóriákat is kitalálni. Ennél a feladatnál célszerű a képeket Power Point bemutatón kivetíteni.



10. ábra: Kárpátalja védett növényei (felső sor: mocsári kockásliliom, havasi gyopár, kárpatói harangvirág; alsó sor: tavaszi tözike, turbánliliom, keskenylevelű nárcisz)

4. Forduló: Tippelős játék:

A pedagógus előre elkészített kérdéseket olvas fel egymás után a csapatoknak, amikre a választ meg kell tippelni. A csapatok a tippjeiket egy papírra írják le nagy betűkkel, majd a

gondolkodási idő letelte után egyszerre felmutatják, hogy mindenki láthassa. A helyes válaszhoz közelebb tippelő csapat egyik tanulója gurít a dobókockával, és ez adja meg a szerzett pontot. Ez annyiszor ismétlődik, ahány kérdés van.

Néhány mintakérdés:

- Mennyi a Szinevéri-tó legnagyobb mélysége? (8 méter)
- Hány országgal határos Kárpátalja? (négy)
- Mennyi a Beregszászi-dombság legnagyobb csúcsa? (365 méter)
- Mennyi Kárpátalja területe? (12 777 km²)
- Hány kisebb-nagyobb folyó található Kárpátalján? (9277)

A feladatok számát lehet növelni aszerint, hogy mennyi idő áll a pedagógus rendelkezésére. Ezek után a pontok összeszámolása, a nyertes csapat kihirdetése, jutalmazása történik. A nyertes csapat mellett lehet díjazni a legaktívabb, a legtöbb helyes választ adó stb. gyereket. Arra figyelni kell, hogy minden gyerek kapjon valami apróságot (cukorka, gumicukor, toll...).

Вправа V: Географічна гра «Я люблю Закарпаття»

Таке заняття є ігровим уроком у формі вікторини, яке вимагає підготовки через запитання в різних раундах. Невеликі групи можуть грати двома командами, змагаючись одна проти одної, навіть з різними класів. Її також можна проводити наприкінці табору, як завершальний момент останнього дня. Питання в раундах є лише прикладами, які можуть бути розширені або змінені в залежності від творчого підходу викладача або студента, який проводить заняття.

Мета заходу: виховувати патріотизм, висвітлювати природні цінності нашої Батьківщини.

Інструменти:

- папір, ручка, кубики;
- заздалегідь підготовлені фотографії рослин Закарпаття, що охороняються;
- контурні карти Закарпаття формату А-4;
- комп'ютер;
- заздалегідь підготовлені запитання до вправ

Процес гри:

Розділіть учнів невеликого класу на дві групи: червоні та зелені (або інші назви, якщо бажаєте).

Раунд 1: Контурна карта

Кожна команда отримує контурну карту Закарпаття (Рис. 9), на якій вони мають позначити географічні назви, названі викладачем, який веде гру. Це мають бути прості географічні об'єкти, наприклад:

- найбільша річка Закарпаття (*Тиса*);
- обласний центр Закарпаття (*Ужгород*);
- місто, в якому знаходиться ЗУІ ім. Ференца Ракоці II (*Берегово*);
- місто, через яке протікає річка Латориця (*Мукачево*);
- гірський масив, що займає 80 % території Закарпаття (*Українські Карпати*);
- найвища гірська вершина Закарпаття (*Говерла*).

Команди повинні назвати і позначити географічні об'єкти на контурній карті за певний час. Кількість приблизно правильних назв і позначень (ви повинні заздалегідь повідомити, які помилки допускаються) – це кількість балів, яку набрала команда.

Карту можна підготувати, позначивши розташування міст колом.

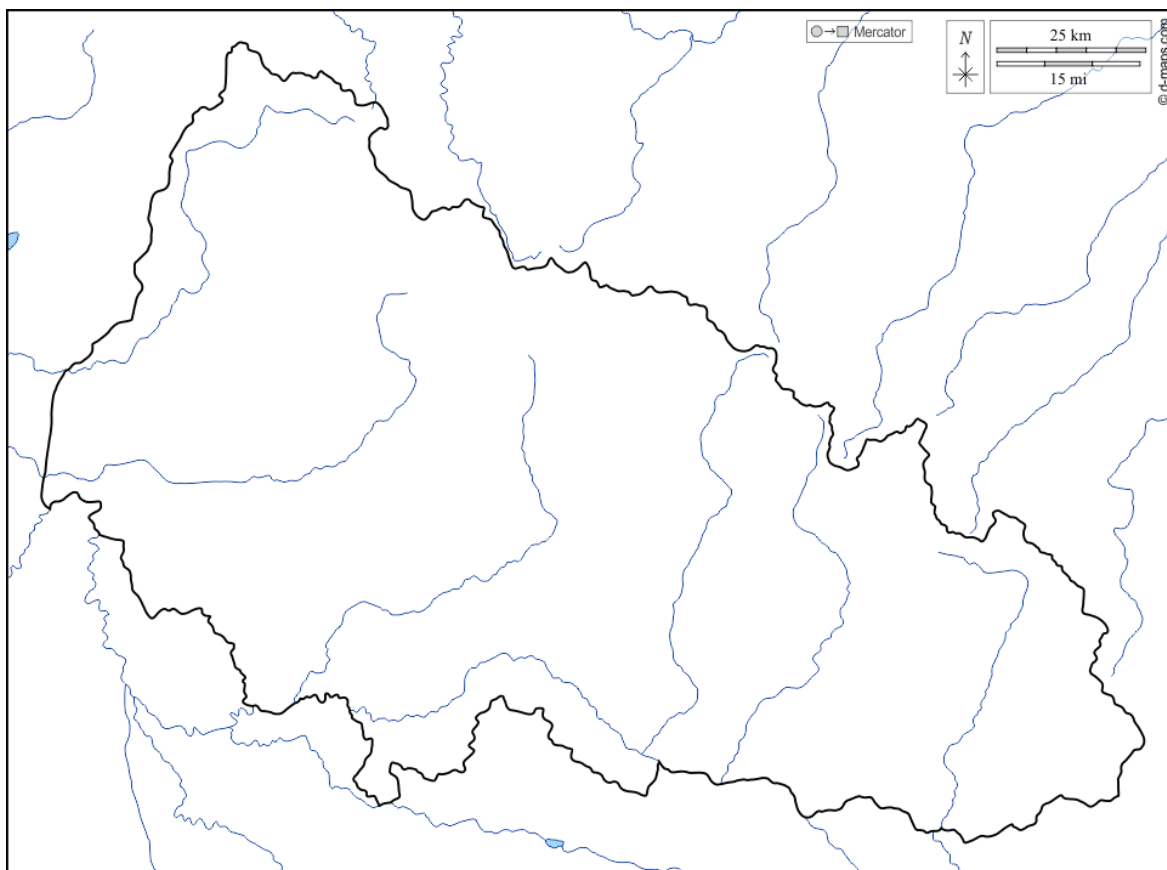


Рис. 9: Контурна карта Закарпаття

Раунд 2: 3 вуст в уста

У грі можуть брати участь по 4 учасники від команди (або всі, якщо їх небагато). Учитель має заздалегідь підготувати текст про Закарпаття для кожної команди, визначивши 10–10 ключових слів, які діти не повинні знати. Двоє гравців можуть залишатися в кімнаті, інші повинні знаходитися поза зоною чутності. Один гравець зачитує короткий текст іншому учневі (члену команди), завдання якого - запам'ятати якомога більше з почутого. Потім він повинен передати запам'ятаний текст наступному партнеру, якого викликають ззовні. Так триває доти, доки не дійде черга до останнього учня. Завдання учня сказати якомога більше з вивченого тексту. Кількість ключових слів, заздалегідь позначених у переказі, і є кількістю балів, які набирає команда.

Зразок тексту:

Долина нарцисів у Хустському районі вважається унікальною пам'яткою Європи. І це справедливо, адже дикі гірські нарциси – також відомі як вузьколисті нарциси – які ростуть тут, не дуже поширені в інших частинах Європи. Про Долину нарцисів існує багато легенд. Колись давно в замку Густі жив князь з дружиною і прекрасною донькою.

На околиці міста жив син бідного гончара. Коли красуні виповнилося вісімнадцять років, на її честь влаштували велике свято, і багато заможних гостей принесли їй дорогі подарунки. Бідний син гончара зробив гарну вазу, прикрашену білими квітами нарцисів. Ті квіти сяяли, наче живі нарциси. Молоді люди одразу покохали одне одного. Але одного разу принц дізнався про їхнє кохання. У гніві він кинув вазу з пагорба. Вона покотилася вниз і розбилася на сотні осколків, які розлетілися по всій долині. Вранці, коли зійшло сонце, всі були вражені: долина була вкрита біло-зеленим кольором, наче земля була вкрита килимом нарцисів.

Раунд 3: Розпізнавання зображень

Викладач демонструє командам заздалегідь підготовлені зображення рослин Закарпаття, що охороняються (рис. 10), називаючи їх (команди можуть дивитися на одне зображення протягом 10 секунд). Вони повинні запам'ятати їх, але не мають права записувати їхні назви. Потім ті ж самі малюнки слід показувати учням по черзі, в іншому порядку, без назв, протягом певного часу. Команди повинні назвати рослини в цьому порядку на папері. Чим більше назв вони знають, тим більше балів вони отримують. Запропоновані тут рослини можна розширити, можливо, придумати інші категорії. Для цієї вправи бажано спроектувати малюнки на презентацію в Power Point.



Рис. 10: Рослини Закарпаття, що охороняються (верхній ряд: маргаритка болотна, хвойні рослини, дзвіночок карпатський; нижній ряд: весняний торф'яний мох, лілія тюрбанська, нарцис вузьколистий)

Раунд 4: Вгадай! Гра на знання

Викладач зачитує заздалегідь підготовлені запитання командам, одне за одним, а вони повинні відгадати відповіді. Команди записують свої здогадки на аркуші паперу великими літерами, а після закінчення часу на обдумування одночасно показують їх усім на загальний огляд. Один з учнів з команди, яка вгадала найближче до правильної відповіді, кидає кубик і отримує очко. Це повторюється стільки разів, скільки є запитань.

Деякі приклади запитань:

- Яка максимальна глибина озера Синевир? (8 метрів);
- Зі скількома країнами межує Закарпаття? (з чотирма);
- Яка найвища вершина Берегівських пагорбів? (365 метрів);
- Яка площа Закарпатської області? (12 777 км²);
- Скільки великих і малих річок на Закарпатті? (9277).

Кількість завдань може бути збільшена відповідно до часу, який має вчитель. Потім бали підсумовуються, команда-переможець оголошується і нагороджується. Крім команди-переможця, можна нагородити найактивнішу дитину, дитину з найбільшою кількістю правильних відповідей тощо. Переконайтеся, що кожна дитина отримає щось маленьке (цукерки, жувальні ведмедики, ручку...).

Felhasznált irodalom

Список використаних джерел

1. F. Nagy Zsuzsanna, 1998: Természetismereti játékgyűjtemény. Miskolci Ökológiai Intézet
2. Kocsis Julianna, 2014: Kárpátalja.ma: Legendák Kárpátalján: A Nárciszok völgyének legendája. 2014.04.20.
3. Sólyom Barbara, 2015: KICSIK ÉS NAGYIK Foglalkozásgyűjtemény Generációk közötti tanulás a környezeti nevelésben. Magosfa Környezeti Nevelési és Ökoturisztikai Alapítvány, Vác.
4. Іжак Тібор, Бенедек Вікторія, Ваш Едіна, Сейкель Маріанна, 2023: НАСКРІЗНА ПРОГРАМА ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ для здобувачів вищої освіти на 2023-2027 рр. Видавництво: Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці II, м. Берегове

Internetes források

1. Eduline. Földrajzi játékok. https://eduline.hu/campus_life.kviz/20190815_deli_jatek (megtekintés ideje: 2024.07.25)
2. Seterra. Quizz game. <https://www.geoguessr.com/vgp/3225> (megtekintés ideje: 2024.08.03)
3. Карти. Закарпатська область. <https://d-maps.com/m/europa/ukraine/zakarpattia/zakarpattia03.gif>. (megtekintés ideje: 15.08.2024)

«Географічні заняття для студентів інституту до літньої табірної педагогічної практики» для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти денної та заочної форм навчання, освітня програма: «Середня освіта (Географія)», галузь знань: «01 Освіта/Педагогіка», спеціальність (спеціалізація): «014 Середня освіта (014.07 Географія)» / Розробники: Едіна Ваш, Ванесса Бірток – Берегове: ЗУІ ім. Ф.Ракоці II, 2024. – 45 с..

Методичний посібник створено для студентів другого та третього курсів Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II, спеціальності 014 Середня освіта (Географія). Він призначений для тих, хто відповідно до навчального плану проходить літню педагогічну практику у педагогічних або навчальних таборах.

Мета методичного посібника полягає в тому, щоб спростити організацію літнього педагогічного або навчального табору для дітей шкільного віку. Він пропонує студентам спеціальності географія (а також інших спеціальностей) ідеї для заповнення вільного часу через ігри та вікторини на географічну тематику. Крім того, посібник допомагає вивчити та практикувати географічні назви в ігровій та неформальній формі.

Виробничо-практичне видання

ГЕОГРАФІЧНІ ЗАНЯТТЯ ДЛЯ СТУДЕНТІВ ІНСТИТУТУ ДО ЛІТНЬОЇ ТАБІРНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРАКТИКИ / FÖLDRAJZI JÁTÉKOK ALKALMAZÁSA A NYÁRI TÁBORI TGYAKORLATOKON FŐISKOLAI HALLGATÓK RÉSZÉRE

Методичні вказівки до літньої табірної педагогічної практики

2024 р.

Затверджено до використання у навчальному процесі на засіданні кафедри географії та туризму ЗУІ ім. Ф.Ракоці II (протокол № 6 від 27 червня 2024 року)

Розглянуто та рекомендовано Навчально-методичною радою Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II (протокол № від 22 від 26 серпня 2024 року)

Рекомендовано до видання в електронній формі (PDF) рішенням Вченої ради Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II (протокол № від 7 від 27 серпня 2024 року)

Підготовлено до видання в електронній формі (PDF) кафедрою географії та туризму спільно з Видавничим відділом Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Розробник методичних вказівок:

Едіна ВАШ – асистент кафедри географії та туризму Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Ванесса БІРТОК – завідувачка Туристично-інформаційного центру «Ракоці-тур» кафедри географії та туризму Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Рецензенти:

Тібор ІЖАК – кандидат географічних наук, заступник завідувача кафедри географії та туризму Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Катерина ГАЛАС – заступник директора Варівського ліцею імені Ференца Ракоці II, стейкхолдер освітньої програма першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за спеціальністю 014.17 Середня освіта (Географія) галузі знань 01 Освіта / Педагогіка

Відповідальні за випуск:

Йосип МОЛНАР – кандидат географічних наук, завідувач кафедри географії та туризму Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II

Олександр ДОБОШ – начальник Видавничого відділу ЗУІ ім. Ф.Ракоці II

За зміст методичних вказівок відповідальність несуть розробники.

Видавництво: Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці II (адреса: пл. Кошута 6, м. Берегове, 90202. Електронна пошта: foiskola@kmf.uz.ua) *Статут «Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II» (Затверджено протоколом загальних зборів Благодійного фонду За ЗУІ, протокол № 1 від 09.12.2019 р., прийнято Загальними зборами ЗУІ ім. Ф.Ракоці II, протокол № 2 від 11.11.2019 р., зареєстровано Центром надання адміністративних послуг Берегівської міської ради, 12.12.2019 р.)*

Шрифт «Times New Roman». Розмір сторінок методичних вказівок: А4 (210x297мм).