

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Бажирская основная общеобразовательная школа

**Мастер-класс по теме
«Использование игровых технологий для
активизации познавательной деятельности на
уроках географии»**

Разработала:
Чепурина Л.Л.,
учитель математики и географии,
I квалификационная категория

Дата проведения: 20.03.2024

Уровень проведения: школьный

Целевая аудитория: обучающиеся 5 класса, педагогический персонал

Цели:

- Содействие формированию у участников мастер-класса потребности использования в своей работе современных игровых технологий
- Показ возможностей игровых технологий для развития познавательного интереса учащихся на уроках в географии
- Знакомство участников с игровыми упражнениями, применяемыми на уроках для активизации познавательных процессов у учащихся
- Актуализация педагогического творчества и навыков групповой работы

Ход мастер-класса:

Приветствие

- Добрый день, уважаемые члены жюри, коллеги! Рада, что все мы здесь сегодня собрались. Надеюсь, что у нас получится интересный, а главное, полезный разговор.

- Настроенье каково?

- Во!

- Все такого мнения?

- Все без исключения!

- География – наука!

- Ей хотим мы научиться .

И сегодня на уроке обещаем не лениться.

Актуализация мастер-класса

«Игра – это искра, зажигающая огонёк
пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский

Любой учитель , независимо от стажа работы задаётся вопросом «Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес к изучаемому предмету у детей? ». Думаю, в таких случаях, у большинства в помощь приходит замечательное средство – игра! В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенными признаками: чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Вообще, на своих уроках я использую различные технологии: музейная педагогика с сочетанием проектной технологии (сейчас занимаемся созданием проекта о ветеране ВОВ нашего посёлка) , да и проектная деятельность сама по себе, ведь в современных рамках образования должна

проводиться защита проектов по учебным предметам, здоровьесберегающая технология, технология критического мышления.

Но , исходя из опыта, я хочу сказать, что игровая технология гораздо эффективнее влияет на работу детей, на запоминание ими материала.

Термин «Дидактическая игра» ввели Фребель и Монтесори как «специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры». В нашей стране термин стал употребляться с 1960 года , как формула «учения с увлечением». Если углубляться в статистику, то по исследованию специалистов только 68 % учителей в настоящее время применяют дидактические игры, но не более 3 раз в год.

Что же такое игра? Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Этот метод может быть использован в различных образах: деловая, сюжетная и дидактическая игры, игра- путешествие. Игровая технология в обучении ребёнка играет особую роль. Через неё реализуется опыт творческой деятельности, она стимулирует социальную активность школьника. Игровая деятельность – это показатель интеллектуальных способностей личности и способ их развития. Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива , и для формирования положительного отношения к труду, и для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей. Географическая наука более всего готова к тому, чтобы её положения преподавались учащимся с использованием учебных игр.

Что же такое образовательная игра? Образовательная игра – это активные методы , используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей.

Нельзя забывать, что игра всегда «свободна». Следовательно , от учителя требуется такт , терпение, умение и знание в организации и руководстве игрой. Очень важно ввести детей в игру , а не навязывать её.

Мастер-класс

Уважаемые коллеги! Предлагаю Вам отправиться в путешествие по карте мира и немножечко поиграть. Каждый учитель географии знает, что одним из основных требований к знаниям, умениям и навыкам при обучении является знание карты, умение показать географический объект на ней. Как раз-таки в изучении Мирового Океана и материков важную роль могут иметь игры. Они помогут быстрее запомнить названия морей и островов, государств и их столиц. Хочу рассказать о двух географических играх, которые можно применять при изучении географических объектов.

Игра «Раз! Два! Три!»

Участники игры берутся за руки и образуют круг. Начиная движение по часовой стрелке , они произносят слова : «Раз !Два! Три! Море назови!». При последних словах все останавливаются и начинают по очереди перечислять названия морей. Первый, кто промолчит – выбывает из игры, а остальные

продолжают игру. Оставшиеся участники продолжают игру со словами, например «Раз! Два! Три! Остров (горы, реки, город, страну материка)». И так продолжается игра, пока не останется минимальное количество участников.

Игра «Вверх-вниз»

Игроки образуют полукруг от ведущего. Он начинает перечислять большие и маленькие по площади государства. Если названо большое государство (Китай, Россия, Бразилия и т.п.) ребята поднимаются на носки и тянут руки вверх, тем самым как бы показывая размеры. Если же названы небольшие государства, все участники игры опускают руки вниз. Сделавший 2 ошибки выбывает из игры. Ведущий не только называет страны, но и сам выполняет движения, иногда намеренно ошибаясь. Те, кто невнимателен и копирует движения ведущего, скоро выбывает из игры. Игра может продолжаться 2-3 минуты, после чего её можно повторить, но называть уже надо горы, реки, озера.

Игра «Конверты»

Класс делится на команды (количество команд и ее участников определяет учитель заранее). Каждой команде выдается конверт с заданием. На его выполнение дается определенное количество времени, в зависимости от сложности задания. К примеру, в конверте лежат изображения планет солнечной системы, участникам предлагается составить схему солнечной системы. Планеты в конверте не подписаны, участники должны определить планету по внешнему виду и размеру.

Как вы заметили, игра требует двигательной активности. Поэтому её можно использовать в качестве физминутки.

Вот и закончилось наше маленькое путешествие по миру. Вы согласны с тем, что игра – это искра, зажигающая в нас любознательность?

А вот мне теперь любопытно, как вам понравился мастер-класс. Если он был для вас:

- полезным и интересным – Большой палец
- получил конкретную рекомендацию – Указательный
- мне было трудно и не интересно – мизинец

В заключении своего выступления хотелось бы сказать, что не нужно давать детям знания, которые душат их разум, задача педагога – совершенствовать методы и способы работы так, что детям было интересно, и чтобы им запоминался каждый урок, как яркий момент.