

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Бажирская основная общеобразовательная школа

Согласовано:

И.о. заместителя директора по УВР

 Чепурина Л.Л.

«30» августа 2023 г.

Утверждаю:
Директор МБОУ Бажирская ООШ

 Чепурин В.Л.

«30» августа 2023 г.



Методическая разработка по географии
«Использование игровых форм на уроках географии»
(5-9 класс)

Составитель: Чепурина Лариса Леонидовна, учитель математики и географии

Прошла экспертизу на заседании
школьного методического объединения
учителей общественных наук (Протокол № 1 от 30.08.2023)
Утверждена приказом директора МБОУ Бажирская
ООШ № 119а-ОД от 30.08.2023

«Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет»

А.С. Макаренко

Введение

Целью современного образования в средней школе является дальнейшее развитие исторически сложившейся педагогической системы на основе создания условий для формирования профессионально компетентной, социально активной, творчески самостоятельной личности. В настоящее время мы наблюдаем также преобразование образовательного пространства, которое из парадигмы «подражание» вступило в парадигму «информация». Главным недостатком системы школьного образования при этом является отсутствие деятельности ученика, который зачастую пассивно воспринимает информацию, что не соответствует современным потребностям. При переходе к информационному обществу все более важным для педагога становится приобщение учеников к самостоятельной работе для достижения заданного качества обучения в условиях модернизации образования, реализации современных технологий обучения, развития у учеников культуры самообразования, самоорганизации и самоконтроля. Таким образом, современное состояние обучения школьников диктует необходимость поиска новых путей повышения качества их теоретической подготовки, готовности к самостоятельному творческому труду, а главное - средств и методов, в том числе – средств и методов обучения.

В течение последних десятилетий игровые педагогические технологии достаточно широко внедрились в педагогическую практику. Игровая форма обучения представляет собой наиболее удачное и перспективное нововведение последних лет. В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

С целью активизации учебно-познавательной деятельности в учебном процессе все чаще используются различные игры. Как показывает практика, в большинстве случаев передача готовых знаний не всегда побуждает человека к готовности и способности выявлять, анализировать и определять самостоятельно пути их разрешения. Требуется совершенно иной подход к организации обучения, изменяющий в целом систему взаимоотношений и взаимодействий между учителем и учащимися. Учитель перестает быть для учащихся лишь источником знаний, становится консультантом по руководству познавательной деятельности учащихся, направляемой на разрешение проблем. Ученик теперь уже активный участник учебного процесса. Ученики сами формируют цель, выявляют проблемы, анализируют информацию, вырабатывают критерии и возможные пути решения проблем. Ученик превращается в главную фигуру всего учебно-воспитательного процесса, что и делает обучение по-настоящему личностно-ориентированным.

Игровые технологии как вид педагогических технологий. Сущность и функции.

*«Человек играет только тогда,
когда он в полном значении слова человек,
и он бывает вполне человеком лишь тогда,
когда он играет»*

Ф. Шиллер

Все способности человека развиваются в процессе деятельности. Это утверждение – ведущий принцип психологии. Нет другого пути развития познавательных способностей учащихся, кроме организации их активной деятельности. Умелое применение приемов и методов, обеспечивающих высокую активность учащегося в обучении, их способность в учебном познании, является средством развития познавательных способностей обучаемых

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игра является одним из методов, или, по определению Г.К. Селевко, технологий, позволяющих повысить активность, самостоятельность и заинтересованность ученика в процессе познания, сделать учебную деятельность личностно значимой, значительно облегчить процесс приобретения новых знаний и умений.

По мнению Д.Б. Эльконина, «человеческая игра — это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности».

В «Большой энциклопедии» игра рассматривается как «занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения и забавы, а также применения на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)».

Наиболее приемлемым для нас является определение, данное А. А. Деркачом, учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели.

Игровые технологии обладают набором средств, активизирующих и интенсифицирующих деятельность учащихся. Именно в игре педагог часто становится организатором самостоятельного учебного познания учащихся; взаимодействие школьников с учебным материалом, друг с другом и с учителем строится как учебно-познавательное, в котором учитель выступает не как источник информации, а как организующее начало в самостоятельном познании материала школьниками. Особенно это, по мнению М. В. Кларина, касается тех случаев, когда игра используется как метод изучения нового материала. Именно в этих случаях игровое обучение можно отнести к инновационным видам обучения.

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игра - это способ существования ребенка, но играют люди всех возрастов, национальностей и профессий. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В этом и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение.

Функции игровых технологий:

1. Формирование интереса учащихся в усвоении учебного материала на уроках географии через различные формы игровой деятельности.
2. Развитие творческих и коммуникативных способностей учащихся.
3. Толерантное отношение к окружающим.
4. Формирование навыков использования дополнительных источников добывания знаний.

По мнению С.А.Шмакова, как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие важные функции:

- Функция социализации.

Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

- Функция межнациональной коммуникации.

Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны».

- Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики».

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой — выявить недостатки опыта.

- Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

- Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра — «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

- Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.

«Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту».

- Функция коррекции — есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

- Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

Использование игровых технологий позволяет учителю:

- Создать комфортные условия, необходимые для овладения общеучебными умениями и навыками.
- Создать условия для воспитания детского коллектива.
- Развивать коммуникативные качества учащихся.
- Формировать навыки коллективной работы, способствовать внедрению в практику педагогики сотрудничества.
- Исключать неудовлетворительные оценки по предмету.

Целевые ориентации педагогических игр:

➤ Дидактические:

- ✓ расширение кругозора, познавательная деятельность;
- ✓ применение ЗУН в практической деятельности;
- ✓ формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
- ✓ развитие общеучебных умений и навыков.

➤ Воспитывающие:

- ✓ воспитание самостоятельности;
- ✓ формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок;
- ✓ воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

➤ Развивающие:

- ✓ развитие внимания, памяти, речи, мышления;
- ✓ умение сравнивать, сопоставлять, находить аналоги;
- ✓ развитие воображения, фантазии, творческих способностей;
- ✓ умение находить оптимальные решения;
- ✓ развитие мотивации учебной деятельности.

➤ Социализирующие:

- ✓ приобщение к нормам и ценностям общества;
- ✓ адаптации к условиям среды;
- ✓ стрессовый контроль, саморегуляция;
- ✓ обучение общению.

Значение игр в обучении

Игра дает учащимся возможность не только выразить себя, действовать, но и возможность переживать и сопереживать.

Для ребенка игра – увлекательное прежде всего занятие. Этим-то она и привлекает учителей. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказывается порой более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения.

Характерная черта игры в том, что она одновременно ставит человека в несколько позиций. Эта особенность позиции вытекает из двуплановости игры. Личность в игре находится одновременно в двух планах: реальном и условном. И именно на эту черту должен обратить внимание учитель. В процессе игры он может по новому открыть ребенка для себя, т.к. в игре оба плана заметно переплетаются и ни один не исчезает.

Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на учащихся, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Учебная игра-упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Игра-задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез. Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля учащихся. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность.

Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте учащихся. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. А это ведет к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.

Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Игра способна изменить отношение учащихся к тому или иному явлению, факту, проблеме.

Игра ориентирована на групповую активность, что вполне отвечает запросам современной методики. Она также легко трансформируется в различные формы индивидуальной активности, давая возможность каждому ученику попробовать себя в той или иной роли и проявить индивидуальные способности.

Коммуникативная природа игры также предоставляет возможности для развития коммуникативных навыков. Необходимость комментировать свои и чужие действия, взаимодействовать в пределах группы, возражать, соглашаться, высказывать свое мнение служит базой для развития речевых умений и стратегий общения, что необходимо для инициации и поддержания межкультурного диалога. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом.

Классификация игровых технологий

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Особенно сложно классифицировать уроки игровой формы. Игровые технологии обучения отличаются исключительным разнообразием. Основной мотив игры — не результат, а процесс.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

Современные формы уроков, на которых может применяться коммуникативный подход можно классифицировать:

уроки в форме соревнований и игр: конкурс, турнир, эстафета, дуэль, КВН, деловая игра, ролевая игра, кроссворд, викторина, урок-конкурс рассказов о стихийных бедствиях;

уроки, опирающиеся на фантазию: урок-сказка, урок-сюрприз, урок-подарок;

уроки, основанные на нетрадиционной организации учебного материала: урок мудрости, откровения, урок-“дублер начинает действовать”;

уроки, напоминающие публичные формы общения: пресс-конференция, аукцион, бенефис, митинг, дискуссия, панорама, телемост, диалог, “живая газета”, устный журнал;

уроки, основанные на имитации деятельности учреждений и организаций: суд, следствие, ученый совет;

уроки, основанные на имитации деятельности при проведении общественно-культурных мероприятий: заочная экскурсия, экскурсия в прошлое, литературная гостиная, интервью, урок – путешествие с путешественниками;

Перенесение в рамках урока традиционных форм внеклассной работы: КВН, “следствие ведут знатоки”, утренник, спектакль, концерт, инсценировка художественных произведений, диспут, клуб знатоков;

Уроки, основанные на формах, жанрах и методах работы, известных в общественной практике: исследование, изобретательство, комментарий, мозговая атака, рецензия;

Трансформация традиционных способов организации урока: лекция-парадокс, парный опрос, экспресс-опрос, урок-зачет (защита оценки), урок-консультация,

урок-практикум, урок-семинар, защита читательского формуляра, телеурок без телевидения.

Игровые технологии на уроках географии

Активные формы обучения, в том числе и игровые, получили в последнее время широкое применение на уроках географии. Использование игр в обучении географии решает множество задач. Они развивают познавательный интерес к предмету, активизируют учебную деятельность учащихся на уроках, способствуют становлению творческой личности ученика, так как многие из игр часто предполагают проблемный характер обучения, ибо есть исходный вопрос, на который надо дать ответ, а пути решения не ясны. Многие из игр дают возможности для взаимообучения, так как предполагают групповые формы работы и совещательный процесс. Игры дают возможность учащимся, с одной стороны, проверить и закрепить свои знания, а с другой – приобрести новые, углубленно изучать карту. Материал для некоторых настольных географических игр (ребусы, шарады, кроссворды, геолото, геодомино) желательно поручить приготовить самим ребятам.

В первые годы своей работы над этой темой основной целью я ставила повышение интереса к учению и активности учащихся с помощью игр, стимулирование деятельности школьников, игры носили эпизодический характер и использовались только на этапе повторения. Постепенно накапливалось количество игровых моделей, описанных в методической литературе и адаптированных мною к определённым темам и курсам, собственных разработок. Появились возможности для расширения их использования и создания небольших игровых комплексов по некоторым курсам. Применение уже созданных и описанных в литературе систем затруднительно. Каждый учитель должен сам решать, что включать в такой комплекс, учитывая содержание программ и учебников, которые он использует, особенности классов, с которыми работает. Модели, описанные в литературе, могут служить основой для создания собственных комплексов.

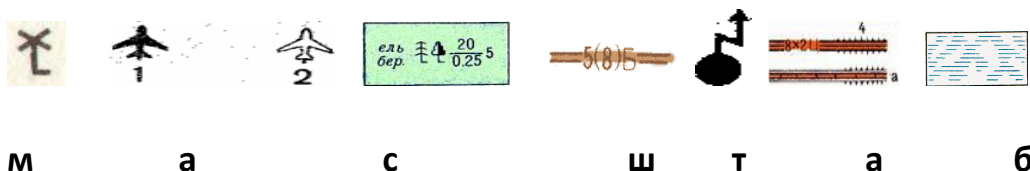
Игровые технологии на разных этапах урока

Игровые моменты возможно использовать на разных этапах урока.

Применение игры на уроке очень разнообразно. Её можно организовать в начале урока при проверке домашнего задания или для активизации внимания учащихся, при изучении нового материала для более глубокого, осмысленного и быстрого усвоения учебного материала и в конце урока для закрепления изученного материала и снятия напряжения после сложной классной работы. Все эти игровые формы учитель выбирает в зависимости от темы урока, подготовленности учащихся, их возраста. Я привожу примеры некоторых игровых моментов.

Дешифратор

При изучении темы «План и карта», чтобы подвести учащихся к изучению новой темы, я зашифровываю ее с помощью условных знаков. Таким образом учащиеся повторяют тему «Условные знаки».



При изучении темы «Географические координаты» можно зашифровать какое-либо слово с помощью координат. Учащимся предстоит сначала определить какие города соответствуют данным координатам, а потом определить заданное слово.

- | | |
|---------------------|------------------|
| 1. 59 с.ш. 11 в.д. | <u>О</u> сло |
| 2. 35 с.ш. 51 в.д. | <u>Т</u> егеран |
| 3. 13 ю.ш. 76 з.д. | <u>Л</u> има |
| 4. 52 с.ш. 105 в.д. | <u>И</u> ркутск |
| 5. с.ш. 115 в.д. | <u>Ч</u> ита |
| 6. 42 с.ш 78 з.д. | <u>Н</u> ью-Йорк |
| 7. 46 с.ш. 75 з.д. | <u>О</u> ттава |

Такое задание можно давать учащимся на дом. Они могут зашифровать свое имя, фамилию или любое другое слово, которое на следующем уроке будут отгадывать его одноклассники.

Геолото

На уроке проверки и учета знаний и умений использую геолото. Для организации игры использую эстетически оформленную емкость. В ёмкости находятся открывающиеся бочонки, в которые вложены тематические вопросы. Кроме вопросов в бочонках находится жетон «приз» и жетон «зеро».

Вопросы для геолото которые помещаются в бочонках подготавливаются учителем, учениками. Вопросы могут быть по конкретным темам, учебным блокам, разделам или носить общеобразовательный характер.

Потом начинается сама игра. Ученики, по просьбе учителя, начинают вынимать бочонки с вопросами. Потом бочонки открываются, из них извлекаются вопросы, на которые через небольшой промежуток ученики должны дать ответы.

В чем преимущества игр лото перед известным фронтальным опросом? В том, что ученик знает, что ему самому придется решить свою «участь», т.е. вытянуть сложный или простой вопрос. И ребенку уже никогда не покажется, что учитель специально пытается его уличить в незнании предмета, поставить ему отрицательную оценку. Отвечающего оценивают одноклассники, путем высказывания своих оценочных мнений. При оценивании я ориентируюсь на сильных учеников, которые действительно знают предмет. Если вдруг оценка поставлена учащимися необъективно (или дети не знают правильный ответ), учитель разъясняет сущность вопроса, проговаривает правильный ответ и сам выставляет оценку. Если ученику выпадает бочонок «Приз», то он освобождается от ответа, а если бочонок «Зеро», то, зачит, учитель получил право задать ученику любой вопрос на свое усмотрение. При этой игре, в классе всегда царит атмосфера коллегиальности между учеником и учителем, игра сопровождается высоким положительным эмоциональным фоном.

“Логическая задача”

Логические задачи хорошо известны любителям головоломок. Они представляют собой ряд условий (высказываний), с помощью которых и решается задача. Для этого обычно составляют специальную таблицу, содержащую в себе все возможные выводы. Затем путём логических рассуждений расставляют в ней “+” и “-”, обозначающие верные и неверные выводы.

Задание. Определите, на каких кораблях плавали знаменитые российские мореплаватели М. П. Лазарев, Г. Я. Седов, В. М. Головин, если известно, что:

- 1). “Святой Фока” был построен последним из этих кораблей;
- 2). Во времена плавания “Святого Гавриила” М. П. Лазарев и В. М. Головин ещё не родились;
- 3). В. Беринг совершил своё путешествие раньше остальных;
- 4). Корабль “Мирный” участвовал в русской кругосветной экспедиции, открывшей Антарктиду;
- 5). Г. Я. Седов сдавал выпускные экзамены в Морском кадетском корпусе вместе с внуком В. М. Головина.

В клетках с неприемлемыми вариантами необходимо расставить минусы, и оставшиеся свободными клетки покажут, каким кораблём командовал каждый из мореплавателей.

Мореплаватель	“Святой Фока”	“Святой Гавриил”	“Мирный”	“Диана”
М. П. Лазарев				
Г. Я. Седов				
В. Беринг				
В. М. Головин				

“Слова в словах”

Учитель пишет на доске географическое название, например: “Караганда”. Из букв этого слова нужно составить другие географические названия, не прибавляя новых букв, а буквы, которые есть в этом названии, в одном слове можно использовать только один раз. Из букв слова “Караганда” можно сложить такие названия: Канада, Ангара, Анкара, Гана, Карадаг.

«Геоалфавит».

В этой игре может быть несколько вариантов.

1. В игре участвуют две команды. После проведения жеребьёвки игру начинает одна из команд №1. Капитан этой команды по договорённости с её членами задаёт 5 или 10 вопросов на географические темы, а члены команды №2 должны дать ответы, начинающиеся с какой-то одной буквы. Букву называет капитан первой команды, например букву П.

1. Назовите известного русского путешественника- географа. Пржевальский.
2. Назовите страну нашей планеты. Парагвай.
3. Назовите столицу европейского государства. Париж.
4. Какая река протекает в Южной Америке? Парана.
5. Назовите город, расположенный на полуострове Камчатка. Петропавловск-Камчатский.
6. Какой полуостров в Европе вы знаете? Пиренейский.
7. Какую вы знаете горную страну? Памир.
8. Кто возглавлял первую дрейфующую станцию “СП-1”? Папанин.
9. Назовите известный вам канал. Панамский.
10. Какие горы расположены в Англии? Пеннины.

1. Участвовать могут команды или пары или каждый ученик отдельно. Задание – называть географические объекты или термины на буквы алфавита. Желательно географические объекты показывать на карте, а терминам давать определения.

Например. Атлантический океан – Белое море – Великобритания – Ганг река – Дрейка пролив – и т.д.

Азимут – Барометр – Ветер - Гейзер – Демография – и т.д.

Также в качестве задания можно предложить перечислить названия животных или растений с указанием материка или природной зоны, где они проживают.

«Пароль»

Данную игру можно использовать как в начале урока, так и при его завершении. Прежде чем сесть на свои места учащиеся должны назвать «пароль». В зависимости от пройденных тем это могут быть республики РФ и их столицы, страны мира и их столицы, названия морей, островов и т.д. По окончании урока учащиеся должны назвать «пароль», чтобы выйти из класса.

“Географический лабиринт”

Данный приём представляет собой вид теста, рассчитанный на последовательное и внимательное прохождение набора истинных и ложных утверждений. От каждого утверждения отходят стрелки с надписью “ДА” и “НЕТ”. Если утверждение истинно, то следует идти по стрелке “ДА”, а если ложно - по стрелке “НЕТ”.

Приведу в качестве примера задание по теме “Южная Сибирь”. Приложение1

«Третий лишний» или «Белая ворона»

Учитель называет 3 – 4 слова, относящихся, кроме одного, к какой-нибудь теме. Учащиеся должны определить это слово и доказать свой выбор.

Например. Коала, утконос, ягуар, ехидна. (животные Австралии)

Сыктывкар, Архангельск, Петрозаводск, Якутск. (столицы республик РФ)

«Геопочта»

Учащимся раздаются «письма» (можно «СМС-ки») с описанием природной зоны. Задача разнести по адресатам. На доске висят конверты с названиями природных зон. Задания в данном случае могут быть разнообразны: географические объекты материков, горные породы и т.д.

«Отыщи на карте».

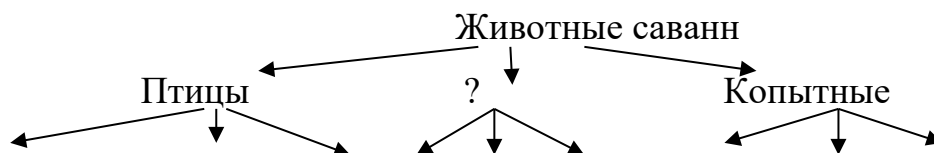
Учитель предлагает паре учащихся показать на карте географический объект. Выигрывает тот, кто показал его первым. Тот, кто проиграл выбывает, его место занимает следующий.

«Да и нет»

Учитель (или ведущий ученик) загадывает какой-нибудь географический объект и дает небольшую подсказку. Например, что «это» находится в Азии. Игроки должны отгадать этот объект, задавая вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет».

«Кластеры»

На этапе актуализации знаний, например при изучении темы «Растительный и животный мир саванн Африки», учащимся предлагается заполнить на доске (или карточке) кластер.



? страус ? ? ? лев ? зебра жираф

В последнее время большое внимание уделяется здоровьесберегающим технологиям. Предлагаю несколько подвижных географических игр.

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. Если кто-нибудь промолчит , то он выбывает из игры.

Игра со словами: “Раз! Два! Три! Остров (горы, реки, город) назови продолжается, пока не останется минимальное количество участников.

Игра “Широта и долгота”

Участники игры (их должно быть не менее 4 человек) делятся на четыре группы. Первая - “ северные широты”, вторая - “южные широты”, третья - “восточные долготы”, четвёртая - “ западные долготы”. Игроки попеременно выстраиваются в шеренгу. Ведущий называет любой географический объект, участники игры быстро вспоминают, где он находится. Те, которые представляют “широты” и “долготы” этого объекта, должны быстро присесть. Например, ведущий называет: остров Мадагаскар; приседают ребята, изображающие “южные широты” и восточные долготы”. Кто ошибся – получает штрафное очко, а при повторной ошибке выбывает из игры.

Игра “Верх - 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 две ошибки выбывает из игры.

Ведущий не только называет страны, но и сам выполняет движения, иногда намеренно ошибаясь. Те, кто невнимателен и копирует действия ведущего, скоро выбывает из игры. Игра может продолжаться 2-3 минуты, после чего её можно повторить, но называть уже надо горы, озёра и т. д.

«Флюгер»

Применяется при изучении темы «Ориентирование на местности» или «Ветер». Несколько учеников выходит к доске и учитель говорит: «Ветер дует с севера». Все должны повернуться лицом к югу(т.е. отвернуться от ветра). Затем: «Ветер дует с запада», и т. д. Или «Ураган». Все кружатся. «Штиль». Все стоят спокойно.

Урок – игровая технология

Все чаще я использую игру не только как элемент урока. Весь урок проходит в форме игры. Такие уроки-игры можно разделить на 2 категории: игра как форма обобщающего контроля и деловая игра. В данном случае необходимо соблюдать этапы игры: 1. Предварительная подготовка (разрабатывается сценарий игры, класс делится на команды, раздаются роли).

2. Непосредственно игра. 3. Подведение итогов.

При формировании групп необходимо: 1. определить количество учащихся, образующих одну группу (оптимальное количество – 5 человек).

2. читать личностные качества, уровень знаний и интерес учащихся.

3. Правильно распределить роли. С этой целью, можно провести предварительное анкетирование с ответами на такие вопросы: какую роль хотел бы исполнить в игре? Кого хотел бы видеть в роли руководителя? и т.д.

Задания на игру должны быть посильными для учащихся в смысле научной подготовки и затрат времени. Желательно, чтобы они включали еще не решенные проблемы. Это повышает интерес и активизирует творческую деятельность на уроке. При составлении задания необходимо помнить правило: чем оно короче, конкретнее, тем быстрее усваивается. Оно может содержать также и указания, что надо изучить, подготовить, исполнить и т.п.

Консультации – обязательный элемент игры. Их может быть несколько. На начальном этапе необходима направляющая консультация. На ней сообщают тему, определяют цель, знакомят с правилами, обязанностями, получают задания. За три дня до игры проводят консультацию, на которой рассматривают содержание отдельных вопросов, конкретизируют ход игры, уточняют средства наглядности.

Если игра не предусматривает подготовительного периода, то консультацию можно заменить подробным инструктажем в начале урока.

У руководителя игры существует несколько обязанностей. Он должен выбрать тему, определить объем и вид конкретного материала, смоделировать механизм взаимодействия участников, разработать правила проведения игры, подготовить игровую документацию, ознакомить игроков с функциями той или иной роли, с обязанностями и правилами игры и т.д.

В заключении необходимо проанализировать результаты игры. По ним можно определить заинтересованность учащихся, уровень запоминания материала, степень воздействия обучения на личность учащихся и т.п.

Я в своей практике использую следующие **игровые формы уроков обобщающего повторения:**

1. Урок – зачет (индивидуальный).

Учащимся заранее сообщаются вопросы, по которым будет проводиться зачет. Причем вопросы разного уровня, предусматривают различные формы работы. Каждый учащийся делает себе маршрутную карточку, где фиксируются все его оценки, по результатам выставляется общая оценка за урок.

№	Название станции	оценка	подпись

В качестве консультантов, принимающих зачет, могут выступать как сильные ученики, так и слабые. Конечно, во втором случае требуется более серьезная подготовка со стороны учителя, но очень часто этот вариант оказывается более эффективным.

2. Игра по станциям (групповая). (см. приложения)

3. Географические бои, турниры, смотры знаний и т.д. (см. приложения)

Деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

На этапе разработки деловой игры следует реализовать следующие психолого-педагогические принципы: 1) принцип имитационного моделирования содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства; 2) принцип воссоздания проблемных ситуаций, типичных для данной профессиональной деятельности через систему игровых заданий, содержащих некоторые противоречия и вызывающих у учеников состояние затруднения; 3) принцип совместной деятельности участников в условиях взаимодействия имитируемых в игре производственных функций специалистов; 4) принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений; 5) принцип двуплановости игровой учебной деятельности. Деловая игра решает «серьезные» задачи по развитию личности специалиста; обучаемые усваивают знания, умения в контексте профессии, приобретают и профессиональную компетенцию и социальную компетенцию (навыки взаимодействия в коллективе производителей, навыки профессионального общения с людьми и управления ими). Но эта «серьезная» деятельность реализуется в игровой (частично азартной) форме, что позволяет обучаемым интеллектуально и эмоционально «раскрепоститься», проявлять творческую инициативу.

Учебные деловые игры (цель которых — сформировать определенные навыки и умения учащихся в их активном творческом процессе) по уровню сложности можно разделить на следующие разновидности.

1. Имитационные упражнения — они отличаются от деловой игры меньшим объемом и ограниченностью решаемых задач (например, кто лучше может пользоваться едиными нормами и расценками?). Цель имитационных упражнений — предоставить возможность учащимся в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-либо важном понятии, категории.

2. «Анализ конкретных производственно-профессиональных ситуаций» — обучаемые знакомятся с ситуацией, с совокупностью взаимосвязанных фактов и явлений, характеризующих конкретное событие, возникающее перед специалистом в его профессиональной практике и требующее от него соответствующего решения; ученики предлагают свои решения в той или иной ситуации, которые коллективно обсуждаются.

3. «Разыгрывание ролей» — ученики получают исходные данные по ситуации, а затем берут на себя исполнение определенных ролей. Исполнение ролей происходит в присутствии других учеников, которые потом оценивают действия участников ситуации, принимаемые ими самостоятельные решения в зависимости от условий сценария, действий других исполнителей и в зависимости от ранее принятых собственных решений, т. е. при разыгрывании ролей нельзя полностью предсказать ситуации, в которых оказывается тот или иной исполнитель; этот метод обучения используется для выработки практических профессиональных и социальных навыков.

Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

- формирование у учащихся целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
- приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;
- развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Таким образом, не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а лишь то, которое содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально.

Положительное в применении учебных деловых игр:

- как правило, учащиеся испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения;

- происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умения, т. е. учащиеся учатся применять свои знания;
- послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний;
- достигаются комплексные педагогические цели: познавательные, воспитательные, развивающие. Познавательная эффективность: в процессе деловой игры учащиеся знакомятся с диалектическими методами исследования вопроса (проблемы), углубляют знания, осваивают профессиональные функции на личном примере.

Воспитательная функция: в процессе проведения деловой игры формируется сознание принадлежности к коллективу, закрепляются взаимосвязи при решении коллективных задач, а коллективное обсуждение общих вопросов формирует критичность, сдержанность, уважение к другому мнению, внимание к коллегам. Развивающая эффективность: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность поиска ответов на поставленные вопросы, речь и речевой этикет, умение участвовать в дискуссии и эффективно общаться.

Отрицательные моменты в проведении учебных деловых игр: высокая трудоемкость подготовки к занятию (для преподавателя); не все преподаватели владеют умением проводить деловые игры; большая напряженность для преподавателя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом процессе и должен быть одновременно и актером (обладать актерскими данными) и режиссером в течение всей игры; сами учащиеся могут быть не готовы к работе с использованием деловой игры; деловые игры требуют много времени и порой специального изменения расписания занятий.

Деловые игры используются в основном в старших классах. Вот примеры некоторых из них.

Заключение

Можно сделать вывод о том, что:

- использование на уроках географии игровых технологий является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников;

- ценность применения игр на уроках географии, заключающаяся в том, что участие в игре формирует у ребенка ряд психических новообразований. Это воображение и сознание, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие; формирование характера человеческих отношений, которые придают определенное значение тому или иному действию отдельного человека. У него возникает осмысленная ориентация в собственных переживаниях, ребенок стремится обобщить их. На основе всего этого у него могут быть сформированы навыки культурного поведения, что позволяет ему эффективно включаться в коллективную и индивидуальную деятельность.

Перед традиционными формами и приемами обучения игровые технологии имеют ряд преимуществ:

- активизирует процесс обучения;

- развивает творческие способности учащихся: умение мыслить, рассуждать и отстаивать свою точку зрения и принимать мнение собеседника;

- организует групповую деятельность, коллективный поиск решений, учит пользоваться информацией периодической печати, радио, телевидения;

- способствует наиболее успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества.

Список используемой литературы.

- Беспалько В.П. Слагаемые педагогических технологий. М. Дрофа ,2003г.
- Блаженков В.А. Приемы развивающего обучения географии. Москва: Дрофа, 2006.
- Болотникова Н.В. География. Уроки-игры в средней школе. Волгоград: издательство «Учитель», 2007.
- «География 7-10 классы. Активизация познавательной деятельности». Волгоград:Учитель, 2009 г.
- Кондратьев Н.Н. «Дидактические материалы по географии». М:Сфера, 2003.
- Кульневич С.В. «Современный урок» (серия). Ростов –на-Дону: «Учитель», 2005 г.
- Мартемьянов В.В. Игросистема в преподавании географии. География в школе. 2001. № 1
- Селевко Г.К. «Энциклопедия образовательных технологий» (серия).М.Народное образование , 1998 г.
- «Современные образовательные технологии». М: КноРус,2009.
- Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

“Региональная характеристика мира” (урок-семинар)

Цель: Сформировать общее представление о международных экономических отношениях, влияния НТР на структуру хозяйства, использования современных методов мониторинга.

Оборудование: карточки-задания, карты атласа, дополнительная литература, настенная политическая карта мира, учебники.

Учащиеся до проведения игры делятся на группы, и самостоятельно выбирают интересующие их вопросы.

1 группа – политическую тему: формирование 3-х главных центров экономического соперничества; партнерство и противоречия между странами.

2 группа – экономические вопросы, связанные с международным разделением труда, положением в нем развитых и развивающихся стран, ролью международных монополий в международном разделении труда.

3 группа – НТР на современном этапе; сдвиги в отраслевой и территориальной структуре хозяйства в период НТР; высокий уровень науки, техники и технологий на современном этапе.

4 группа – на экологическую тему, в которую входило рассмотрение современных методов и технических средств мониторинга за состоянием окружающей среды.

Группы учащихся состоят из 5-6 человек, и каждый участник выбирает только один вопрос и составляет письменный доклад. После проверки его учителем, в группах выбираются докладчики. В их задачу входит на основе работ своих товарищей написать общий доклад по теме.

В результате данной игры учащиеся получают знания о мировой системе хозяйства; продолжают формировать умение работать с дополнительной литературой, картами различного содержания, слушать собеседника и отстаивать свою точку зрения, работать в группе, обмениваться информацией и делать выводы.

“Маркетинг”, тема: “Международное географическое разделение труда” (урок-аукцион)

Цель:

Расширить представление о формах международного сотрудничества, о роли стран в МГРТ. Продолжить формировать умение работать с различными источниками информации, работать в группе и обмениваться мнениями.

Оборудование: карты атласа, справочники, флажки, эмблемы, упаковка или образцы продукции, ватман, цветная бумага, клей, ножницы, карта мира, учебники.

Подготовительный этап: объяснение сути игры. Ребятам объясняют смысл слова “маркетинг”, что позволяет правильно выбрать направление сбора информации по “своей” стране.

Ход игры:

I раунд: подготовка рекламы;

II раунд: краткая информация о стране и реклама ее экспортной продукции;

III раунд: изучение рынка сбыта и спроса на продукцию своей страны;

IV раунд: брифинг.

Представители стран сообщают, какие торговые соглашения они успели заключить в ходе игры и с какой страной (по туризму, научно-техническому обмену и т.д.).

Заканчивает игру итоговое выступление – экспертов.

Путешествие по Индии (урок-путешествие)

Цель:

Получить знания по Индии, изучив ее природно-ресурсную базу, размещение населения и хозяйства, проблемы экономики, сотрудничество с Россией.

Оборудование: карты атласа, учебник, наглядный материал: рисунки, фотографии Индии; дополнительная литература.

За “круглым столом” туристы и корреспонденты делятся своими впечатлениями после поездки в Индию, иллюстрируя свой рассказ наглядностью. В ходе игры выясняются вопросы:

Индия в мире;

проблемы использования территории, природных и трудовых ресурсов;

*важнейшие промышленные и с/х. районы;
Индийская модель развития экономики;
крупнейшие города, обозначение их на к/к;
экономические и социальные проблемы;
экономическое сотрудничество Индия – Россия.
В конце подводится итог основных черт Индии.*

“Государства – карлики” (урок-панорама)

Цель:

Активизация познавательной деятельности, дальнейшее формирование умений работы с разнообразными источниками знаний, знакомство с маленькими государствами Европы.

Оборудование: таблички, визитки по странам, наглядный материал, атласы, настенная политическая карта Европы, презентации.

Класс делится на 2 группы: корреспонденты газет, журналов и т.д. и представителей каждого государства.

Творческим группам заранее предложены задания:

Нарисовать герб, флаг страны;

Составить краткую характеристику страны (1-2 человека);

Отобрать на выбор печатные материалы о данной стране (фотографии, графики, цифры и т.д.);

Рассказать о культуре страны: музыке, традициях, обычаях, праздниках, достопримечательностях, памятниках истории и культуры;

После вступительного слова идет представление стран и вопросы корреспондентов.

Данный вид деловых игр является и разновидностью проектной деятельности, так как в начале работы учащиеся получают определенную задачу (или проблему), намечают пути ее решения и в итоге они получают результат своей работы.