

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №13 имени Маршала Советского Союза
Семена Михайловича Буденного поселка Восточного муниципального
образования Мостовский район

Игра как методический прием изучения предмета географии
(методическая разработка)

Автор:
Пчалова Евгения Валентиновна,
учитель географии и биологии

2023 год

Аннотация

В данной методической разработке представлены материалы, необходимые для работы учителю географии. В работе собраны игры на различные темы и для разного возраста, которые помогут лучше понять предмет, повысить интерес к предмету, а также развивать коммуникативные навыки.

В разработке представлены теоретические и практические моменты использования игровых технологий в образовательном процессе в условиях урочной деятельности.

Содержание

Введение.....	4
Основная часть.....	7
Заключение.....	22
Список литературы.....	24
Приложения.....	25

Введение

В своей педагогической деятельности, как средства активизации и интенсификации учебного процесса я использую игровые приемы, ролевые и деловые игры, уроки-путешествия, уроки-кроссворды и другие игровые технологии.

Я обратилась к игровым формам и методам не случайно. Ведь игра всегда позволяет человеку развивать способность самоопределения в жизни, умение включаться в различные учебные виды деятельности и находить новые формы общения с другими людьми.

Игра, по мнению специалистов-психологов, является одним из источников радости для человека, тем более для детей, ведь она реализует насущную потребность, природный интерес. Человек во время игры раскрепощается, ощущает состояние физического и психологического комфорта, психологически настроен на восприятие, непроизвольное внимание и запоминание, усвоение. В игре учащийся удовлетворяет потребности в самовыражении, самоопределении, самореализации. Поэтому включение игры в учебный процесс обязательно. Обучение происходит в атмосфере легкости, ненавязчивости, без насилия и принуждения, спокойно, естественно, без тревоги и страха. При этом у ребенка возникает возможность самому сделать вывод, кем быть в этой игре. Ещё, нет необходимости повторять много раз объяснение одного и того же материала.

Игра – это наилучшее средство вовлечения детей в творческую деятельность, способ мотивации их активности. Педагогика, включающая игру, освобождает ученика от напряжения, стимулирует и развивает личность. Игра направлена на комплексное развитие личности: одновременное развитие интеллектуальных, эмоциональных, мотивационных ее сторон.

Актуальность проблемы состоит в том, что в ходе учебной деятельности у ученика возникает потребность в различных способах добычи необходимой информации, и использование игр на уроках этому способствует, также как и к развитию интереса к предмету, к наукам в целом и расширению кругозора.

Целью данной методической разработки является внедрение и использование игровых технологий в деятельности учителя предметника; распространении педагогического опыта.

Задачи: 1) проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме использования игр на уроках географии как метод обучения;

- 2) изучить и классифицировать функции и виды географических игр;
- 3) выявить организацию занятий в школе с использованием игровых технологий.

Практическая значимость. Данная методическая разработка может быть полезной учителю географии для работы с детьми с использованием игровой деятельности на уроках.

Адресность. Методическая разработка поможет учителю географии организовать более интересно свою деятельность обучения учащихся к данному предмету и развивать интерес.

Большой проблемой организации обучения является активизация познавательной деятельности детей. Одним из путей решения этой проблемы может стать применение в ходе обучения современных педагогических технологий, которые помогут не только активизировать познавательную деятельность, но и разнообразить формы и средства обучения, а также повысить активность учащихся, развивать у них познавательные способности.

К подобным средствам относят игровые технологии. Главной основой подобных технологий является психологическая теория деятельности. Игра наряду с трудом и учебой – один из основных видов деятельности ученика. Играя, ученик выполняет действия лишь те, которые хочет, а не по принуждению, значит, эти цели необходимы для личности. Знания, полученные в ходе игры усваиваются более прочно и надежно.

Педагогическая игра подразумевает в своей основе четко поставленную цель обучения, связанную с конкретным ей педагогическим результатом. Цель и педагогический итог в игровой ситуации для детей характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игра как метод обучения появилась еще в далекой древности. Так, в Древней Греции обучение было основано на принципе игры, соревнований. В эпоху Возрождения все обучение было построено только на игровом обучении. Многие педагоги рассматривают игру как метод обучения.

Цель игровой технологии обучения состоит в содействии проявлению природных качеств каждого ученика. В ходе игры я выявляю, развиваю и усиливаю творческие возможности личности обучающихся, поскольку игра помогает развитию, обогащает жизненным опытом, готовит «почву» для успешной деятельности в реальной жизни. В игре проявляются нормы человеческой жизни и деятельности, интеллектуальное, нравственное и

эмоциональное развитие личности учащихся. Игры подходят для любого этапа урока или его типа.

Исходя из вышеперечисленного, главные **цели** обучения при развитии творческого потенциала личности ребёнка через игровые формы обучения следующие:

Обучающая – обеспечить достижения высокого уровня обученности ребенка, обобщить и закрепить изученный материал;

Воспитывающая – сформировать товарищескую взаимопомощь, дружбу, эстетическое воспитание учащихся;

Развивающая – развитие творческих способностей каждого ребёнка с учетом их индивидуальных особенностей.

Психолого-педагогическими задачами игровых форм уроков являются следующие: —

1. Изучить новый материал, сформировать умения и навыки, обобщить и проводить контроль знаний.
2. Раскрыть творческие возможности учеников.
3. Воспитание коллективизма и взаимовыручки в решении трудных проблем.
4. Взаимообучение. Взаимообогащение знаниями и информацией.
5. Воспитание чувства помощи друг другу.
6. Формировать практические навыки.
7. Использовать методы мотивации и стимулирования детей.

Основная часть

Одна из главнейших задач, стоящих перед учителем, - усовершенствование системы проверки и оценки знаний детей. Огромную роль при этом выполняют формы и методы проверки, применяемые учителем с целью правильного подхода к решению этой проблемы. Работа с различными карточками-заданиями (кроссвордов, чайнвордов, диктантов и т.п.) как вид индивидуальной проверки знаний дисциплинирует детей на уроке, помогает более добросовестно выполнять домашнее задание, а для учителя это вероятность роста оценок, что является одной из проблем в современных условиях накопляемости класса.

Внедрение игровых приемов и ситуаций, применяемых как средство побуждения, подталкивает учащихся к учебной деятельности на уроке, происходит обычно по таким главным направлениям:

- дидактическая цель ставится в виде игровой задачи;
- учебная деятельность проходит по правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее содержания, средства;
- дидактическая задача становится игровой благодаря введению элемента состязательности;
- успешное выполнение дидактической задачи связывается с игровым результатом.

Игры различают:

-ролевые игры. Перед игрой учитель разъясняет ее правила и показывает образец игры. Ролевые игры не требуют подготовки дома.

-деловые игры для решения множественных задач усвоения и закрепления материала, формирования умений, развития творческих способностей.

Деловая игра состоит из четырех этапов:

1-й – подготовка: продумывание сценария, плана деловой игры, инструктажа; подготовка материального обеспечения; изучение литературы; распределение ролей; создание групп; отработка правил; консультации.

2-й – проведение: постановка проблемы, целей; коллективная работа над заданием.

3-й – межгрупповая дискуссия: работа групп, отдельных участников, защита результатов своей работы.

4-й – анализ и обобщение: оценка экспертной группы, оценка и самооценка; выводы и обобщения; рекомендации наблюдателя.

- **имитационные и операционные игры.** Выполняются в условиях, напоминающие реальные. Например, отрабатываются умения проводить «научные» исследования, моделируя нужный рабочий процесс.

Игровая деятельность в ходе обучения выполняет различные функции, обеспечивающие развитие личности учащихся:

- коммуникативную;
- самореализация в процессе имитации разнообразной человеческой практики;
- диагностическую (самопознание в процессе игры, сравнение себя с другими участниками);
- социализации (усвоение норм человеческого общежития);
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в различных жизненных ситуациях);
- развлекательную (воодушевить, проявить интерес).

Педагогическая игра характеризуется четко поставленной целью и соответствующим ей результатом (учебно-познавательным, воспитательным и развивающим).

Выделяются четыре главные черты игровых технологий:

- творческий импровизационный характер;
- эмоциональная составляющая;
- свободная развивающая деятельность;
- наличие прямых или косвенных правил.

Велика и мотивация участия детей в учебных играх: добровольность, возможность выбора роли, соревновательность, удовлетворение потребностей в самоутверждении, самореализации.

Структура игры как дидактического процесса:

- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре;
- роли, взятые на себя играющими;

- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое использование предметов (замещение реальных условий);
- реальные отношения между играющими;
- учебные, воспитательные и развивающие результаты игры.

Однако нужно обратить внимание учителя, собирающегося взять учебные игры при проведении уроков, на ряд некоторых обстоятельств:

- проведение игры подразумевает намного более тщательную подготовку и организацию урока, чем при использовании обычных форм обучения
- игра не достигает своей цели в том случае, если становится для детей более эмоционально значимой, чем другие формы обучения
- проведение игры требует от учителя готовности к диалогу с учащимся, готовности быть воспринятым учеником в качестве партнера по игре, при этом учитель ни на секунду не снимает с себя ответственность за четкое, при необходимости быстрое и жесткое регулирование игровой ситуации.

Без учета этих обстоятельств использование игр в преподавании курса географии способно принести больше вреда, чем пользы.

Однако, конкретные задачи игр ясно прочитываются в их сюжетах. Вот некоторые из наиболее часто встречающихся задач:

- содействие более эффективному усвоению изучаемого материала
- оценка уровня знаний детей в эмоционально приемлемой для них форме
- формирование у ребят умения работать в коллективе, вести дискуссию, уважать мнение каждого
- формирование у детей умения принимать самостоятельное решение в проблемной ситуации

Подготовка и организация игры включает несколько этапов:

- 1 – подготовительный (установление учебных целей, определение целей, приемов и действий по каждой части игры, разработка правил игры, описание игры)
- 2 – организация игры (объявление о начале игры, выбор ведущих)

3 – проведение игры (процесс проведения не является жестким и предполагает поощрение свободной мотивации и самовыражения учащихся)

4 – анализ результатов игры (здесь ведущая роль принадлежит учителю: он помогает учащимся систематизировать изученный в процессе игры материал, и определить, чему они научились)

Игры, проводимые учителем на разных этапах урока, имеют различные цели. В начале урока игра направлена на организацию и заинтересованность детей, стимуляцию их активности; в середине урока – на усвоение темы; в конце урока – на поисковый характер.

По месту проведения игры могут быть урочными и внеурочными. По дидактической цели – игры, направленные на изучение нового материала, на проверку знаний и умений, закрепление и обобщение.

По форме организации учебной деятельности индивидуальные и групповые. Применение разнообразных форм работы на уроке: индивидуальной, парной, групповой, коллективной помогает развивать у детей интерес к учению и формирует у школьников умение взаимодействовать друг с другом.

Урок в игровой форме обладает рядом плюсов: ученики учатся обсуждать проблемы, формировать групповое решение. Работа в группах создает чувство защищенности у слабых учеников, так как они уверены, что товарищи их поддержат, помогут им с ответом. Такие уроки способствуют развитию речи, учат их отстаивать свою точку зрения, аргументировать ответ, формировать интерес к изучаемому материалу. Данные уроки расширяют знания школьников, развивают находчивость, смекалку, умственные способности ребят, учат наблюдательности. Отсутствие скованности на уроке и необычность формы его проведения дает учителю возможность задействовать всех учащихся, следить за работой групп, помогать им по мере необходимости. В процессе игры проявляется ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти.

Групповая работа развивает самостоятельность в действиях, ответственность, умение объективно оценивать свою работу и работу товарищей. Кроме того, отрабатывая группами свою проблему, они учатся выслушивать мнение друг друга, выбирать лучший вариант ответа, вести дискуссию. Такая организация урока развивает очень ценное качество человека – умение отбирать необходимый материал, оценивая его в соответствии со стоящей перед ним задачей, делать выводы, давать оценку описываемым событиям и явлениям.

Классификация игр:

По форме деятельности: индивидуальные, парные, групповые.

По форме проведения: игры – путешествия, КВН, игры – аукционы, игры – путешествия, игры – исследования, игры – инсценировки, игры – открытия. С учетом современных требований Государственного образовательного стандарта игры помогают обучающимся научиться «показывать и называть, определять и измерять, описывать, объяснять, прогнозировать».

Разработка географических игр по различным темам должна соответствовать следующим критериям:

1. Игра должна быть рассчитана на один урок, не более.
2. Она не должна быть сложной для понимания ее хода учениками.
3. Оборудование для игры должно легко трансформироваться.
4. Игра не должна морально устаревать.
5. Игра должна быть массовой, охватывающей всех учащихся класса.
6. Игра должна быть подвижной для поддержания интереса к ней.

Учителю должно быть легко выставлять отметки по результатам игры, ученики должны понимать, как получилась итоговая оценка за урок.

Для более качественного проведения игры необходимо, чтобы ученики достаточно хорошо знали бы материал, на котором будет строиться игра. Иначе они просто не смогут участвовать в ней или попытаются уйти от активного участия в пассивную деятельность. Учебная игра в этом случае серьезно затруднит учебную деятельность обучающихся, понизит общую мотивацию к учебе. Подготовка и проведение ролевых игр создают условия для проявления учениками сильных сторон их личности с учетом индивидуальных возможностей и способностей. Поэтому для более полной реализации образовательных и воспитательных задач учебной игры важно учитывать индивидуальные качества ученика.

Каково же место игровых форм в курсе «География»? Игру можно проводить почти на каждом уроке. Выучить необходимый материал ученика можно либо заставить, либо заинтересовать его.

Игра предполагает участие всех учеников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это легко, как бы само собой, при этом активность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация работы учеников на уроке. Интеллектуально развитые дети занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре. Известно, что порой слово сверстника имеет больший вес для подростка, чем слово учителя.

Соревновательность в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени – активизируют учебную деятельность, формируют стойкий интерес к предмету.

Географические игры часто предполагают проблемный характер обучения, ибо есть вопрос, на который необходимо дать ответ, пути решения

неясны, но все это приводит к творческому поиску. Каждый педагог старается как можно ярче, объемнее и интереснее проводить уроки. Как и в любом другом деле, требуется определенная подготовка. При подготовке к игре особое внимание следует уделять психологической подготовке школьников к участию в игре, их эмоциональному настрою. Разумеется, важно и собственно географическое содержание игры, которое должно отвечать следующим требованиям: актуальность тематики и ее реальной значимости для учащихся, охвату основного содержания школьной географии, междисциплинарному, интегрированному характеру изучаемой проблемы, возможности решения ее различными путями. Важна также и психологическая готовность учителя к проведению игры, которая подразумевает педагогическое мастерство, коммуникативные качества, уверенность в себе, уважение к личности ребенка.

При отборе групп учеников нужно учитывать способности, интересы и сложившиеся взаимоотношения в классе. Иногда учитель может предложить некоторым ученикам лично разработать и провести игру. Но в этом случае необходим контроль со стороны учителя, особенно при определении целей и задач, которые надо решать в процессе игры. Учащиеся, успешно справившиеся с заданием, могут в дальнейшем исполнять функции разработчиков и организаторов учебных игр, особенно при проведении их в младших классах. Дети всегда с нетерпением ждут игру, серьезно готовятся к ней. Главным принципом учения с увлечением является удивление.

Чем раньше удивишь, заинтригуешь, поманишь неизведанной тайной, тем глубже впечатление, тем более стойким оказывается интерес. Игра будет интересной тогда, когда позволит применить разнообразные игровые возможности самого ученика – «исследователя». Игра – прием, активизирующий познавательную активность учеников, а ролевые игры хорошо влияют на эффективность обучения. Для учащихся средней и старшей школы игра является прекрасным стимулом более качественного усвоения учебного материала. Применение игр в старших классах при изучении экономической и социальной географии весьма актуально, так как именно в этом возрасте падает интерес к учебе. Кроме того, игра таит в себе неограниченные возможности раскрытия творческого потенциала учеников, позволяет удовлетворить их потребности в деловом общении, самооценке. Игра проста и привлекательна для ребенка. Игра обучает, развивает и занимает его. В игре формируются и развиваются такие важные качества личности, как внимание, память, логическое мышление, умение действовать коллективно либо индивидуально с осознанием личной ответственности, что развивает у учащихся самостоятельность в обучении.

В данном пособии приводятся методика проведения различных вариантов игр и игровых элементов, которые учитель выбирает в зависимости от темы урока и подготовленности учащихся.

«Необитаемый остров в подарок»

(игра проводится в 6 классе как практическая работа)

У каждого ребенка должен быть лист бумаги и принадлежности для вычерчивания плана местности. Учитель может подготовить речь от некоего существа с просьбой найти ему какой-нибудь необитаемый остров, где оно могло бы жить.

Ход игры:

Ученикам сообщается, что некий фантастический персонаж попросил найти для него остров, где он мог бы спокойно жить. Далее ребятам предлагается вообразить себе такой необитаемый остров, который им хотелось бы подарить этому существу, и вычертить план этого острова. Условием игры является наличие на плане не менее 10 различных объектов, таких как озеро, болото, река, смешанный лес, отдельный куст, луг, овраг и т.д.

Время игры фиксировано, в конце него планы сдаются учителю.

Завершение игры:

Учитель поочередно демонстрирует классу выполненные работы, организуя их обсуждение с точки зрения географической содержательности.

«Айсберг – тур»

(игра проводится в 7 классе на завершающем уроке по теме «Антарктида»)

Каждый ученик дома готовит к уроку рекламу тура по Антарктиде, используя учебник, атлас и различную дополнительную литературу, а также получая консультации у учителя. В рекламе должны содержаться следующие сведения:

- название турфирмы
- способ доставки туристов в Антарктиду и способ их перемещения по материку
- продолжительность тура
- описание маршрута и основных достопримечательностей, посещение которых планируется
- места ночлега

- оборудование и снаряжение, которым располагает турфирма
- стоимость экскурсии с обоснованием

В рекламе можно использовать плакаты, видеоролики, фото, иллюстрации. К игре также необходимо подготовить игровые документы – лицензии (грамота или диплом), которыми будут награждены победители.

Ход игры:

По условиям игры турфирмам разрешено проводить туры по Антарктиде с тем, чтобы часть прибыли шла на организацию исследований материка и охрану его природы. Ученики по очереди предлагают одноклассникам принять участие в туре по Антарктиде, организуемом именно его турфирмой. Учитель имеет право задавать каждому выступающему уточняющие вопросы, указывать на нестыковки в подборе снаряжения, оборудования и транспорта.

Итог игры:

Победителями становятся те ребята, в тур которых записалось больше всего желающих. Они получают лицензию на право осуществления туристического бизнеса в Антарктиде.

«Опорные сигналы» (при изучении нового материала в 6-10 классах)
Перед вами незнакомый текст. Внимательно прочитайте и законспектируйте его, но не используя слова и предложения, а с помощью рисунков, каких-либо знаков или символов. Изложить текст можно по частям, по абзацам, тогда появится несколько «опорных сигналов». Дети поочередно показывают и объясняют их. Все вместе оценивают работу каждого ученика. Подводятся итоги.

«Вопрос – ответ»

(при изучении нового материала в 6-10 классах)

Вы получили текст. Внимательно прочитайте его. Теперь разделимся на 2 команды. Одна из команд будет задавать вопросы, а другая – отвечать. Это соревнование на лучший вопрос и лучший ответ по тексту. Учитываются активность участников команд, число и содержание заданных вопросов, а также количество правильных полных ответов. Потом команды меняются местами.

«Пантомима»

(при изучении нового материала в 6-10 классах)

Перед вами текст учебника. Прочитайте и разделите его на части. Образует 2 команды. Участники одной из команд должны будут передать содержание части текста пантомимой. А вторая команда должна отгадать, о чем говорится в тексте.

«Найди ошибку»

(при закреплении нового материала в 6-10 классах)

Перед вами текст учебника. Прочитайте его. Потом вам будет предложен тот же самый текст, но с некоторыми неправильными утверждениями. Ваша задача – найти и исправить их. Каждый работает самостоятельно, а затем все вместе обсудим текст. Победителем в игре считается тот, кто найдет больше всего неточностей в тексте и сделает наиболее полные исправления.

«Географическое домино» (при повторении любой темы в 6-10 классах)

Готовится лото: в левой части – рисунок, а в правой – вопрос. Игруют в домино в парах. Один ученик кладет карточку, а другой должен подставить такую, на которой в виде рисунка содержится ответ на вопрос.

«Головоломка»

(для практической работы в 7 классе)

Учащимся раздаются конверты, в каждом из которых находится карта материка, разрезанная на части. Необходимо правильно собрать ее и ответить на вопросы, также вложенные в конверт. Вопросы и задания могут быть различные, например:

- Какой это материк?
- Определите протяженность с З на В между крайними точками.
- Определите координаты крайних точек.

«Самый, самый...»(для общего развития и лучшего запоминания материала при изучении материков, океанов, рек, стран и т.д. в 6-10 классах)

Учитель задает вопросы и просит показать на карте:

- самый большой материк, океан, остров и т.п.

- самый холодный океан, материк и т. п.
- самую маленькую (большую) по площади (по численности) страну и т.д.

«Флюгер»

(при изучении тем «Ориентирование на местности» или «Ветер» в 6 классе)

Несколько учеников выходят к доске, учитель говорит: «Ветер дует с юга». Все должны повернуться лицом к северу. Затем: «Ветер дует с запада». Все поворачиваются на восток. Или: «Ураган». Все кружатся. «Штиль» - все стоят спокойно. Тот, кто неправильно повернулся, садится на свое место. В конце игры остаются только ребята, которые правильно могут ориентироваться. А остальным нужно еще работать по этой теме.

Игра «Раз! Два! Три!»

(проводится в ходе проверки географической номенклатуры в 6 -10 классах)

Ученики держатся за руки и образуют круг. Начинается движение по часовой стрелке, они трижды произносят: «Раз! Два! Три! Море (страну, океан, остров и т. п. назови!)». Потом все останавливаются и начинают по очереди перечислять названия объектов. Если кто-нибудь промолчит более 3 секунд, он выбывает из игры. Игра продолжается, пока не останется минимальное количество учеников.

Игра «Широта и долгота» (при повторении географических координат в 6-7 классах)

Класс делится на 4 группы, в каждой из которых должно быть не менее 4-х учеников. Первая – «северная широта», вторая – «южная широта», третья – «восточная долгота», четвертая – «западная долгота». Игроки попеременно выстраиваются в шеренгу. Учитель или ведущий ученик называют какой-нибудь объект, а участник игры должны вспомнить, где он находится. Затем приседают те, кто представляет широту и долготу этого объекта. Например, о. Мадагаскар. Приседают ребята, представляющие южную широту и восточную долготу. Если кто-то ошибся, получает штрафное очко, а при повторной ошибке выходит из игры.

Игра «Я – река....»(при проверке номенклатуры в 6-8 классах)

Учащиеся образуют большой круг. Один игрок держит в руках мяч и начинает игру со словами: «Я –река Волга, впадаю в...». сделав паузу, игрок бросает мяч по направлению к любому игроку. Поймавший должен закончить фразу: «...в Каспийское море». Ответив, он называет другую реку и отправляет мяч следующему. Если кто-то затрудняется с ответом, в «наказание» товарищи по игре задают ему 2 теоретических вопроса по теме. Если он вновь не может ответить, то покидает игру.

«Почта» (при повторении знаний по материкам в 7 классе)

6 конвертов с надписями изученных материков. Детям раздаются карточки с очертаниями материков, островов, рек, озер). Учащиеся должны положить в конверт и не ошибиться.

«Узнай силуэт» (для развития памяти, воображения у учащихся 7-10 классов)

Для этой игры необходимо изготовит силуэты островов, морей, стран и т.п. По ним ученики должны дать названия географических объектов.

«Знаешь ли ты эту страну?» (для учащихся 10 классов)

Учитель называет страну, а дети должны на листочке ответить на вопросы: столица, река, представители растительного и животного мира, тип страны и т.п.)

«Путешествие по карте» (для учащихся 8 -10 классов)

Ученики – капитаны судов должны провести груз из одного порта в другой. Лучшим капитаном будет тот, кто выбрал самый короткий и удобный путь и наиболее подробно его описал в судовом журнале. Игру можно усложнить, дав задание описать порты, находящиеся на маршруте следования.

« Географическая эстафета»:

Учитель задаёт вопрос ученику, он отвечает и передаёт указку следующему и при этом задаёт вопрос. Если участник эстафеты отвечает на вопрос неправильно, тот лишается права задать вопрос.

« Четвёртый лишний »:

На игровом поле помещено 4 понятия: Полярная сова, Ягель, Лишайник, Банан. Учитель спрашивает, какое из этих понятий лишнее.

Джомолунгма, Монблан, Байкал, Эльбрус - учащиеся определяют лишний географический объект, и показывают его на карте или определяют на контурной карте.

«Географический бой »:

Учитель задаёт вопрос любому ребенку и если он правильно ответил, то задаёт вопрос любому другому ученику класса. Если ответил неправильно или вообще не ответил на вопрос, то он «убит», выбывает из игры.

«Географические силуэты»:

Этот вид игры известен давно, ещё с прошлого века: рисунки с силуэтами географических объектов демонстрируются учащимся по мере накопления номенклатуры. Первоначальная задача - определить по очертанию географические объекты. Потом можно не только узнать озеро (море, материк, остров), но и показать на карте, отметить на контурной карте или дать краткую характеристику: где находится, в чём особенности, чем известен?

«Казачи-разбойники»:

Данная игра используется при изучении географических координат, с целью отработки навыков определения их на географической карте. Класс делится на две команды: «разбойники» прячутся на географической карте, а «казаки», по сообщениям (координатам), определяют места, где укрылись «разбойники». Здесь можно добавить не только поиск объектов, но и их описание.

«Правильно отбери»:

Дети получают открытки, рисунки и т.д. (предположим представители растительного и животного мира). Необходимо правильно разобрать их по природным зонам.

«Географическое домино»:

Удобно проводить в качестве повторения любой темы. В левой части прямоугольной карточки – рисунок, в правой – вопрос. Один ученик кладет карточку, а другой должен подставить такую, на которой в виде рисунка содержится ответ на вопрос.

Выбор вида игры определяется возрастом детей. Те игры, в которых с удовольствием принимают участие 6-7 классы, уже не приемлемы в старших.

Некоторые игровые формы правильно применять при изучении нового материала, а некоторые – на проверочных и зачетных уроках. Развитие и изменение учебной и игровой деятельности школьников определяются возрастными особенностями учащихся и особенностями материала курсов географии. В старших классах дети уже довольно хорошо владеют навыками самостоятельной работы. Им характерна потребность в лидерстве. На первый план выдвигается желание проявить лидерские качества, реализовать себя в игре, особенно если традиционные формы не дают ребенку такой возможности. Наиболее приемлемым вариантом учебной игры в старших классах становится игра – путешествие.

Например, игра «Путешествие по Австралии», «Путешествие по Африке». В игре дидактическим материалом выступают карточки с заданиями (интерактивные), в том числе: очертания государств, частей Мирового океана и др., а также карточки при проведении исследовательской работы учащимися. Например, при изучении темы урока «Природа Антарктиды» в теме «Антарктида» в 7 классе использую следующие карточки при организации урока - игры.

Класс подразделяется на две крупные группы исследующие:

I группа – прибрежные районы Антарктиды (“Вперёд, к берегам Антарктиды!”);

II группа – внутренние районы материка (“Ура! Мы на Южном полюсе!”). В пределах каждой группы выделяются три группы по уровню успеваемости, где “слабые” ученики описывают географическое положение исследуемого района, “средние” - подстилающую поверхность, а “сильные” - климатические условия с объяснением причин.

I группа: “Вперёд, к берегам Антарктиды!”

1 рабочая карточка: Географическое положение.

1. Определите, как расположен материк относительно экватора, тропиков (полярных кругов) и нулевого меридиана.
2. Определите крайние точки материка, найдите их координаты и просчитайте протяжённость материка.
3. В каких климатических поясах находится прибрежная часть материка?
4. Найдите, какие океаны и моря омывают берега Антарктиды.
5. Как расположен материк относительно других материков?

2 рабочая карточка Климат

1. В каком климатическом поясе и области расположена прибрежная часть Антарктиды?

2. Средние температуры июля и января. В каком направлении они изменяются и почему?
3. Перечислите господствующие ветры (по сезонам).
4. Годовое количество осадков и их режим. Как объяснить различия в количестве осадков?
5. Какие главные климатообразующие факторы вы можете назвать?

3 рабочая карточка: Подстилающая поверхность.

1. В чём проявляется характер подстилающей поверхности побережья материка?
2. Каков общий характер поверхности? Чем это можно объяснить?
3. Как расположены формы рельефа на изучаемой территории?
4. Чему равна мощность ледникового покрова в прибрежной зоне материка?
5. Опишите органический мир прибрежной зоны. Назовите типичных представителей растительного и животного мира.
6. Как называется природная зона прибрежных районов материка?

II группа: “Ура! Мы на Южном полюсе!”

1 рабочая карточка: Географическое положение.

1. Найдите, как расположен исследуемый район относительно экватора, тропиков (полярных кругов) и нулевого меридиана.
2. Как расположен исследуемый район на материке?
3. Какой климатический пояс расположен в исследуемом районе?
4. На какие компоненты природы материка, будет оказывать столь необычное географическое положение?

2 рабочая карточка: Климат.

1. В каком климатическом поясе и области расположен исследуемый район?
2. Средние температуры июля и января. В каком направлении они изменяются и почему?
3. Почему в Антарктиде самые низкие температуры на Земле?
4. Какие полюса, кроме географического, имеются в Антарктиде? Почему они получили такое название?
5. Господствующие ветры (по сезонам).
6. Годовое количество осадков и их режим. Чем объяснить различия в распределении осадков по территории?

3 рабочая карточка: Подстилающая поверхность.

1. Каков общий характер поверхности? Чем это можно объяснить?

2. Перечислите формы рельефа материка?
3. Каковы наибольшая и преобладающая высоты?
4. В чём особенности ледникового покрова?
5. В какой природной зоне расположен Южный полюс? Для всех ли внутриконтинентальных районов Антарктиды будет характерна данная природная зона?
6. В чём сходство и различие между пустынями Африки и Антарктиды?

Наличие ответов не главное. Главное, в какой форме ученики смогут представить свой отчёт о проделанной работе в творческом отчёте “Дневник путешественника”. При этом они используют письменное изложение теоретического материала на поставленные вопросы, контурные карты, рисунки, стихи, эмблемы и т.д.

Выполнение задания творческого характера предполагает реализацию творческих способностей самого ученика. Однако, в зависимости от личностного уровня творческого потенциала ученика, он может испытывать затруднения при выполнении творческого задания, поэтому ему необходима помощь. Помощь можно оказать двумя основными путями:

1 путь: помощь учителя

2 путь: помощь другого ученика

Все эти меры помощи способствуют к переходу на более высокий, качественный уровень в творчестве ребёнка.

3. Заключение

Главная задача школы – воспитание человека пытливым, творческой, ищущей натурой. Проблема формирования интереса в обучении не нова, но актуальна. Один из путей, который помогает вызвать и, самое главное поддержать интерес к живой природе, являются игровые формы уроков.

Игровые методы позволяют определить неформальную структуру класса, тип взаимоотношений между ребятами, выявить учащихся с явными лидерскими качествами и аутсайдеров. В игре все равны и порой слабый ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение несложного задания – все это дает возможность преодолеть трудности и положительно сказывается на результатах. На своих уроках я пытаюсь заметить небольшие успехи и достижения каждого ученика, совмещаю разумную требовательность с уважением к личности ученика, использую эмоционально - положительный стиль общения. Это определяет положительный климат на уроках, что естественно отражается на результативности учеников школы, и проявляется в высоком качестве знаний. Большая часть игр в моей практике по-прежнему направлена на обобщение и контроль знаний. Но я стараюсь их применять и в процесс изучения нового материала и закрепления умений и навыков. Сравнительный анализ успеваемости в 6 - 8 классах показал, что там, где ученики познают предмет играя, выше их активность на уроке, повышается интерес к предмету, и, наоборот, там, где игра отсутствует, дети хуже владеют устной речью, «зажаты» при ответе у доски, медленнее приходят к решению проблемы.

Есть потребность в исследовании влияния игровых технологий на развитие личностных качеств учащихся. Представляет интерес выяснить, насколько активно используют в своей практике накопленный опыт работающие учителя; от каких факторов зависит выбор учителем форм урока; в чем он видит достоинства и недостатки игровых технологий; какие проблемы существуют в развитии игровых технологий в настоящее время. Учителя отмечают как достоинства игровых технологий, так и трудности в их использовании. По мнению учителей, они заключаются в следующем:

Достоинства и недостатки игровых форм обучения с точки зрения учителей:

Достоинства:

1. Повышение интереса.
2. Активизация учащихся.
3. Закрепление.

Недостатки:

1. Сложность в организации.
2. Занимают много времени.
3. Не для любого материала.

- | | |
|---|------------------------------------|
| 4. Лучшее усвоение . | 4.Требуют много подготовки. |
| 5. На любом этапе. | 5. Сложности в оценке учащихся. |
| 6. Объединение коллектива . | 6. Работа одних и тех же учащихся. |
| 7.Контроль знаний | |
| 8. Развитие мышления | |
| 9. Изучение нового материала | |
| 10. Разрядка напряжения, смена деятельности | |
| 11. Развитие творческих способностей | |
| 12. Формирование ответственности | |

Из этого можно сделать следующие выводы:

1. Учителей, совсем не использующих в своей практике игровых методик, нет.
2. Активность использования игр от преподаваемого предмета зависит незначительно.
3. Большая часть учителей главными целями использования игровых технологий определяют повышение интереса и активизацию учащихся, и только небольшой процент учителей отмечают обучающие и развивающие возможности игр.
4. Среди недостатков можно выделить более сложную организацию урока, большие затраты времени на подготовку и проведение урока.

Поэтому, современными проблемами, существующими в развитии игровых технологий, можно считать более полное понимание познавательных возможностей игры и формирования личностных качеств.

Список используемой литературы:

1. Агеева И.Д. Веселая география на уроках и праздниках. – М., ТЦ Сфера, 2007. -243с.
2. Душина И.В., Таможняя Е.А., Пятунин В.Б. Методика и технология обучения географии в школе. - М.: Астрель-АСТ, 2004. -211 с.
3. Н.Н.Кондратюк Дидактические материалы по географии. - М.:ТЦ Сфера, 2006. -96с.
4. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М.: НИИ школьных технологий, 2006. 816с.
5. Семина Г.В. Игровые технологии на уроках географии. /Учительский портал/ [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-1589>
6. Скибко Т.А. Игровые технологии на уроках географии. / Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» ИД «Первое сентября» [Электронный ресурс] - Режим доступа:
7. Митрофанов И.В. Тематические игры по географии.- М.:ТЦ Сфера, 2003.-112с.
8. География: Уроки – игры в средней школе (сост.Н.В.Болотникова) – Волгоград: Учитель, 2004 – 139с.
9. Н.Н.Перепечева. Нестандартные уроки географии. – Волгоград: Учитель,2004 – 96с.
- 10.Зотова А.М. «Игры на уроках географии 6-7 классы», М: «Дрофа», 2007 г.
- 11.Кондратюк Н.Н. «Дидактические материалы по географии», М: ТЦ «Сфера», 2003 г.
- 12.Митрофанова И.В. «Тематические игры по географии», М: ТЦ «Сфера», 2002 г.

Интернет ресурс

- 1 . https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/metodi_i_pedagogicheskie_tehnologii_obucheniya_geogra_192718.html

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Обобщающий урок по теме «Литосфера»

Форма проведения урока: нетрадиционный, с элементами ролевой игры, путешествия по карте, конкурсы по этапам.

Цель урока: закрепить знания по теме, отработка умений работы с атласом и у доски с картой, отработка умений работать в команде.

Оборудование урока: карта полушарий, физическая карта России, атласы на каждом столе.

Оформление урока: картины с изображением гор, вулканов и т.д.

Запись на доске:

Разминка – знатоки

Землетрясения и вулканы

Рельеф и горные породы

Конкурс капитанов

«Географический бой»

«Конкурс путешественников»

Дети делятся на три команды. Выбираются помощники, крупье. Помощников столько, сколько команд. Изготавливаются денежные купюры.

Подготовка кабинета: вывешиваются картины с изображением гор, вулканов.

II Проведение игры. Учитель объясняет правила игры. Всего несколько типов вопросов (записываются на доске)

Разминка (знатоки)

Землетрясения

Вулканы

Рельеф и горные породы

«Географический бой»

Конкурс капитанов

Каждая команда получает по 10 денежных купюр. Команды в порядке очереди, начиная с первой, отвечают на вопросы, которые читает учитель. Капитаны делают ставки из тех денег, которые у них есть. Крупье записывает ставки в соответствующие клетки, собирают деньги.

Учитель читает вопросы (на мониторе вопросы), а команды отвечают письменно. Затем ответ озвучивается, а помощники проверяют ответы. Если ответ верный, то команда возвращает вложенные деньги в двойном размере. Если ответ неверный, то команда теряет купюры. Выигрывает та команда, которая набирает больше денег и итоговый счет у них больше.

Оценку «отлично» получает тот, кто набирает больше денег, «хорошо» - 2-е место, «удовлетворительно» - 3-е место.

1-ый конкурс «Разминка и знатоки»

Каждая команда (капитаны выбирают карточки)

1-я карточка:

- 1) Какие географические объекты имеют отношение к высотам: выше 2000м; до 200м; 11022м?
- 2) Назовите материк, где расположена самая высокая точка Земли? А где самая низкая?
- 3) В какой стране Евразии находится самый высокий вулкан? Где он расположен? Как называется?
- 4) В каких единицах измеряется сила землетрясения?
- 5) Как называется прибор для определения силы землетрясения?
- 6) Как отличается вулкан спящий или действующий?

2-я карточка:

- 1) Какие географические объекты имеют отношение к высотам : от 500 до 1000м; до 70км; 8848м?
- 2) На каком материке находится самая большая по размерам равнина?
- 3) Как называются районы, где часто бывают землетрясения?
- 4) Что такое гейзер? Есть ли они в России?

5) Могут ли быть землетрясения в вашей местности?

6) Один из полуостровов назван страной вулканов. Множество остроконечных огнедышащих гор протянулись с северо-запада на юго-восток. У подножия вулканов в ущельях и долинах между хребтами бьют сотни горячих источников. Какой это полуостров?

3-я карточка:

1) Какие географические объекты имеют отношение к высотам :
от 200 до 500м; 7495м; 5-10км?

2) На каком материке расположено самое большое нагорье? А самое высокое?

3) Что такое «крыша мира»?

4) Что такое рельеф?

5) Назовите несколько неорганических горных пород обломочного происхождения

6) Удивительный этот хребет. Его длина 5900км, но нигде не поднимается выше уровня Мирового океана. Что это за хребет? Где он находится?

Ответы на вопросы

1-ой карточки

Горы низменности, Марианская впадина.

Евразия (г.Джомолунгма – 8848м), Антарктида – 2555м.

Россия - на полуострове Камчатка, Ключевская сопка.

Для оценки землетрясений в России используют 12-ти бальную шкалу.

Фиксируют землетрясения с помощью специальных приборов – сейсмографов.

Вулканы имеют на вершине кратер.

Ответы на вопросы 2-ой карточки

Плоскогорье, толщина земной коры под горами, г.Джомолунгма.

Южная Америка (Амазонская низменность).

Область, где часто повторяются землетрясения, называется сейсмической зоной.

Горячий источник в районе вулканов.

Да.

Полуостров Камчатка.

Ответы на вопросы 3-ей карточки

Возвышенность; пик Коммунизма (пик Исмаила Сомбни); толщина земной коры под океанами.

Самое большое нагорье Тибет в Евразии. Его площадь 2 млн.км²

Памир – «крыша мира»

Совокупность всех неровностей поверхностей Земли.

Обломочные горные породы: валун, щебень, галька, песок.

Это Перуанско-Чилийский хребет – самый длинный океанический желоб на земном шаре. Находится в Тихом океане.

II Конкурс по темам: «Землетрясения» и «Вулканы»

Что такое землетрясения, каковы их причины?

Где находится очаг и эпицентр?

Какие разрушения происходят при землетрясении мощностью 3,7 баллов?

Как по поведению животных можно предсказать землетрясения?

Какие требования предъявляются к строительству зданий в сейсмически опасных зонах?

Что такое вулкан? Из каких частей он состоит?

Чем отличается действующий вулкан от потухшего?

Чем отличаются магма, лава, мантия?

Где находится Гекла (Этна) Кракатау?

III Конкурс по темам: «Рельеф» и «Горные породы»

На какие группы по высоте делятся горы?

Как различаются горные породы по происхождению?

На какие группы по высоте делятся равнины?

На какие группы делятся осадочные горные породы?

Чем гора отличается от холма?

Назовите основные формы рельефа дна Океана?

Ответы по темам: «Землетрясения» и «Вулканы»

Землетрясение –колебания земной коры, вызываемые сдвигами горных пород.

Место в глубине земной коры, где происходят сдвиги, называется – ОЧАГОМ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЯ. Место на земной поверхности, расположенное прямо под очагом землетрясений, называется ЭПИЦЕНТРОМ.

Люди ощущают землетрясение силой 3-4 балла.

3 балла – слабое, ощущается только внутри некоторых зданий, как сотрясения от грузовика. 7 баллов – очень сильное. Разрушаются плохо построенные и ветхие дома. В крепких зданиях появляются небольшие трещины, осыпается штукатурка. Иногда наблюдаются оползни и осыпи.

Животные ведет себя необычно. В настоящее время известно около 70 видов животных, зарекомендовавших себя в качестве прогнозистов землетрясений. Собаки начинают выть, всплывают глубоководные рыбы, приплывают к

берегам угри, улетаю птицы, кошки покидают дома, домашние животные отказываются от еды. Замечено: симптомы аномального поведения усиливаются за 1-2 часа до землетрясения.

В сейсмически опасных зонах здания строят на сейсмоустойчивых сваях, а также сейсмоустойчивые стены здания.

Вулкан – геологическое образование, возникшее над трещиной в земной коре, по которой извергается на земную поверхность лава. Вулкан состоит из Вулканического очага, жерла и кратера.

Вулканы, извержения которых происходили давно, называются ПОТУХШИМИ.

МАНТИЯ → МАГМА → ЛАВА. МАНТИЯ вязкая, на нее воздействует большое давление, около трещины давление понижается. Мантия в жидком состоянии становится МАГМОЙ. Когда магма выльется наружу, она становится ЛАВОЙ

Вулкан Гекла находится на острове Исландия, вулкан Этна – на о.Сицилия, Кракатау – на о.Ява.

Ответы по темам: «Рельеф» и «Горные породы»

По высоте горы делятся на высокие, средние и низкие. Высокие горы от 2000м и выше; средневысотные 1000-2000м; низкие горы 500-1000м.

По происхождению горные породы различают – магматические, осадочные, метаморфические.

Равнины по высоте делятся на: низменности от 0 до 200м; возвышенности от 200 до 500м;

плоскогорья от 500м до 1000м.

Осадочные горные породы делятся на:

ОБЛОМОЧНЫЕ – образуются при разрушении различных горных пород;

ХИМИЧЕСКИЕ – образуются из химических веществ, как правило, на дне водоёмов.

ОРГАНИЧЕСКИЕ – образуются из разложившихся остатков растений и животных.

Высотой, пологие склоны у холма.

Основные формы рельефа дна океана: 1) континентальная (материковая) отмель (шельф) от 0м до 200м.

2) континентальный склон (материковый).

7. Ложе океана – занимает глубоководную часть дна Мирового океана, т.е. более 70% его площади.

IV Конкурс капитанов (каждому выдается карточка с тремя вопросами и заданиями)

Карточка 1

Как различают горы по происхождению? Приведите примеры. Покажите их на карте?

Каким цветом на карте изображаются горы?

Изобразите мимикой и пластикой образование горы.

Карточка 2

Как различают равнины по происхождению? Покажите их на карте.

Назовите самый глубоководный желоб.

Изобразите мимикой и пластикой землетрясение.

Карточка 3

Как различают равнины по высоте? Назовите примеры и покажите их на карте?

Перечислите осадочные породы органического происхождения.

Изобразите мимикой и пластикой вулкан в момент извержения.

V Конкурс: «Географический бой»

Один из команды задает вопрос другой команде, причем называет имя ученика, который должен ответить. Если прозвучал правильный ответ, то вторая команда получает возможность задать свой вопрос. Если же вопрос остался без ответа, то ученик, который должен был ответить, оказывается условно «убитым»; если же ответ правильный наполовину, то отвечающий «ранен». Бой продолжается до тех пор, пока не будут заданы все вопросы.. В конце конкурса учитель выясняет, сколько осталось «живых» (прибавляется по ½ балла).

VI Конкурс: «Конкурс путешественников»

Задание 1-ой команде: Вы научный сотрудник Института вулканологии, вам и вашим коллегам довелось наблюдать извержения вулкана. Результаты своих наблюдений вы должны доложить на Совете.

Задание 2-ой команде: Вы с группой туристов совершили восхождение на гору. Во время похода вы вели дневник. Прочтите его.

Задание 3-ей команде: Вы – корреспондент журнала «Вокруг света» - побывали в горах и потом описали их природу, жизнь людей в горах.

По итогам всех конкурсов определяется команда победитель.

В конце игры учитель подводит итоги. Помощники подают сведения, какая команда сколько дала правильных ответов. Крупье подсчитывает ставки и выигранные деньги. Выставляются оценки командам. Учитель просит капитанов сделать пометки в визитной карточке команды по поводу работы отдельных участников. Капитаны сдают визитки учителю.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Тема урока: Обобщение по теме «Африка».

(Квест –игра)

Тип урока: Обобщение и систематизация знаний.

Цель урока: Создать условия для систематизации изученного материала, выявления уровня овладения системой знаний и способами действий, опытом творческой деятельности.

Задачи:

Образовательные:

1. обобщить знания учащихся по теме «Африка»: географического положения, рельефа и природы материка, стран и народов;
2. проверить знание у учащихся на предмет географической номенклатуры.

Развивающие:

Развитие универсальных учебных действий:

- умение организовать свою деятельность, определять её цели и задачи, выбирать средства реализации цели, оценивать достигнутые результаты;
- умение вести поиск, анализ, отбор информации, её преобразование, сохранение и передачу, делать выводы, обобщать, проводить само-и взаимооценку;
- продолжить развивать умение работать с географическими и контурными картами;
- развивать географическое мышление, географическую зоркость, познавательный интерес к предмету.

Воспитательные:

способствовать формированию личностных качеств: умение работать в учебных группах, ответственности, способности к самооценке.

Планируемые результаты (в соответствии с требованиями ФГОС ООО):

Предметные

- знать определения основных понятий темы;
- применять полученные знания в различных ситуациях.

Метапредметные**Регулятивные:**

- умение организовывать свою деятельность;
- определять её цели и задачи, выбирать средства реализации цели и применять их на практике;
- оценивать результаты учебной деятельности.

Познавательные:

- формировать умение выделять основное, находить ответы на вопросы, составлять логические цепочки.

Коммуникативные:

- умение организовывать учебное сотрудничество в паре, с учителем, со сверстниками.

Личностные

- развитие познавательных мотивов;
- умение уважительно относиться к мнению одноклассников.

Форма урока: гео – квест «Покорители Африки»

Форма организации учебной деятельности: парная (групповая), фронтальная.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, частично-поисковый, активного обучения.

Оборудование: раздаточный материал для каждой группы: наборы заданий для испытаний в конвертах, контурная карта Африки, лист оценивания,

атлас; карточки «бонусы» с географическими объектами по количеству команд (Бен-Сека, Рас-Хафун, Альмади, Игольный, мыс Доброй Надежды, остров Мадагаскар, Средиземное море, Красное море, Аденский залив, Мозамбикский пролив, Суэцкий канал, полуостров Сомали, река Нил, река Конго, озеро Виктория, озеро Танганьика, пустыня Сахара, вулкан Килиманджаро, водопад Виктория, город Триполи, Канарские острова, Гвинейский залив, Гибралтарский пролив, горы Атлас, Драконовы горы, Капские горы, пустыня Калахари, пустыня Намиб, озеро Чад, озеро Ньяса, водопад Ливингстона, река Замбези, вулкан Камерун).

Ход урока

Организационный момент.

Ребята, мы закончили изучение материка Африка, побывали в самых сокровенных его уголках, познакомились с климатом, рельефом, природой материка, изучили страны, жизнь, обычаи и нравы местного населения. Всё это позволило нам составить единый образ Африки.

Её омывают два океана,

На ней много рек и разных стран.

Пустыня Сахара раскинулась там,

Дюны песка, идёт караван.

Там – горы Атлас, а рядом Алжир.

Из синих озер начинается Нил.

Там Калахари с цветною рекой

Животных напоит своею водой.

Сегодня на уроке я предлагаю вам побывать в роли покорителей Африки. Вам предстоит поучаствовать в гео – квесте, где вы покажите приобретённые вами знания и проверите их на прочность. А удастся ли вам покорить такой загадочный и удивительный материк, мы узнаем в конце урока, когда вы выполните финальное задание?

Как узнать, где этот материк,

Путешественник без карты не привык.

Выйдем просто мы из положенья –

Карту создадим в одно мгновенье.

Знакомство с правилами квеста

Итак, главная задача – пройти испытания гео – квеста: собрать как можно больше бонусов в виде географических объектов, которые можно встретить на физической карте Африки. У каждой команды на столе лежит по 5 конвертов, в котором находятся задания для испытаний в квесте. После того, как пройдёте испытание, вы получите бонусы, которые будете складывать в этот конверт.

На каждом этапе количество бонусов будет зависеть от вашей оценки, которую вы получите за выполненное задание. Свои оценки будете фиксировать в листе оценивания (**приложение №1**). Если вы выполните задание на оценку «5», то получите 5 бонусов, т.е. карточек с названиями географических объектов, если на оценку «4», то - 4 объекта, если на оценку «3», то - 3 объекта, если на оценку «2», то бонусы не получаете. Вы должны как можно лучше выполнять задания и как можно больше получать бонусов, которые помогут вам составить географическую карту материка Африка (**приложение №2**). Оценка за урок будет зависеть от заполненной карты: чем больше географических объектов вы соберёте, тем подробнее будет ваша карта и выше отметка. Также, чтобы пройти испытание, вы должны получить подсказку. Какая команда первой ответит на вопрос, получает дополнительный бонус.

Сегодня на квесте вы будете работать парами.

Желаю удачи!

Проведение квеста.

Первое испытание «Географическая разминка»

- Итак, покорители Африки, чтобы приступить к этому испытанию вы должны ответить на вопрос, чтобы получить подсказку: Что объединяет следующие географические названия: Бен-Сека, Рас-Хафун, Альмади, Игольный. (Подсказка - крайние точки материка). После выполнения задания вы получите эти географические названия в виде бонусов.

Задание: Вы мысленно совершаете путешествие вокруг материка и заполняете пропуски в тексте.

Африка _____ по величине материк в мире, его площадь равна _____ млн. км². Африка расположена в _____ полушариях. С _____ запада её пересекает _____ меридиан, а почти посередине - _____. Большая её часть расположена между _____ и _____ тропиками, поэтому Африка – это самый _____ материк. С севера материк омывается _____ морем. Через _____ канал можно выйти в _____ море, которое омывает Африку с востока. Проплыв через _____ залив и, обогнув полуостров _____, вы подплывёте к самому большому острову _____, который отделён от Африки _____ проливом. Обогнув Африку с юга, вы продолжите путешествие по _____ океану до самого большого _____ залива.

После окончания задания пары меняются текстами, проводят взаимопроверку и выставляют оценку в листе оценивания. В зависимости от полученной оценки, команда получает определённое количество бонусов с географическими названиями: Бен-Сека, Рас-Хафун, Альмади, Игольный, мыс Доброй Надежды (дополнительный бонус – остров Мадагаскар)

Ответы:

Африка **второй** по величине материк в мире, его площадь равна **30,3** млн. км². Африка расположена в **четырёх** полушариях. С запада её пересекает **нулевой** меридиан, а почти посередине - **экватор**. Большая её часть расположена между **северным** и **южным** тропиками, поэтому Африка – это самый **жаркий** материк. С севера материк омывается **Средиземным** морем. Через **Суэцкий** канал можно выйти в **Красное** море, которое омывает Африку с востока. Проплыв через **Аденский** залив и, обогнув полуостров **Сомали**, вы подплывёте к самому большому острову **Мадагаскар**, который отделён от Африки **Мозамбикским** проливом. Обогнув Африку с юга, вы продолжите путешествие по **Атлантическому** океану до самого большого **Гвинейского** залива.

- Уважаемые покорители Африки, вас ждёт **второе испытание «В глубинах Африки»**.

Но, чтоб к нему приступить, вы снова должны ответить на вопрос, чтобы получить подсказку: Какое редкое ископаемое добывают в Африке в кимберлитовых трубках? (Подсказка - Алмазы)

Задание: Ответить на вопросы теста.

1. Какие горы находятся на северо-западе Африки?
 - а) Капские
 - б) Атлас
 - в) Драконовы
2. Наивысшая точка гор Атлас?
 - а) Тубкаль
 - б) Килиманджаро
 - в) Кения
3. На какой реке находится водопад Виктория?
 - а) Нигер
 - б) Конго
 - в) Замбези
4. Как называется озеро Африки, меняющее своё очертание?
 - а) Чад
 - б) Виктория
 - в) Ньяса
5. Какие ветры дуют в Африке в течение всего года?
 - а) западные
 - б) пассаты
 - в) муссоны

Ответы: 1-б, 2-а, 3-в, 4-а, 5-б

После окончания задания пары проводят самопроверку и выставляют себе оценку. В зависимости от полученной оценки, команда снова получает определённое количество бонусов с географическими названиями: Средиземное море, Красное море, Аденский залив, Мозамбикский пролив, Суэцкий канал (дополнительный бонус - полуостров Сомали)

- Ну а мы переходим к **третьему испытанию «Самый, самый»**. Материк Африка славится своими рекордами, а чтоб эти рекорды вспомнить, вам предстоит опять ответить на вопрос, чтобы получить подсказку: как называется сильнейший ветер, дующий летом в пустыне Сахара и несущий тучи песка? (Подсказка - Самум)

Задание: Составить книгу рекордов материка Африка.

Самая длинная река Африки - _____

Самая полноводная река Африки - _____

Самое большое по площади озеро - _____

Самое глубокое озеро Африки - _____

Самая большая пустыня - _____

Самая высокая точка Африки - _____

Самый высокий водопад в Африке - _____

Где в Африке зарегистрирована самая высокая t° на Земле ($+58^{\circ}$ C) - _____

Ответы: 1. Нил 2. Конго 3. Виктория 4. Танганьика 5. Сахара 6. Килиманджаро 7. Виктория 8. Триполи

После фронтальной проверки задания, учащиеся получают бонусы в виде географических объектов, которые им удалось занести в книгу рекордов (дополнительный бонус - Канарские острова)

- Уважаемые покорители Африки, перед вами **четвёртое испытание «Удивительная природа Африки»**. Но, перед тем как к нему приступить, догадайтесь, о каком животном идёт речь: это очень необычное животное, населяющее густые тропические леса Демократической республики Конго. По его внешнему виду сразу понятно, что оно является близким родственником жирафа, но одновременно напоминает зебру, оленя и лошадь. (Подсказка - окапи.)

Задание: кроссворд

1. Одно из самых толстых деревьев, произрастающих в сухих саваннах тропической Африки.
2. Самое высокое животное, обитающее в саваннах Восточной и Южной Африки.
3. Дикая лошадь, обительница саванн Африки.
4. Самая крупная обезьяна, обитающая в экваториальной Африке.
5. Миниатюрная лисица своеобразной внешности, живущая в пустынях Северной Африки.
6. Самое быстрое животное, обитающее в некоторых районах Северной Африки и в заповедниках Восточной Африки.

			1.	а	о	б	а	б
			Б					
2.	и	р	а	ф				
Ж								
	3.	е	б	р	а			
	З							
	4.	о	р	и	л	л	а	
	Г							
5.	е	н	е	к				
Ф								
	6.	е	п	а	р	д		
	Г							

После разгадывания кроссворда, учащиеся проверяют ключевое слово в выделенных квадратах «Африка». Если все слова разгаданы, то ставится оценка «5», если 5 слов – оценка 4», 4, 3 слова – оценка «3». В зависимости от полученной оценки, команда снова получает определённое количество бонусов с географическими названиями: Гвинейский залив, Гибралтарский пролив, горы Атлас, Драконовы горы, Капские горы (дополнительный бонус – пустыня Калахари)

- Вы успешно справились с четырьмя заданиями, и теперь вас ожидает последнее заключительное испытание «**Страны и народы Африки**». Перед тем как к нему приступить, определите по карте, какой географический объект имеет координаты 30°с.ш. 31°в.д. (Подсказка - г. Каир)

Задание: №1: Установите соответствие между страной и столицей. Ответ запишите в таблицу.

Страна:

1. Египет 2. Судан 3. Ангола 4. Кения 5. Марокко

Столица:

А. Хартум Б. Луанда В. Каир Г. Рабат Д. Найроби

1	2	3	4	5

Ответы: 1-В, 2-А, 3-Б, 4-Д, 5-Г

Задание №2: Установите соответствие между коренным народом и их описанием. Ответ запишите в таблицу.

Народы:

1. Бушмены и готтентоты 2. Пигмеи 3. Арабы и берберы 4. Нилоты

Описание:

А. Народы самого высокого роста, проживающие в саваннах Северной Африки.

Б. Народы, населяющие северную часть Африки. Для них характерна смуглая кожа, удлинённый череп, узкий нос, тёмные волосы и глаза.

В. Народы, проживающие в полупустынях и пустынях Южной Африки. Имеют сходство с монголоидами, желтовато - коричневый цвет кожи, широкое плоское лицо.

Г. Народы, населяющие экваториальные леса, малорослые, коренастые, цвет кожи менее тёмный, губы тонкие, нос широкий.

1	2	3	4

Ответы: 1-В, 2-Г, 3-Б, 4-А

Задания проверяет учитель, группы выставляют оценку в листе оценивания. В зависимости от полученной оценки, команда снова получает определённое количество бонусов с географическими названиями: пустыня Намиб, озеро Чад, озеро Ньяса, водопад Ливингстона, река Замбези (дополнительный бонус - вулкан Камерун).

Итог урока.

- Ребята, сегодня вы отлично справились со всеми испытаниями квеста. Откройте конверты, возьмите заработанные бонусы в виде географических объектов, клей – карандаш, и наклейте их контурную карту Африки. Чья карта будет более полной и правильно составлена, та команда побеждает в гео-квесте и получает золотую медаль «Покорители Африки», команда, занявшая II место, получает серебряную медаль, III место – бронзовую медаль. (Можно вручить грамоты)

Самоконтроль и самооценка.

- А теперь я предлагаю выставить каждой группе оценку за урок. Возьмите лист оценивания, суммируйте баллы за каждое испытание и поделите на количество испытаний, их было 5. Средняя оценка и будет у вас результатом деятельности за урок.

Рефлексия.

- Скажите, какое испытание для вас оказалось самым сложным?
- Смогли ли вы стать настоящими покорителями Африки?
- Что вам больше всего запомнилось при изучении этого удивительного материка?
- Если бы вам представилась возможность побывать в Африке, что бы вы хотели увидеть в первую очередь?

Домашнее задание.

Составить туристический маршрут по знаменитым географическим объектам Африки.

- Спасибо за урок. Желаю удачи в освоении новых знаний.

Ресурсы:

Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. — 2016. — № 6. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517>

Ресурс: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69

Ресурс: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>

Ресурс: <http://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/2013/01/29/uchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokakh>

Ресурс http://pedsovet.su/metodika/6072_urok_systematizacii_znaniy_fgos

Ресурс: <http://festival.1september.ru/articles/662352/>

Приложение № 1

Лист оценивания

№ испытания	Оценка	Количество бонусов
№ 1		
№ 2		
№ 3		
№ 4		
№ 5		
Итоговая оценка:		

Приложение 2

