

Рецензия на методическую разработку внеурочного мероприятия по географии «Географический калейдоскоп «По странам и континентам», разработанная Швед Людмилой Николаевной, учителем географии МБОУ СОШ №3 им. Е. И. Гришко ст. Старошербиновской

Представленная к рецензированию разработка внеурочного мероприятия по географии «Географический калейдоскоп «По странам и континентам» составлена с учётом требований ФГОС среднего общего образования, возможностей и потребностей обучающихся 7-11 классов.

«Географический калейдоскоп проводится в виде викторины для учащихся 7 класса. Представленный материал предназначен к использованию во внеурочной деятельности, например, при проведении недели географии, но также может быть востребован на уроках обобщения и закрепления знаний. Цель данного мероприятия: расширение кругозора учащихся и развитие познавательного интереса к изучению географии.

Предложенный формат викторины способствует усвоению обучающимися элементарных знаний физической географии: о процессах происходящих в природе, растительности и животном мире стран и континентов; подчёркивает незаменимую роль географии в формировании представления о природе и её многообразии.

Содержание разработки «Географического калейдоскопа» позволяет расширить представление школьников о многообразии стран современного мира.

Представленная разработка помогает комбинировать средства педагогического воздействия на учащихся и разнообразить работу учителя географии, повышая тем самым мотивацию и интерес учащихся к предмету, а также способствует формированию ключевых компетенций: критического мышления, креативности, навыков коммуникации.

Рецензируемая разработка внеурочного мероприятия по географии «Географический калейдоскоп «По странам и континентам» отвечает требованиям и может быть рекомендована к использованию.

«24» октября 2021 г.

Рецензент: руководитель РМО

Директор МКУ «МК МОШР»

Регистрационный номер 340

Гонч

Е. В. Гончаренко

С. В. Прищепа

от 24.10.2021 года



**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа №3 имени Екатерины Ивановны Гришко
муниципального образования Щербиновский район
станция Старощербиновская**

**Использование игровых технологий
на уроках географии и внеурочной деятельности**

Выполнила: учитель географии

Швед Людмила Николаевна

ст. Старощербиновская

2021

Автор-составитель: Швед Людмила Николаевна, учитель географии
МБОУ СОШ №3 им. Е. И. Гришко ст. Старощербиновской, 2021 год.

Аннотация

Сегодня не секрет, что очень многие ученики воспринимают географию не главным предметом, а поэтому считают, что тратить время на неё не стоит. Как превратить уроки географии из малопродуктивных и неинтересных в увлекательные и результативные? Использовать в своей деятельности игровые технологии.

Думаю, нет необходимости спорить о важности игр в жизни детей: в процессе игры срабатывают ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя.

Основной мотив игры – это не результат, а процесс. Это усиливает развивающее значение, но делает менее очевидным образовательный эффект. Игра раскрывает творческие возможности ученика, воспитывает чувства сопереживания друг другу, взаимовыручку в решении трудных вопросов. Необходимость таких уроков уже доказана, хочется подчеркнуть, что они особенно нужны не только на начальном этапе изучения географии. Азарт и желание ставят детей перед необходимостью многое вспомнить, осмыслить за короткий промежуток времени. Ни для кого не секрет, что современные школьники, имея компьютеры в своем распоряжении, пользуясь им, «скачивают» информацию, порой не задумываясь, а тем более не запоминают и не пытаются проникнуть суть предложенного задания. Выучить, вникнуть в материал можно только заинтересовав ученика. В игре, в соревновании учащиеся сплачиваются в коллектив, у которого одна задача - победить. Причем побеждает та команда, которая дружнее, активнее. Интеллектуально развитые дети помогают своей команде, обучая отстающих, ведь слово сверстника имеет больший вес для подростка, чем слово учителя, а правильно обучать учащихся – это значит развивать в них способность понимать, а не заполнять головы учеников готовой информацией. Поэтому на уроке – игре они должны: использовать полученную информацию из домашнего задания, обсудить непонятные явления, обобщить результаты, сформулировать выводы.

Оглавление

1. Введени	
Ошибка! Закладка не определена.	
2. Теоретические аспекты использования игровых технологий на уроках географии в школе.....	5
3. Значение игровой деятельности в формировании знаний и умений.....	6
4. Классификация игровых технологий.....	8
5. Практическая деятельность учителя географии по использованию на уроках игровых технологий.....	14
5.2. Урок - игра Географический калейдоскоп "По странам и континентам	31
6. Заключение.....	37
Список используемой литературы.....	38

1. Введение

В современной практике обучения географии большую популярность получили игровые технологии. В методической литературе описано большое количество игровых сюжетов, представлены классификации, рассматривающие в основном общепедагогические аспекты игровых способов обучения. 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. Интеллектуально развитые дети занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре. Возможность совещаться, обсуждать проблемы позволяет также удовлетворять потребность подростков в общении. Актуальность, так как включение в структуру урока игровых моментов может быть использовано для снятия усталости и для развития личностной свободы и раскованности ребят, слабых и неуверенных в себе. В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности.

Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Игровая технология влияет на эффективность обучения, открывает разнообразные воспитательные возможности, развитие у школьников воображение и мышление, способствуют вовлечению учеников в творческую деятельность и общение, стимулирует познавательную активность учащихся. Ведь именно «в игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет, и не может быть

полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Выполняя игровую роль, вступая в условно-реальные отношения с другими играющими, школьники приобретают опыт познавательной деятельности, а также опыт социальных отношений. Это обогащает личность новыми знаниями, умениями, навыками, опытом деловых и социальных контактов, что немало важно для успешной адаптации в современном обществе.

2. Теоретические аспекты использования игровых технологий на уроках географии в школе.

Педагогическая технология - проектирование учебного процесса, основанное на использовании совокупности методов, приёмов и форм организации обучения и учебной деятельности, повышающих эффективность обучения, применение которых имеет чётко заданный результат.

Следовательно, педагогическая технология:

1. Разрабатывается в соответствии с конкретными целями и задачами учителя, опирающимися на его ценностные ориентации.
2. Является следствием конкретного педагогического замысла.
3. Разрабатывается с целью достижения вполне определённого ожидаемого результата.
4. Предполагает последовательность педагогических действий, и, если речь идёт о технологии обучения, гарантирует прочное усвоение знаний.
5. Предусматривает взаимодействие учителя и учащихся, с учётом принципов индивидуализации.
6. Доступна к воспроизведению любым квалифицированным учителем, с поправкой на его личностные особенности, педагогический стиль.
7. Непременно включает в себя диагностику, в том числе критерии, показатели и средства измерения результатов деятельности.

Все обучающие действия при этом осуществляются в заданной последовательности, и их выполнение в такой последовательности предполагает получение ожидаемого конечного результата.

Данные особенности характерны и для игровой технологии обучения, которая относится к технологии на основе активизации и интенсификации деятельности ученика.

Формирование личности школьника осуществляется в результате реализации ведущих видов деятельности: познавательной, творческой, трудовой, игровой и в процессе общения. В отличие от перечисленных видов деятельности, игра позволяет ученику выйти за рамки повседневности, реализовать себя в воображаемых, идеальных ролях и образах. В процессе формирования личности игра выполняет компенсаторную функцию, т.е. позволяет компенсировать (возмещать) пробелы как общественного, так и семейного воспитания. Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

Сущность игры заключается в её условности. Игра не суть реальной жизни, игра – условность, органически входящая в реальную жизнь. Специфичность игры заключается в возможности свободного проявления человеческой деятельности в условиях игровых ситуаций.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их.

Игровые технологии всегда находились в поле активного зрения всех участников образовательного процесса, являясь комплексным носителем информации формой, помогающей вспомнить, осмыслить материал за короткий промежуток времени, пережить имеющийся личный опыт в новых ситуациях, тем самым организовать его, ориентировать в реальной жизни.

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 (игры типа «Своя игра», «Поле чудес», и др.).

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

Схема технологичного построения учебного процесса:

1 этап. Обобщенные цели и содержание обучения.

2 этап. Конкретные учебные цели, по усмотрению учителя.

3 этап. Процесс обучения (средства, методы, формы по усмотрению учителя).

4 этап. Диагностика (контроль) поправки.

Значение игры невозможно оценить только развлекательно - рекреативными возможностями. В том и состоит её феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в процесс обучения и воспитания, в творчество, в процесс познания, приобретения навыков трудовой деятельности и человеческих взаимоотношений.

3. Значение игровой деятельности в формировании знаний и умений.

В процессе игры выявляются уровень знаний и умений применять их в новой, сложной ситуации;

активизации обучения, наличие элемента состязательности, эмоциональности деятельности приводят к повышению качества учебного процесса (в ходе игры усваивается 90 % учебного материала против 20-30-% на обычном уроке);

проблемное содержание в игре активизирует мыслительную деятельность школьников;

учащиеся ощущают практическую значимость знаний основ географической науки;

формальные знания превращаются в действенные;

Значение игровой деятельности в усвоении опыта творческой деятельности:

происходит приобщение к исследовательской деятельности;

раскрываются и развиваются творческие способности личности;

ученики получают возможности применять воображение, развивать ораторские способности;

Значение игровой деятельности в приобретении опыта эмоционально-ценностного отношения к миру, к деятельности, друг к другу:

игра отражает различные мотивы поведения;

происходит раскрепощение личности: преодолеваются неуверенность в себе, застенчивость, робость и развиваются такие качества личности, как самостоятельность, коммуникабельность, контактность;

эмоциональные переживания в ходе игры оказывают влияние на формирование мировоззрения;

расширяются кругозор и общая культура;

формируется нестандартное, критическое отношение к действительности.

4. Классификация игровых технологий

«Игра- это групповое упражнение по выработке последовательности решений в искусственно созданных условиях, иллюстрирующих реальную производственную обстановку» В.И. Рубальский.

Игра, как метод обучения, издавна использовалась в учебно-воспитательном процессе. История использования её в таком качестве восходит ещё к истокам народной педагогики. В настоящее время применение игры в учебно-воспитательном процессе определяется понятием «дидактическая (педагогическая) игра» в системе игровых технологий.

По доминирующему методу игровые технологии относятся к группе развивающих, поисковых и творческих педагогических технологий.

Среди множества классификаций педагогической игры необходимо выделить две классификации: по характеру педагогического процесса и по игровой методике, которые реализует учитель на своих уроках.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

- обучающие, тренинговые, контролирующие и обобщающие игры;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные.

Игра – одна из древнейших средств воспитания и обучения детей. Они могут быть проведены на уроках, семинарах, факультативах, в кружках, их можно предложить в качестве домашнего задания. Игры разнообразны по содержанию, целям проведения, организации. Игры обучающего характера с творческим подходом: к ним относятся настольные и подвижные на местности. К настольным относятся ребусы, кроссворды, чайнворды, лото, домино и т. д.. Настольные игры развивают воображение, сообразительность и наблюдательность. В них присутствует элемент соперничества (кто быстрее, кто больше знает, кто правильнее ответит). В результате школьники учатся быстро и логично рассуждать.

В этих играх закрепляются умения применять полученные ранее знания, умения пользоваться справочной, научно-популярной литературой.

А главное – в процессе игры школьники получают знания, испытывая удовольствие. Положительные эмоции способствуют лучшему усвоению изучаемого материала, влияют на развитие личности ученика в целом. Поэтому настольные игры – одно из средств развития способностей учащихся, расширение их кругозора. Такие игры проводят как индивидуально, так и в форме групповой и коллективной работы. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся. Они необходимый элемент подготовки к творческим играм.

Игра - вид деятельности, в условиях ситуации направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В структуру игры как деятельности органично входят: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов.

Участвуя в игровой деятельности личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается добровольностью участия в игре, возможностями выбора игровых ситуаций и принятия соответствующего решения, элементами соревновательности, удовлетворением потребности в самоутверждении и самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя участниками игры;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов (реквизитов), т.е. замещение реальных вещей, игровыми, условными;

- реальные отношения между участниками игры в процессе игры;

- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

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.

Для ребенка игра – увлекательное 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.

Спектр целевых ориентаций:

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

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

- Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Ученики сами формируют цель, выявляют проблемы, анализируют информацию, вырабатывают критерии и возможные пути решения проблем. Применяют свой жизненный опыт. Ученик превращается в главную фигуру всего учебно-воспитательного процесса, что и делает обучение по-настоящему личностно-ориентированным. Личность ребёнка в современной образовательной технологии - субъект учебной деятельности. В традиционной педагогике - как объект.

Г.К. Селевко дает следующую классификацию игровых технологий. Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются игры:

деловые;

организационно-деятельностные;

ролевые;

инновационные игры;

дидактические.

Деловая игра (ДИ) представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности. (Игры "Требуется президент".)

Организационно-деятельностные игры (ОДИ) как особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем, возникли в 80-х годах и широко распространились как в сфере решения творческих задач, так и в интеллектуальных системах управления.

В "классическом" варианте ОДИ применяются в качестве инструмента коллективного поиска оптимальных, содержащих инновационные компоненты решений сложных технических, организационных, управленческих проблем в реальных условиях предприятий, учреждений. Основной акцент в игре делается на рефлексии участниками собственной деятельности.

Ролевая игра – предполагает отработку тактики поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретных лиц. Для проведения этих игр разрабатывается ситуация, между учащимися распределяются роли с обязательным содержанием.

Применение инновационных игр в педагогическом процессе выполняет, прежде всего, развивающую задачу: их особенностями являются прежде всего рефлексивность и направленность на самоорганизацию способов осуществления деятельности. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Они могут приходить из различных специализированных предметных областей, могут иметь любые концептуальные и мировоззренческие представления, несовпадающие социальные установки. Для того чтобы организовать их действия в единой коллективной деятельности, необходимо направлять их в продуктивное взаимодействие. Группа организаторов или игротехников.

Дидактическая игра – основной акцент при проведении дидактической игры делается на занимательность, которая реализуется с помощью игровых атрибутов, вспомогательных средств. Элементы забавы при этом служат также средством развития мотивационной сферы учебной деятельности, что способствует повышению результатов обучения, так как для победы в дидактической игре необходимо, прежде всего, знание предмета. Безразличие к учебе в игровой ситуации исчезает потому, что появляется азарт, желание быть первым, в игровую деятельность включаются даже самые пассивные ученики.

Элементы занимательности в дидактической игре служат своеобразной разрядкой напряженной обстановки в классе и способствуют концентрации внимания учеников для последующей углубленной работы над изучаемым материалом.

Дидактические игры, различны по цели, форме, содержанию, в сущности своей представляют разнообразные интеллектуальные задачи, объяснение материала, его повторение, обобщение, облеченные в занимательную форму.

Подготовка и проведение игры включает в себя следующие этапы:

Первый этап – подготовка: разработка сценария, план игры, общее описание, содержание инструктажа, подготовка материального обеспечения.

Второй этап – проведение игры. Постановка проблемы, условия, правила, регламент, распределение ролей, формирование групп, консультации. Групповая работа над заданием: работа с источником,

тренинг, мозговой штурм. Работа с игротехником. Межгрупповая дискуссия: выступления групп, представление результатов, работа экспертов.

Третий этап – анализ и обобщение. Вывод из игры, рефлексия игры, оценка и самооценка работы, выводы и обобщения.

Игра на уроке – комплексный носитель информации. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации. Так, с одной стороны игра пронизывает весь курс, органически проявляясь почти на каждом уроке, с другой – занимает примерно пятую часть, не вытесняя ценной практической деятельности. Выучить необходимый материал ученика можно либо заставив, либо заинтересовав его. Игра же предполагает участие всех учеников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся на уроке. Соперничество в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени – все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету.

Функции игры:

Обучающая- развитие общих географических умений и навыков (память, внимание, восприятие);

Развлекательная- создание благоприятной атмосферы на занятиях, превратить урок в увлекательное приключение;

Коммуникативная- объединяет учеников и учителя, устанавливает эмоциональные контакты, формирование навыков общения;

Релаксирующая- формирование навыков подготовки своего психо-физического состояния, для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения;

Функция самовыражения- стремление ребёнка;

В процессе игровой деятельности происходит формирование всех четырёх компонентов содержания образования: ЗУН, опыта творческой деятельности и опыта эмоционального отношения к миру и к себе.

5. Практическая деятельность учителя географии по использованию на уроках игровых технологий

На уроках географии чаще всего применяются обучающие игры, которые по технологии конструирования и игровой методике могут быть имитационными и не имитационными. Если при проведении дидактической игры моделируется изучаемый природный процесс, реальность происходящего явления или события, то такие обучающие игры относятся к группе имитационных игр. К не имитационным играм относятся настольные игры: географические ребусы, кроссворды, шарады, географическое лото, географическое домино, географические игровые кубики и игры-соревнования: географические викторины, олимпиады, уроки-КВН, географические конкурсы «Что? Где? Когда?», географический Брейн-Ринг.

Имитационные игры в процессе обучения географии представлены довольно широким спектром игр. К ним обычно относят ролевые (игра-путешествие, уроки разыгрывания ролевых ситуаций), деловые (особенно учебные), театрализованные игры, игровое проектирование, анализ конкретных ситуаций. Основным признаком имитационных игр является деятельность учащихся, в результате которой осуществляется процесс познания, и наличие ролей, определяющих характер этой деятельности и, следовательно, характер процесса познания. Рассмотрим особенности названных нами имитационных игр.

Ролевая игра. Особенность такой игры заключается в моделировании реальной ситуации в соответствии с сюжетом и обозначенными ролями, распределёнными между учащимися класса. При этом она предполагает не столько процесс усвоения новых знаний, сколько, с опорой на имеющиеся знания, умение прогнозировать действия ответственных лиц, от которых зависит развитие предложенного игрового сюжета. Обучение в данном случае происходит в процессе разыгрывания ролей, взятых на себя учениками.

Дидактические ролевые игры по мере возрастания их сложности обычно подразделяют на три классификационные группы:

1. Имитационные, предусматривающие имитацию определённого профессионального действия (урок-путешествие, урок-анализ конкретных ситуаций, уроки- «суды», уроки-конференции и т. д.);

2. Ситуационные, связанные с решением какой-либо узкой конкретной проблемной игровой ситуации (уроки - творческие отчёты, уроки - сомнения, уроки - «следствие ведут знатоки», уроки - аукционы и т. д.)

3. Условные посвящённые разрешению обычно учебных или производственных конфликтов.

Ролевые игры первых двух групп часто используются на уроках географии особенно уроки-путешествия, уроки анализа конкретных ситуаций с разыгрыванием учащимися соответствующих ролей, уроки-«суды», уроки-конференции и т. д. В методических пособиях такие ролевые игры, применяемые на уроках географии, часто определяют, как имитационно-ролевые игры. Игры третьей группы, имеющие цель совершенствования профессионального мастерства, в школе практически не используются. Для того, чтобы провести на уроке имитационно-ролевою игру, учитель должен предварительно подготовить учащихся к выполнению прогнозируемых ролей. Такие игры рассчитаны не только на усвоение географических знаний, но и на приобретение способностей к самовыражению, пониманию социальной значимости разыгрываемых ролей и пониманию самого себя в разыгрываемой ситуации. Методика подготовки и проведения ролевых игр обычно состоит из следующих этапов: подготовительный, игровой, заключительный, анализ результатов.

На подготовительном этапе решаются организационные вопросы: определение целей и задач, выбор вида ролевой игры и конкретной ролевой ситуации для обсуждения, определение ролей в выбранной игре, распределение ролей среди учащихся, подготовка учащихся к исполнению ролей, формирование игровых групп, подбор соответствующей информации, подготовка по мере необходимости реквизита и наглядных пособий.

Игровой этап представлен внутригрупповым и межгрупповым аспектами. На этапе внутригруппового аспекта осуществляется индивидуальное понимание и осознание проблемной игровой ситуации каждым учащимся группы, внутригрупповая дискуссия и выявление позиций по предложенной проблемной игровой ситуации, принятие решения и подготовка сообщения группы. Межгруппового: заслушивание сообщений групп, оценка решения.

Заключительный этап. На этом этапе вырабатываются решения по проблеме или оценка предложенной ситуации, заслушивается сообщение экспертной группы, или компетентной комиссии, выбирается наиболее удачное решение или оценка действий.

Анализ результатов. На этом этапе определяется степень активности учеников при обсуждении проблемной ситуации, оценивается уровень их знаний и умений, вырабатываются рекомендации по совершенствованию игры.

На уроках географии особенно часто используется такой вид ролевой игры как игра-путешествие.

Алгоритм её проведения может быть следующим:

- разработка учителем дидактической цели планируемой игры-путешествия;
- определение цели и маршрута «путешествия»;
- формирование групп и определения маршрута «путешествия» каждой группе учащихся;
- определение заданий каждой группе, которые они должны выполнить в ходе «путешествия»;
- работа групп по выполнению заданий, подготовка и оформление группового отчёта;
- презентация руководителями групп результатов «путешествий» с демонстрацией подготовленных материалов (маршрутов «путешествий», схем, рисунков, фотоматериалов, зарисовок, описаний и т.д.).

Что касается разыгрывания ролевых ситуаций, то на уроках географии они могут быть следующие.

1. Инсценировка события, связанного, к примеру, с историей географических открытий; решения экологической проблемы, проблемы охраны природы при строительстве крупного промышленного объекта; реализации научного проекта или какого-либо административного решения.
2. Выход за пределы реального, когда обсуждается вопрос о состоянии географического объекта или региона в результате проведенных тех или иных работ. К примеру, что стало бы с природой Западной Сибири, если бы осушили все ее заболоченные территории.
3. Действия за другого лица. Пример: попытка понять действие директора заповедника или охотничьего хозяйства, директора завода, лесничего, административного лица в конкретно моделируемой ситуации, через принятия в игре его установок и действий, и помещения себя в обстоятельства его деятельности в моделируемой ситуации.
4. Перенос в современную ситуацию. Пример: заседание компетентной комиссии, которая должна в современной ситуации решать вопрос о проведении мелиоративных работ на территории Западной Сибири.
5. Изучение социальных ситуаций. Применяется с целью понять логику поведения людей в данной ситуации, примеры: шофёр моет свою машину на берегу местного водоёма, или отдыхающие рвут цветы, занесённые в Красную книгу, сжигание прошлогодней сухой травы и т. д.

Урок - деловая игра. В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации и отношения, в рамках которых выбирается оптимальный вариант решения рассматриваемой проблемы и имитируется его реализация на практике. Деловая игра – это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики. Являясь формой моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности, аспектов человеческой активности и социального взаимодействия, деловая игра выступает и как метод поиска новых способов её выполнения, и как метод эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности, основой которой являются соответствующие знания по данному предмету. Эта весьма сложная технология обучения, включающая целый комплекс методов активного обучения: дискуссию, мозговой штурм, исполнение ролей, имитацию действий в заданных условиях, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции и т. п.

В зависимости от того, какой тип человеческой деятельности воссоздаётся в игре и каковы цели её участников, различают деловые игры: производственные, организационно - деятельностьные, проблемные, исследовательские, управленческие, аттестационные, учебные.

На уроках, при обучении географии, чаще всего применяются учебные деловые игры.

Их отличительными свойствами являются:

- моделирование приближённых к реальной жизни ситуаций;
- поэтапное развитие игры, в результате чего выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- наличие конфликтных ситуаций;
- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности;

-правила, системы оценок хода и результатов игры.

Методика разработки деловых игр, включает следующие этапы:

-определение целей, обоснование требований к проведению игры и разъяснение учащимся этих требований;

-составление плана разработки деловой игры;

-разработка сценария игры, включая правила и рекомендации по её организации;

- подбор необходимой информации, средств обучения, создающих игровую обстановку;

- разработка руководства для ведущего, инструкций для игроков, подбор и оформление дидактического материала;

- разработка критериев оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.

Технологическая цепочка структуры деловой игры на уроке может быть следующей:

-знакомство с реальной ситуацией;

-построение с учениками имитационной модели игры;

-определение учителем цели игры, групповых и индивидуальных задач участникам игры, уточнение роли групп и каждого ученика в предстоящей деловой игре;

-создание учителем игровой проблемной ситуации;

-определение учащимися совместно с учителем необходимых для разрешения игровой проблемы теоретических знаний, их воспроизведение и поиск при необходимости дополнительных знаний с помощью имеющихся источников информации;

-разрешение игровой проблемной ситуации;

-внутригрупповое и межгрупповое обсуждение и проверка полученных результатов;

- коррекция наработанных результатов;
- реализация принятого в ходе игры решения;
- анализ итогов работы;
- оценка результатов игры.

Особенность данного вида игры заключается в том, что учитель предлагает каждой группе учащихся ту или иную конкретную ситуацию. К примеру, при изучении темы «Глобальные черты рельефа» в курсе «География материков и стран» можно предложить ученикам групп проанализировать ситуацию: «Какие изменения в рельефе, растительном и животном мире, в хозяйственной деятельности людей могут произойти, если скорость движения литосферных плит значительно увеличится?» При этом каждой группе предлагается ситуационное задание по конкретной литосферной плите. Каждая группа учеников, анализируя предложенную ситуацию с использованием имеющейся учебной информации, субъектного опыта приобретённого на уроках географии и из средств массовой информации, прогнозирует возможный вариант событий. Спрогнозированные результаты развития ситуации сообщаются каждой группой и оцениваются учителем. Возможен вариант, когда учитель организует обсуждение результатов учащимися всего класса, а оценку группам даёт экспертная комиссия учащихся.

Театрализованные игры. Выделение такого типа обучающих игр обусловлено разыгрыванием сюжета игры с привлечением театральных средств, атрибутов и их элементов при проведении урока географии. Такие игры привлекательны тем, что вносят в учебный процесс атмосферу театрализованного праздника, приподнятое настроение, позволяют ученикам проявить инициативу, способствуют выработке у них чувства взаимопомощи и коммуникативных умений. При проведении таких игр даже работа над сценарием и изготовление элементов костюмов, подбор и изготовление театрального реквизита, необходимого для инсценировки, становится результатом совместной коллективной деятельности учителя и учащихся. При этом, как на этапе подготовки, так и при проведении самой театрализованной игры, складывается демократический тип отношений, когда учитель передаёт учащимся не только знания, но и свой жизненный опыт, раскрывается перед ними как личность.

Наполнение сценария фактическим, географическим материалом и его реализация в процессе игры требует от учащихся серьёзных усилий в работе с различными видами информационного материала: учебником, научно-популярной литературой, историческими справками, что, безусловно, вызывает у учеников дополнительный интерес к знаниям. Обучающий

характер имеет сам сценарий театрализованной игры, при этом, обучающая роль учителя скрыта от учащихся, для них он выступает, прежде всего, как организатор представления.

Театрализованная игра может быть представлена следующими структурными элементами:

1. Вступительное слово ведущего (учителя или ученика);
2. Театрализованное представление, в котором, как правило, участвует группа учащихся.
3. Постановка проблемных заданий в соответствии со сценарием представления, в решении которых должны принимать участие уже все учащиеся класса.
4. Подведение итогов, которые могут быть представлены заключительной частью разыгрываемого сценария.
5. Оценка по заранее разработанным оценочным критериям всех видов деятельности учащихся класса при проведении игры.

Необходимо заметить, что театрализованные игры чаще всего используются при проведении с учащимися внеклассной работы по географии. Применение таких игр на уроках географии сдерживается отсутствием специально разработанных для таких целей сценариев географического содержания, учитель сам должен их разрабатывать, и большой подготовительной работой, как самого учителя, так и учащихся занятых в театрализованной инсценировке. Тем не менее, наиболее опытные и увлечённые своей работой учителя разыгрывают с учениками сюжеты, особенно из истории географических открытий и путешествий.

Игровое проектирование. Данный вид игровых технологий может быть использован в обучении географии при разработке учениками проектов по использованию природных ресурсов в хозяйственной деятельности человека.

Не имитационные игры, применяемые на уроках географии, так же как и имитационные относятся к активным формам обучения и являются одной из моделей познавательной деятельности учащихся. Особенностью таких игр является возможность соединения индивидуальной учебной деятельности учащихся с коллективными, групповыми формами, реализуемыми в процессе игровой соревновательной деятельности. Так, наряду с коллективными оценками в процессе игры, каждый ученик может получить свою индивидуальную оценку в виде соответствующего оценочного бала. В таком случае учитель при разработке сценария игры планирует как индивидуальные задания, так и задания для групп, требующие коллективного

обсуждения и принятия решения. Рассмотрим особенности основных видов не имитационных игр, применяемых учителями на уроках географии.

Игры-сорязания.

К данной группе относятся игры, имеющие в своей основе компоненты школьного географического содержания: географические викторины, олимпиады, уроки-КВН, географические конкурсы, Брейн-Ринги. Им свойственна занимательность, которая связана как с необычной формой проведения занятий, так и с необычной оценкой деятельности учеников. Исключительное значение в игре имеет объективность оценки деятельности уровня знаний учащихся. В случае правильного и более быстрого ответа участник игры получает определённое количество баллов, соответствующих сложности вопроса. При неправильном выполнении задания снимается оговоренное правилами игры соответствующее количество баллов. При этом не нужно бояться отрицательных оценок на одном из этапов. Отказ от практики снятия баллов за неправильный ответ может вызвать ряд непродуманных ответов на последующие вопросы в ходе игры.

Настольные игры.

Относятся к дидактическим играм, которые с одинаковым успехом можно применять как на самом уроке, так и при проведении внеклассной работы по географии. В настольные игры одинаково любят играть как учащиеся 5-8 классов, так и старшеклассники. Поэтому использование настольных игр (географических ребусов, кроссвордов, шарад, географического лото, домино, топографического лото, игровых кубиков) возможно на уроках при изучении всего школьного курса географии.

Особенность применения таких игр на уроках географии - наличие игровых правил, в которых внутренне заключена игровая задача. Решение игровой задачи определяет её результат и способствует у учащихся развитию навыков самооценки, как личностных качеств, так и уровня своих знаний. При этом очень важно то, что самооценка личностных качеств и уровня знаний, реализуемых в процессе игры, осуществляется в сравнении с возможностями своих товарищей.

Одной из особенностей настольных игр является занимательность и присутствие элемента соревновательности, поэтому ученики с удовольствием принимают в них участие. Настольные игры развивают такие качества личности как воображение, наблюдательность, сообразительность, ловкость, быстроту реакции, учат быстро и логично рассуждать.

В настольной географической игре закрепляются умения применять имеющиеся знания, извлекать необходимые знания из справочной, научно-популярной литературы, привлекать иные дополнительные источники знаний, использовать все возможности школьной географической карты, в процессе игры школьники получают знания, испытывая при этом удовольствие и радость.

Настольные игры можно использовать при всех формах организации учебной деятельности школьников на уроках географии: фронтальной, коллективной (групповой) и индивидуальной.

В технологии организации проведения настольных игр, как правило, выделяют следующие этапы: этап разработки игры учителем или выбора игры из опыта работы учителей-географов, игровой этап и этап составления настольных игр самими учениками под руководством учителя.

На этапе разработки или выбора игры учитель должен адаптировать содержание учебного материала, заложенного в игре, с уровнем обучаемости и обученности учащихся класса, в котором планируется проведение игры и решить все организационные вопросы, которые предусмотрены правилами игры.

На этапе проведения самой игры от учителя требуется терпение, такт и умелое руководство игрой. Как показывает опыт работы учителей, нельзя сразу вводить сложные игры, надо начинать с более лёгких игр со знакомым учащимся содержанием, чтобы учащиеся познавали суть игры на знакомом учебном материале. Например, предлагая учащимся играть в картографическое или топографическое лото, первоначально необходимо предложить учащимся карточки с наиболее часто употребляемыми условными знаками и только после того как учащиеся уяснят правила игры, можно вводить карточки с незнакомыми для них условными знаками. При этом учащиеся должны выяснить и запомнить, что обозначает новый условный знак, предложенный учителем.

Таким образом, сочетание известного и неизвестного в игровой ситуации - ещё одна из особенностей организации настольных игр.

На заключительном этапе проведения настольной игры учитель подводит итоги и оценивает участие каждого ученика класса в игре, руководствуясь критериями, выработанными им самим с учётом игровой ситуации и соответствующей шкалы оценки уровня достижений учащихся. Проведение настольных игр целесообразно организовывать на соответствующем этапе комбинированного урока: на этапе проверки знаний учащихся, этапе изучения нового материала активизируя познавательную деятельность учеников, при повторении и закреплении изученного на уроке.

Психологически оправдано проведение настольных игр на уроках повторения и обобщения изученного, особенно после сложной темы, к окончанию триместра, или учебного года. В эти периоды учебного года ученики устают и значительно теряют интерес к учёбе, а проведение таких игр позволяет активизировать мыслительную деятельность учеников и повышать интерес к предмету.

Немаловажной особенностью настольных игр, является формирование продуктивного мышления, определяющего возможность самостоятельного составления учениками географических кроссвордов, ребусов, шарад и т. д. При этом главным становится не технология составления самой игры, а

умение использовать при её составлении текст учебника, географическую карту, справочную и научно-популярную литературу, уметь грамотно сформулировать вопрос или задание. Учителю необходимо не только поддерживать стремление учеников к самостоятельному составлению игр, но быть и организатором такого процесса. Так как при составлении настольных игр ученики не только выполняют мыслительную работу по воспроизведению учебного материала, но проявляют и большую творческую активность. Им приходится применять имеющиеся знания в новой продуктивно-творческой ситуации со значительной степенью ответственности за правильность разработки того или иного вида игры.

Настольные игры и их составление способствуют развитию не только памяти и усвоению знаний и географической номенклатуры, но, что очень важно при изучении географии, служат источником развития творческого мышления учеников.

Недостатки и достоинства игровой деятельности на уроках географии :

Достоинства	Недостатки
1. Повышение интереса	1. Сложность в организации
2. Активизация учащихся	2. Занимают много времени
3. Лучшее усвоение	3. Не для любого материала
4. Объединение коллектива	4. Требуют много подготовки
5. Развитие мышления	5. Сложности в оценке учащихся
6. Разрядка напряжения, смена деятельности	6. Не позволяет формировать систему знаний
7. Соревновательность	7. Работа одних и тех же учащихся
8. Развитие творческих способностей	
9. Формирование ответственности	
10. Хороший способ закрепления.	

Самым трудным этапом урока является подведение итогов. Итог учебной работы обычно, сводится к отметке. Известно, что мнение учителя и ученика

расходится; педагог оценивает итоги деятельности, а ученик ждет, что оценят не только итог, но и его усилия в процессе деятельности. Поэтому заранее продумываю варианты мотивов учащихся:

- стремление самостоятельно решать интересные задачи,
- попытаться завоевать авторитет в глазах товарищей, стать первым,
- рассматривать деятельность с точки зрения ее пользы для других людей.

Ученики должны видеть свои собственные достижения на уроке. Это условия для дальнейшего желания работать.

Древнейшим средством воспитания и обучения детей является игра. Игры дополняют традиционные формы обучения, способствуют активизации процесса обучения и успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества.

Игровые ситуации в своей работе можно использовать на уроках различных типов.

Так, на уроках повторения и обобщения знаний, закрепления умений, используется методический прием «Рекламное бюро». Класс, по желанию учеников, делится на «всемирно известные» рекламные кампании, названия им придумывают сами учащиеся. Предварительно, за несколько уроков, всем компаниям дается одинаковое задание: создать рекламный проспект для материка (7кл), природного явления (6кл), государства (7кл, 10кл) и представить его на «суд мировой общественности» класса.

Каждая компания обязана при рекламировании использовать наглядный материал по географическому объекту (рисунки, схемы, фотографии, газеты, журналы и т.д.). При рекламировании желательно использовать ТСО. Оценочная рекламная комиссия создается из числа учащихся класса и не носит постоянный характер. Комиссия в своей оценочной деятельности руководствуется следующими критериями, которые предварительно сообщаются всему классу: соответствие рекламного проспекта предложенной теме, оригинальность представления, разнообразие представленного материала, логичность построения проспекта, содержательное раскрытие рекламируемого объекта.

Максимально представление длится десять минут. Рекламные кампании могут работать по одной теме, но по разным направлениям. Например, компаниям предлагается создать рекламный проспект Японии. Первой группе рекомендуется подготовить экономический проспект, второй группе – создать культурологический проспект Японии, и т.д.

Этот методический прием развивает умение самостоятельно работать, компоновать материал, анализировать его, придавать ему форму и защищать его, а главное – видеть его практическую реализацию.

На уроке проверки и учета знаний и умений используем геолото. Для организации игры используем 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 «часть», 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 мы ориентируемся 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, значит, 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.

На уроках обучения умениям и навыкам используем деловые игры.

Например, в седьмом классе при изучении океанов, предлагаем ученикам такие ситуации:

1. Один из вас будет капитаном, другой – штурманом. Надо выбрать маршрут плавания по Атлантическому океану, поставить цель экспедиции, рассказать о природе тех мест, где вы побывали.
2. Представьте, что вы потерпели кораблекрушение и спаслись на плотике. Расскажите о случившемся, о попытках выжить.

Восьмиклассникам после изучения темы о Сибири и Дальнем Востоке предлагаем следующие ситуации:

1. Вы едете в поезде по Транссибирской магистрали от Хабаровска до Омска. Что вы увидите из окна поезда?
2. Представьте, что в начале сентября вы пошли в лес за грибами в тайгу Предбайкалья и заблудились. У вас куртка, сапоги, коробка спичек, два бутерброда. Что в таких экстремальных условиях вы сможете предпринять?

Деловая игра развивает у детей фантазию, но фантазию реальную, основанную на приобретенных знаниях, учит рассуждать, говорить, рассказывать.

Очень интересно проходит деловая игра по экономической географии. Вот несколько ситуаций для девятого класса:

1. Вы работаете в окрестностях Уренгоя на буровой. Какие трудности в работе и в быту вы испытываете?
2. Вы – руководитель крупного акционерного общества в районе Южнокутского ТПК. Выберите и обоснуйте профиль строящихся предприятий. Как будут решаться проблемы кадров жилищного строительства, охраны окружающей среды?

Ситуаций можно придумать много. Главное, чтобы они были современными, практически полученными.

В своей практике можно использовать такие типы уроков: урок – соревнование, урок – экспедиция, КВН, урок – викторина, урок-путешествие.

В своей практике можно использовать игровые ситуации на уроках и во внеклассной работе. В целом игра повышает активность учащихся на уроках, вызывает интерес к изучаемому предмету и массу положительных эмоций.

Географические игры часто предполагают проблемный характер обучения, есть проблемный вопрос, на который надо найти ответ, а это все приводит к творческому поиску учеников.

Приведем варианты различных игр, используемых на разных этапах урока географии и направленных на формирование разных умений и навыков. Так при устном изложении учебного материала и при работе с учебным текстом применяем несложные игры с правилами. В основе подобных игр лежит логическая операция по выделению главного, на которой основываются и навыки работы с печатным текстом, и ориентирование в информационном потоке, и умение составлять план-конспект, реферат. Кроме того, в процессе этих игр происходит определенная работа по развитию монологической речи.

«Древо познания»

На уроке изучения нового материала учащимся дается задание: по ходу объяснения или при работе с текстом учебника записать на 5 листочках пять разных вопросов и заданий к нему разной степени сложности – от определения термина, констатации факта, описания явления объекта, территории до выявления причинно-следственных связей. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы оцениваются и прикрепляются к «древу познания». На следующем уроке при проверке знаний учащиеся снимают любой листок и отвечают на вопрос.

«Чистая доска»

Перед изучением нового материала на доске записывают в произвольном порядке вопросы, нумеруются. Перед объяснением предупреждаем, что ответы будут содержаться в рассказе учителя. Как только учащиеся в ходе объяснения находят ответ на определенный вопрос, он стирается с доски. Ответы могут даваться как устно, так и письменно.

«Опорные сигналы»

Учащиеся слушают объяснение учителя или работают с текстом учебника, при этом стараются передать содержание услышанного или прочитанного условными символами в виде рисунков, схем. При работе в группе в процессе обсуждения оформляют общий опорный сигнал. Затем опорный сигнал комментируется школьниками.

«Найди ошибки»

Учащиеся работают с учебным текстом либо индивидуально, либо разбившись на группы. Они должны внимательно изучить содержание текста

по теме в течение определенного времени, при этом разрешается делать записи в тетради. Затем учебники закрываются, ученики получают листочки с похожим текстом, но с ошибками, которые им нужно будет найти.

Побеждает тот, кто нашел наибольшее количество ошибок.

На этапах закрепления, повторения и обобщения географических знаний часто используем в практике географические КВНы, олимпиады, викторины, конкурсы. Они не требуют сложного реквизита, да и времени на их проведение затрачивается не много, можно использовать на любом этапе урока.

«Номенклатурная цепочка»

Ученики по очереди выходят к доске и на карте показывают изученные географические объекты. Первый ученик называет и показывает один объект, второй повторяет название первого объекта и показывает свой. т.е., «цепочка» удлиняется с каждым вышедшим к доске учеником.

Здесь тренируется зрительная и слуховая память. Внимание детей концентрируется на работе с картой. Наиболее эффективна эта игра на начальном этапе урока.

«Третий лишний»

Учащимся предлагается список объектов, явлений, терминов, которые объединены каким-либо общим признаком. Задача – найти лишний.

Данная игра используется на обобщающих уроках, при проверке домашнего задания, вызывает особый интерес у учащихся.

«Немая карта»

Ученикам предлагаются фрагменты контурных карт, на которых изображены отдельные объекты. Задача – определить объект, территорию. Можно усложнить задание, предложив ребенку дать характеристику объекта.

Использование подобных игр носит наиболее важное значение, поскольку в непринужденной игровой форме формирует навыки и умения работать с различными картографическими источниками.

Игра «Аукцион» на знание карты

Такие игры можно проводить при закреплении географической номенклатуры по немой карте, например, по окончании изучения материка в 7-х классах, после знакомства с географическим положением, рельефом, реками, озерами России в 8-х классах, по теме «Политико-административное

деление России» в 8 или 9 классе, при закреплении политической карты мира в 10-11 классах.

Учитель в начале урока объявляет, что на аукционе выставлены оценки 3, 4, 5. Стоимость оценок составляет: 3 – 15-20 баллов, 4 -20-25, 5 – 26-30.

Каждый учащийся может выбрать по своим силам оценку и выйти к доске, показывая объекты. За каждый названный и показанный правильно объект – 1 балл. Если учащийся показывает больше объектов на оценку «5», то стоимость оценки увеличивается. На доске отражаются результаты аукциона, чтобы классы из этой же параллели могли ориентироваться на «цены» на оценки. На уроке опрашиваются не более 2-3 человек. Может получиться так, что с каждым уроком стоимость оценок растет. Опрос превращается в соревнование, когда есть рейтинги и победители и результаты обновляются после каждого урока.

Игра «Полезные ископаемые»

Сложным для запоминания детьми в курсе 8 класса запоминание месторождений полезных ископаемых на карте России. Данная игра поможет решить эту проблему. Появилась прикладная задача для детей и уровень запоминания сразу стал выше. Если еще вырезать значки с надписями месторождения: Канско-Ачинский бассейн, Печорский, Кузбасс и другие, результат будет лучше.

Для проведения игры требуется немая карта России, магниты, значки полезных ископаемых, вырезанные из плотной черной бумаги.

Объявляется конкурс на лучшее знание расположения полезных ископаемых на территории России. Каждый желающий выбирает свой вид значка, прикрепляет их и называет или угольный басен или город, где идет добыча полезных ископаемых или конкретное месторождение.

Игра «Что такое? Кто такой?»

Игра может проводиться с использованием мультимедиа. На слайде презентации по одному выходят названия гор, равнин, рек, озер, морей, материков, животных, путешественников и пр. в зависимости от целей урока. Ученик идентифицирует объект. Можно усложнить задание – назвать материк, на котором находится объект. Отвечать может только один ученик или игру проводят фронтально, когда участвует весь класс. Игра должна проводиться в очень быстром темпе. Такая игра позволяет доводить знание номенклатуры до автоматизма. Практика показывает, что даже слабые дети могут получить хорошую оценку по данному виду работы.

К созданию списка географических объектов привлекаются учащиеся, делают её в электронном виде или в тетради. Работа детей оценивается в зависимости от качества подобранных объектов. Игру можно проводить в паре «Учитель-Ученик».

Игра «Что такое? Кто такой?»

Амударья Шпицберген Колумб Балхаш Инд

Игра «Назови столицу»

Карелия Эстония Казахстан Ямало-Ненецкий АО

Игра «Дополни предложение»

Вниманию учащихся на слайде предлагается предложение, в котором пропущены слова. Ученик должен его прочитать вслух, заполнив пропуски. Эту игру можно выполнять письменно на карточках или с использованием мультимедиа.

Река Волга впадает ... и относится к ... бассейну.

Самая длинная река Евразии...

Вечная мерзлота преобладает в ... части материка.

«Проверь себя». Виртуальный кроссворд.

Кроссворд «Зарубежная Азия

Викторина «На пик знаний»

«Составьте пару»

Парами могут быть природная зона и почва, государство и столица, материк и река, путешественник и объект, открытый им, религия и государство.

Название прибора	Что измеряет
Термометр	Количество осадков
Барометр	Температуру воздуха
Гигрометр	Направление ветра

Осадкомер
Флюгер

Атмосферное давление
Влажность воздуха

«Узнай реку по контуру»

Это игра поможет в работе с терминами. На доске список терминов. Учащимся предлагается выйти к доске, подчеркнуть термин и дать определение. Те термины, которые остались не подчеркнутыми, требуют дополнительной доработки. Сама форма проведения опроса по терминам активизирует учащихся: они начинают искать во всех источниках: учебниках, словарях в конце учебника, в тетрадях. Стремление выйти и подчеркнуть – это элемент игры, но позволяет выявить слабые стороны в знаниях детей, дополнить материал учителем.

Интерактивная работа с картой и объектами.

Для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей учащихся, формирования общеучебных и специальных умений на уроках географии используют деловые игры. Такая игра дает возможность детям понять принцип моделирования как способа познания реальности и использовать его в своей дальнейшей познавательной деятельности. В частности, такое понимание помогает учащемуся при усвоении географического материала об этнокультурных и общественно-политических особенностях жизни различных стран и народов. Так, при проведении сюжетно-ролевой игры «Турагентство» учащимся надо так представить рекламу своего «туристического бизнеса», которая могла бы заинтересовать различные группы населения. При этом, помимо чисто географической информации, которую должна содержать реклама, следует учитывать и социокультурные ассоциации.

На уроках деловые игры можно проводить в форме пресс-конференций, аукционов, экскурсий, «устных журналов», репортажей, рецензий. В качестве заключения хотелось бы сказать, что применение различных видов игр в реальной педагогической деятельности позволяет формировать не только продуктивное теоретическое мышление у учащихся, но и усилить осуществление воспитательной функции обучения.

Игра – универсальный механизм взаимодействия учителя с учениками и учеников друг с другом. Игровая ситуация способствует более тесному общению между собой всех участников процесса, что позволяет учителю эффективнее реализовать воспитательную функцию.

Обучение в игре способствует развитию самостоятельного творческого мышления, подготавливает учеников к принятию новых нестандартных решений, отучает ребят действовать по шаблону.

5.1 Урок- игра : Географический калейдоскоп «По странам и континентам».

Цель: Расширение кругозора учащихся и развитие познавательного интереса к изучению географии.

Подготовка к викторине: в классе 2 команды (численностью 5-6 человек). Каждая команда готовит своё приветствие (название, девиз) и выбирает капитана команды.

Оборудование: презентация, бумага, ручки, карандаши

Ход урока

I. Оргмомент.

-Изучать географию мы привыкли с вами по строгим школьным учебникам, атласам, энциклопедическим изданиям. Всегда ли о географии можно говорить только на стандартных уроках географии? Нет. Вот это и будет моей сегодняшней целью - доказать вам, что география – это всепроникающая наука, ну и конечно же проверим - насколько обширны ваши знания по географии.

II. Проведение мероприятия.

Итак, мы начинаем...

Сегодня у нас соревнуются 2 команды 7 «А» класса, поприветствуем друг друга.

Приветствие команд (название, девиз, капитан команды)

Каждую команду оценивает жюри - каждый правильный ответ – 1 балл.

1 конкурс «Крокоша» (разминочный)

По одному представителю из команд вытягивают карточку со скрытым словом и должны будут показать жестом, мимикой, используя тело, руки, ноги. Говорить и шевелить губами нельзя!

Слова: река, корабль, ураган, дождь, карта, глобус, океан, ветер

2 конкурс «В стране Сообразилии»

1-ая команда

Её с собой берёт геолог, турист, водитель, археолог (карта);

Не видать её корней, вершина выше тополей, всё вверх и вверх она идёт, но не растёт (гора);

Не понятно где теперь я? Степи тут зовутся «прерия». Здесь у них пастух любой называется «ковбой» (Америка).

Взамен дубов, берёз и липы ты увидишь эвкалипты, в окошко глянешь поутру - по полю скачут кенгуру (Австралия);

В географии чертёж на ковёр большой похож. И на нём моя страна из конца в конец видна (карта);

2-ая команда

Карты в нём одна к одной сшиты в типографии. Он теперь всегда с тобой - гид по географии (атлас);

Он и летом и зимой - между небом и землёй, хоть всю жизнь к нему иди - он всё будет впереди (горизонт);

Пыль с дороги захватил, а потом, набравшись сил, завертелся, закружился и столбом до неба взвился (смерч);

Ну а в этой части света проживает полпланеты, и, конечно, здесь, без спора, самые большие горы (Азия);

Все обходят это место: здесь земля как будто тесто, здесь осока, кочки, мхи... Нет опоры для ноги (болото);

2 Географические шарады:

- Чтоб разгадывать шарады географию знать надо.

Например:

Первое можно из снега слепить,
Грязи кусок может тоже им быть.
Ну, а второе - мяча передача,
Важная это в футболе задача.
Целое Люди в походы берут,
Ведь без него они путь не найдут, (ком + пас - компас).

1-ая команда:

Начало слова есть местоимение,
Что выскочки кричат без промедления,
А что в конце - ребёнок надевает,
Одежда та без рукавов бывает.
Всё вместе - это остров очень жаркий,
Сияет солнце в небесах там ярко. (Я + майка = Ямайка).

2-ая команда:

Последней буквой алфавита
Открыто слово и закрыто.
А между ними без седла
Стоит лошадка, что мала.
Вы это слово знать должны:
Оно — название страны. (Я + пони = Япония).

Общая шарада (кто первый):

Часть первая — мост,
Но без буквы конечной.
Вторая — звучит на болоте беспечно.
А целое — местность.
Любимая пламенно,
Которую люди зовут Белокаменной. (Мос + ква = Москва).

3 Геологика:

- По данным определениям отгадайте географический термин или понятие.
Кто даст правильный ответ по меньшему числу определений, тот считается выигравшим:

Тёплый, холодный, звёздный, кислотный, слепой, грибной, частый, затяжной,
проливной... (дождь),

Наземный, подводный, спящий, потухший, грозный, огнедышащий,
извергающийся... (вулкан),

Золотой, сахарный, крупный, мелкий, морской, речной...(песок),

Живая, мертвая, огненная, жёсткая, мягкая, мутная, прозрачная, проточная,
пресная, солёная... (вода),

Пышные, кудрявые, ватные, перистые, слоистые, кучевые, дождевые, грозовые...(облака),

Звёздный, весёлый, холодный, теплый, сильный, слабый, порывистый, южный, северо-западный... (ветер),

Звуковая, световая, воздушная, взрывная, ударная, магнитная, длинная, короткая, сейсмическая, морская, приливно-отливная... (волна),

Тёплая, дружеская, непринуждённая, напряжённая, здоровая, загрязнённая, земная, солнечная... (атмосфера).

4 Ответ ищите в вопросе:

- Постарайтесь ответить на наши простенькие шуточные вопросы, а географические ответы ищите в словах самих вопросов. Будьте внимательны! (например - В какую речку уронила Таня мячик? (в Нил, что в Африке - уронила)).

Из какого города вызвали гримёра? (из Рима - гример).

Где вьюга не завывает? (На юге - вьюга).

Кто попортил ночью виноградник? (Град - виноградник).

3-ий конкурс «Веселая география»

1) Шуточная географическая викторина:

Зелёный платок уронили в Желтое море. Каким его вытащили из воды? (мокрым),

Назовите самый тонкий и острый мыс (мыс Игольный),

Каким озером любят в театре (Лебединым озером),

Как называется остров в океане, в котором не растёт кокос и не ловится крокодил (остров Невезения),

В какой стране все животные с сумками бегают (Австралия),

Какой город Р. Ф. самый сердитый (Грозный),

Какой остров называет себя спортивной одеждой (Ямайка),

Какую цепь нельзя поднять (Горную цепь),

Какое государство можно носить на голове (Панама),

Какой лес вырастает в школьных классах на тех уроках, к которым ребята хорошо подготовились (Лес рук),

Какая из двух гор выше: Эверест или Джомолунгма? (Это разные названия одной и той же горы),

2) Весёлые стихи на внимание.

В России - язык русский,
Во Франции - французский,
В Германии - немецкий,
А в Греции - грецкий, (не грецкий, а греческий)

Солнце за день устаёт,
На ночь спать оно идёт
На полянку, за лесок,
Ровно-ровно на восток, (не на восток, а на запад)

Шесть океанов на планете, согласны с этим все ли, дети? (нет, их четыре)

Край снегов, морозов, вьюг Называют словом юг. (не юг, а север)

Знает каждый капитан:
Волга - это океан. (Не океан, а река)

Солнце и небо багряного цвета.
Ночь начинается после рассвета, (не после рассвета, а после заката)

Слышу подсказку Вити-друга,
Что Эверест - большая река, (не река, а гора)

III. Подведение итогов, награждение.

Заключение

Успех работы учителя зависит главным образом от его мастерства. Оно проявляется в умении творчески решать вопросы обучения, вызывать у школьников живой интерес, любовь к своему предмету, заставлять их мыслить, активно работать, рассуждать.

Собственный опыт, а так же посещение и анализ уроков других учителей дали мне возможность прийти к выводу, что применение игровой технологии в сочетании с другими методами ведёт к развитию интереса учащихся к предмету.

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. Интеллектуально развитые дети занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре. Возможность совещаться, обсуждать проблемы позволяет также удовлетворять потребность подростков в общении. Применение игровой деятельности в обучении географии не только психологически обосновано, но и необходимо с целью стимулирования познавательного интереса школьников к изучаемому материалу, а, следовательно, роста количественных и качественных показателей учения учащихся.

Игра раскрывает творческие возможности ученика, воспитывает чувства сопереживания друг другу, взаимовыручку в решении трудных вопросов.

Знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика личностно значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять тему урока.

Значение игровых технологий в образовании – не просто усвоение конкретного предмета, а расширение и усложнение индивидуальных интеллектуальных ресурсов личности.

Список использованной литературы:

Андрюшова, Ю.С. Воспитательная роль школьной географии/ Ю.С. Андрюшова//География в школе.-2006.-№ 7.с. 42-45.

Барина, И.И. Внеурочная работа по географии : библиотека учителя географии /И.И. Барина.-М.: Просвещение, 2008.- 157 с.

Барышева, Ю.Н. Использование средств обучения в преподавании географии : библиотека учителя географии Л.Н. Барышева.-М.: Просвещение, 2009.-157 с.

Белевич, И.В. Методика преподавания географии : практические работы / И.В. Белевич. – М.: Просвещение, 2006. – 128с.

Васильев, А.Р. Педагогические технологии [Текст]: методические рекомендации / А.Р. Васильев// Педагогика.-2009.-№3.с. 3-9.

Володина Г.В. Активные методы и формы обучения географии Методическая рекомендация М.:1998

Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Игры. Досуговое общение : пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д.В. Григорьев, Б.В. Куприянов.-М.: 2011.с.30-35.

Дереклеева, Н.И. Научно-исследовательская работа в школе : методические рекомендации / Н.И. Дереклеева. – М.: Вербум, 2001.-135с.

Дмитриева, Е.Г. Художественная литература на уроках географии : методика и опыт /Е.Г. Дмитриева// Образование в современной школе.-2007.- № 6.-с.21-24.

Душина, И.В. Методика преподавания географии: пособие для учителей и студентов педагогических университетов и институтов / И.В. Душина, Г.А. Понурова.-М.: Московский лицей, 2006.-192с.

Душина, И.В. Таможня Е.А., Пятунин В.Б. Методика и технология обучения географии в школе.-М.: Астрель- АСТ, 200

ООО "Учитель-Инфо"

УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

613103800295

Документ о квалификации

Регистрационный номер
04102023-213

Города
Азов

Дата выдачи
04 октября 2023 года

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Швед Людмила Николаевна

в период обучения с 06 сентября 2023 г. по 04 октября 2023 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

ООО "Учитель-Инфо"

по дополнительной профессиональной программе

**"Педагогические компетенции классного руководителя при
переходе на обновленные ФГОС"**

в объеме **72 часов**



Руководитель

Секретарь



ООО "Учитель-Инфо"

УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

613103800333

Документ о квалификации

Регистрационный номер
04102023-251

Города
Азов

Дата выдачи
04 октября 2023 года

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Швед Людмила Николаевна

в период обучения с 08 сентября 2023 г. по 04 октября 2023 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

ООО "Учитель-Инфо"

по дополнительной профессиональной программе

**"Инновационные методы и технологии обучения детей с ОВЗ в
условиях реализации ФГОС"**

в объеме **72 часов**



Руководитель

Секретарь



БОЛТАНОВ К.В.

ООО "Учитель-Инфо"

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Швед Людмила Николаевна

в период обучения с 27 июня 2024 г. по 15 июля 2024 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

ООО "Учитель-Инфо"

УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

613104333717

Документ о квалификации

по дополнительной профессиональной программе

**"Инновационные методы и технологии обучения географии в
условиях реализации обновления ФГОС ООО и СОО"**

Регистрационный номер

15072024-76

Города

Азов

Дата выдачи

15 июля 2024 года

в объеме **108 часов**



Руководитель

Секретарь

Светлов М. Е.

Богданов К. В.