

МКОУ «Коробчеевская школа-интернат»



Казакова  
Людмила  
Александровна,  
учитель географии





# **«Кроссенс» как один из методов применения игровой технологии на уроках географии.**

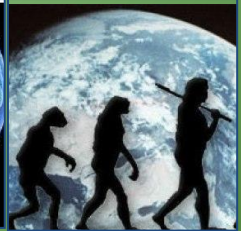
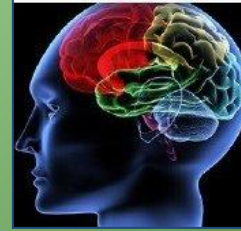
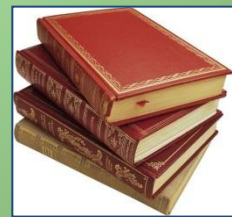
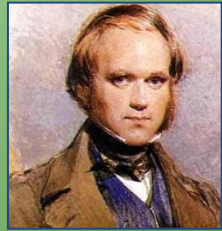
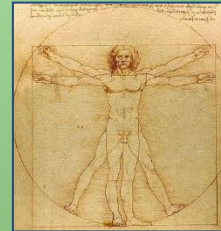
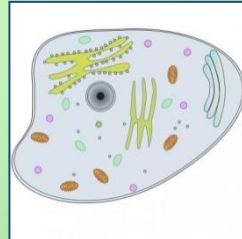
**«Если ученик в школе не научился сам ничего творить, то и в жизни он всегда будет только подражать, копировать...»**

**Л.Н.Толстой.**



# Кроссенс – это интеллектуальная игра.

Участники игры должны по 9-ти (6-ти) картинкам объяснить кроссенс (назвать тему), составить рассказ-ассоциативную цепочку, посредством взаимосвязи изображений.





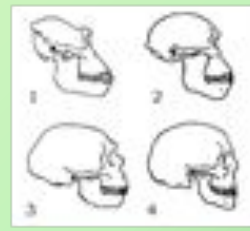
# Алгоритм составления кроссенса:

- 1) определить тематику, общую идею;
- 2) найти изображения, иллюстрации к данной теме;
- 3) выбрать 9 элементов-изображений, имеющих отношение к идее, теме;
- 4) найти связь между элементами, определить последовательность их расположения;
- 5) сконцентрировать смысл в одном элементе (5-й квадрат).

1	2	3
4	5	6
7	8	9



Более высокий уровень это замена прямых образов и ассоциаций на косвенные, символические, тогда кроссенс необходимо разгадать, а не объяснить!



# КРОССЕHC





Англи











# Применение кроссенса на уроке:

- при изучении нового материала: выведение темы урока; установка проблемной ситуации;
- при закреплении и обобщении изученного материала;
- творческое домашнее задание.



# Результативность:

- осознанное получение знаний и применение их в различных жизненных ситуациях;
- развитие логического мышления;
- расширение кругозора за счет установления межпредметных связей;
- развитие коммуникабельности, так как дети учатся работать в сотрудничестве;
- развитие связной устной речи.



**Удачи вам и  
творчества на уроках!**