

МКОУ «Коробчеевская школа-интернат»



Казакова
Людмила
Александровна,
учитель географии





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

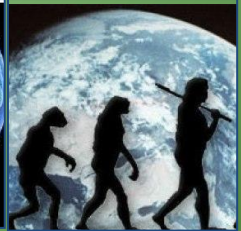
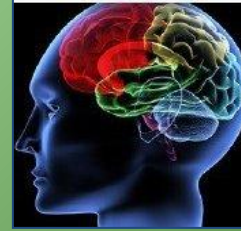
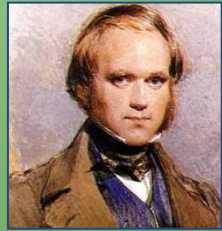
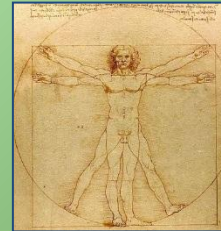
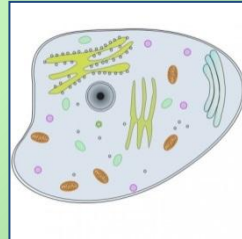
«Если ученик в школе не научился сам ничего творить, то и в жизни он всегда будет только подражать, копировать...»

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.





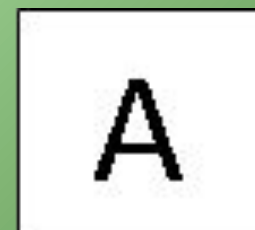
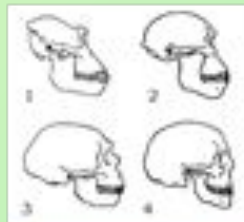
Алгоритм составления кроссенса:

- 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!**