

Использование приемов проектной технологии в рамках внеурочной деятельности

Проект - игра «Маршрутами географических открытий»

Чудинова Надежда Анатольевна,
I квалификационная категория, учитель географии,
Муниципальное образовательное учреждение
средняя образовательная школа № 2 г. Коряжмы.

Актуальность

Тема наиболее полно изучается с пятого класса, расширяется географический кругозор и понимание истории формирования и развития стран мира.

Данная тема включается в задания различного уровня знаний: на уроках географии, олимпиадах, ОГЭ и ЕГЭ.

Цель проекта:

пробудить живой интерес к одному из главных разделов географии «История географических открытий»,
расширение и углубление знаний об истории познания Земли.

Задачи проекта

- формировать умение работать с дополнительными источниками знаний;
- развивать свободу общения, готовность к сотрудничеству, быть коммуникабельным, уметь работать в коллективе, предотвращая конфликтные ситуации;
- воспитывать познавательный интерес к жизни первооткрывателей, мореплавателей и путешественников.

Вид проекта

- групповой.

Организация проекта

- внеурочная.

Проектный цикл

- I этап - ориентационный
- II этап - конструктивный
- III этап - оценочно-рефлексивный

Комплект игры:

- игровое поле, кубик, фишки, вопросы.

Описание игры:

- Игровое поле представляет собой карту с проложенными маршрутами. Игра может быть как индивидуальной, так и командной. В начале игры выбирается ведущий, который будет задавать вопросы участникам игры.
- Жеребьевкой устанавливается очередность хода игроков или команд.

Правила игры:

- В начале игры участники выставляют фишки на старте игрового поля. Затем перемещают их по игровому полю в зависимости от выпавшего на кубике количества очков. Ведущий задает вопрос, соответствующий цифре на поле.
- Игрок или команда должны дать правильный ответ .
- Если ответ не правильный – игрок или команда делают три штрафных шага назад.
- Если фишка находится на желтом круге, то игрок или команда делают один ход, если на красном – игрок делает дополнительный ход при правильном ответе на задание.
- Цель игры – первым прийти к финишу – город Архангельск.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ИГРЫ (всего **100** вопросов)

1. Португалец, возглавивший первое кругосветное путешествие.
(Магелан)
2. В каком море закончилось путешествие финикийцев вокруг Африки?
(в Средиземном море)
3. Как во времена финикийцев называли Африку? (Ливией)
4. Кто из путешественников первым нашел путь из Средиземного моря в Северное? (Пифей)
5. Что в древности называли «Солнечным камнем» ? (янтарь)
6. Великий путешественник, основоположник географии. (Геродот)
7. Территорию какой страны подробно описал Геродот? (Египта)
8. В каком родстве находились гренландцы Эйрик и Лейв? (Эйрик был отцом Лейва)
9. Как викинги называли устные сказания о своих путешествиях? («Сага о гренландцах»)
10. *** Назовите путешественника, который был родом из Италии, служил у короля Португалии и отправился в путешествие благодаря испанской королеве. (Христофор Колумб)



Мы подготовили второй вариант игры - настенный



Спасибо за внимание!