

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ И ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

учитель географии МБОУ
«СОШ № 22» г.Чебоксары
Кириллова В.П.



*«Человек играет только
тогда,
когда он в полном значении
слова человек,
и он бывает вполне
человеком лишь тогда,
когда он играет.»*

Ф. Шиллер

*«Игра - путь детей к
познанию мира, в
котором
они живут и который
призваны изменить».
(М. Горький)*

*«Игра – в
значительной степени
основа всей
человеческой
культуры»
(Анатолий Васильевич
Луначарский)*

Целью работы является
следующее:

показать роль и возможности
игровой и творческой
деятельности и их актуальность
в процессе обучения.

Педагогическая игра выполняет следующие целевые ориентации:

Дидактические. Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению необходимого учебного материала, позволяет быстро проверить результативность.

Развивающие. Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умения сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения, творческих способностей, фантазии, воображения.

Воспитательные. Формируются определенные позиции, подходы, нравственные, этические, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма, и в то же время ярче выражаются личностные качества. Учащийся приобщается к нормам и ценностям общества, адаптируется к условиям среды, обучается навыкам саморегуляции, стрессового контроля.

Социализирующие. Приобщение к нормам и ценностям общества, адаптации условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция, обучение общению.

Существующие педагогические игры можно классифицировать:

по области деятельности: интеллектуальные, трудовые, психологические;

по характеру педагогического процесса: обучающие, контролирующие, обобщающие, познавательные, творческие, диагностические, профориентационные, релаксационные игры-паузы;

по игровой методике: предметные, ролевые, драматизации и театрализации;

по предметной области: математические, исторические, экологические, физические, театрализованные и т.д.

Что дают игровые технологии?

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируют многие умения и навыки: прежде всего коммуникативные, умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя. Они развивают организаторские способности, воспитывают чувство соперничества, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем. Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач. Игры по географии в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность географического образования.

Какие они, игры в географии?

В моей практике используются настольные игры типа кроссвордов, ребусов, лото, игры творческого содержания - соревнований и ролевых игр, причем их формы становятся более разнообразными: «Что? Где? Когда?», «Географический КВН», «Счастливы случай», «Звёздный час», «Самый умный», «Сильное звено», «Юный знаток географии», пресс-конференция, урок-путешествие...

В процессе игры у учащихся формируются важные качества:

- Умение участвовать в обсуждении и принятии коллективного решения.
- Излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Развивать интеллектуальные умения и способности.
- Анализировать различные варианты и точки зрения.
- Сравнивать и обобщать факты.
- Стойко поддерживается интерес к предмету.

Большая часть игр в моей практике по-прежнему приходится на обобщение и контроль знаний.

Игровые технологии на разных этапах урока.

Геолото.

На уроке проверки и учета знаний и умений использую геолото. 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.

«Пароль»

Данную игру можно использовать как в начале урока, так и при его завершении. Прежде чем сесть на свои места учащиеся должны назвать «пароль». В зависимости от пройденных тем. Либо по окончании урока учащиеся должны назвать «пароль», чтобы выйти из класса.

«Отыщи на карте».

Учитель предлагает паре учащихся показать на карте географический объект. Выигрывает тот, кто показал его первым. Тот, кто проиграл выбывает, его место занимает следующий.

«Да и нет»

Учитель (или ведущий ученик) загадывает какой-нибудь географический объект и дает небольшую подсказку. Например, что «это» находится в Азии. Игроки должны отгадать этот объект, задавая вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет».

Урок – зачет (индивидуальный).

Учащимся заранее сообщаются вопросы, по которым будет проводиться зачет. Причем вопросы разного уровня, предусматривают различные формы работы. Каждый учащийся делает себе маршрутную карточку, где фиксируются все его оценки, по результатам выставляется общая оценка за урок.

№ Название станции оценка подпись

В качестве консультантов, принимающих зачет, могут выступать как сильные ученики, так и слабые. Конечно, во втором случае требуется более серьезная подготовка со стороны учителя, но очень часто этот вариант оказывается более

эффективным

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

