

# Мастер – класс

*«Игровые технологии на уроках  
географии»*

*Учитель географии*

*Куулар Д.С*

*Древнейшим средством  
воспитания и обучения  
детей является игра.*

## *Игры разнообразны*

*по содержанию*

*по целям поведения*

*организации*

## *Игры проводятся*

*Индивидуально*

*Коллективно*

# *Игры способствуют:*

- ❖ Становлению творческой личности ученика
- ❖ Формированию умений выделять проблемы
- ❖ Развитию познавательного интереса к предмету
- ❖ Оказывают эмоциональное воздействие на учащихся
- ❖ Стимулируют к поиску решений

*В игру вовлекаются даже  
слабые ученики, проявляя  
находчивость и  
сообразительность, а не  
только знание предмета.*

# *Результат:*

- Чувство равенства, атмосфера увлеченности радости помогают детям преодолеть стеснительность и положительно сказываются на результатах обучения.*
- Игра повышает активность учащихся и массу положительных эмоций*

# *Перевертыш.*

*Тема урока записывается словами в перевернутом виде.*

*Также можно давать определения понятий, суждений и небольшой текст задания.*

*Предлагается детям прочитать и рассказать, как они это сделали.*

*.ыноз еындорирП .акирфА*

*Африка. Природные зоны*

# Игры обучающего характера

```
graph TD; A[Игры обучающего характера] --> B[Ребусы]; A --> C[Кроссворды]; A --> D[Загадки]; A --> E[Викторины];
```

Ребусы

Кроссворды

Загадки

Викторины



# Ребусы



# *Игра «5 шагов»*

Назвать на каждый шаг:

- ❖ 5 островов
- ❖ 5 городов
- ❖ 5 названий рек
- ❖ 5 морей

# Игра «Диктант в ладоши»

*Например диктуются названия животных степей и тайги.*

*Ребята должны хлопнуть в ладоши 1 раз только, тогда учитель называет обитателей тайги, а если обитатели степей топать ногами.*

# Игра «Пантомима»

Ничего не говоря своими действиями,  
эмоциями изобразить понятия: вулкан,  
землетрясение, гроза, ветер, красная  
книга и т.д

А дети должны угадать что пытается  
ему изобразить одноклассник.



Спасибо за внимание!