

ТЕМА ПРОЕКТА:

Игровые
технологии на
уроках
географии

Учитель географии
МОУ «Благоевская СОШ»

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА:

Показать роль игры в учебном процессе на уроках географии

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

- Формирование интереса учащихся в усвоении учебного материала на уроках географии через различные формы игровой деятельности.
- Развитие творческих и коммуникативных способностей учащихся.
- Толерантное отношение к окружающим.
- Формирование навыков использования дополнительных источников добывания знаний.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА:

Сложившийся у основной массы детей стереотип восприятия нередко заставляет их отрицательно относиться к игровой деятельности на уроке. С одной стороны, им кажется, что деятельность, предлагаемая в стенах школы, учителем, в урочное время не может быть эмоционально привлекательной. С другой стороны, учащиеся могут придерживаться той точки зрения, что игра на уроке «несолидна», не соответствует их возрастному статусу, не способствует более успешному усвоению материала.

Необходимо, следовательно, «реабилитировать» игру в глазах подростка, как обычную и удобную форму обучения.

ФОРМИРОВАНИЕ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ ЧЕРЕЗ ИГРЫ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ В ОВЛАДЕНИИ УЧЕБНЫМ МАТЕРИАЛОМ:

- Стремление к результату.
- Стремление к самой деятельности, независимо от результата.
- Стремление использовать данную деятельность для получения побочного результата.
- Стремление получить общественную оценку своей деятельности (поднять свой авторитет).

ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР:

□ Дидактические:

- ✓ *расширение кругозора, познавательная деятельность;*
- ✓ *применение ЗУН в практической деятельности;*
- ✓ *формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;*
- ✓ *развитие общеучебных умений и навыков.*

□ Воспитывающие:

- ✓ *воспитание самостоятельности;*
- ✓ *формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок;*
- ✓ *воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.*

□ Развивающие:

- ✓ развитие внимания, памяти, речи, мышления;
- ✓ умение сравнивать, сопоставлять, находить аналоги;
- ✓ развитие воображения, фантазии, творческих способностей;
- ✓ умение находить оптимальные решения;
- ✓ развитие мотивации учебной деятельности.

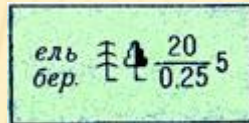
□ **Социализирующие:**

- ✓ *приобщение к нормам и ценностям общества;*
- ✓ *адаптации к условиям среды;*
- ✓ *стрессовый контроль, саморегуляция;*
- ✓ *обучение общению.*

ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ

1. Внедрение элементов игры на разных этапах урока (введение, объяснение, закрепление, контроль).
2. Использование как самостоятельной технологии для освоения понятия или целой темы, для контроля и обобщения знаний.
3. Использование игры совместно с другими технологиями.

ТЕМА УРОКА



5(8)Б



М

а

с

ш

т

а

б

ОПРЕДЕЛИТЕ ПО КООРДИНАТАМ ГОРОДА И ПРОЧИТАЙТЕ ПОЛУЧЕННОЕ СЛОВО

1. 59 с.ш. 11 в.д.
2. 35 с.ш. 51 в.д.
3. 13 ю.ш. 76 з.д.
4. 52 с.ш. 105 в.д.
5. 52 с.ш. 115 в.д.
6. 42 с.ш. 78 з.д.
7. 46 с.ш. 75 з.д.

1. **О**сло
2. **Т**егеран
3. **Л**има
4. **И**ркутск
5. **Ч**ита
6. **Н**ью-Йорк
7. **О**ттава

ИГРА КАК ФОРМА ОБОБЩАЮЩЕГО КОНТРОЛЯ

1. Урок – зачет (индивидуальный)

- Консультант – сильный ученик
- Консультант – слабый ученик

2. Игра по станциям (групповая)

3. Географические бои, турниры, смотры знаний и т.д.

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ:

Представляют собой условное воспроизведение её участниками реальной практической деятельности людей, создаёт условия реального общения

1. Урок – суд
2. Урок – конференция
3. Урок – семинар
4. Урок – путешествие
5. И т.д.

Игровые

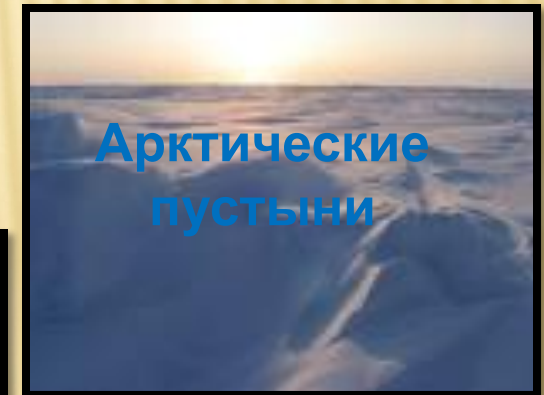
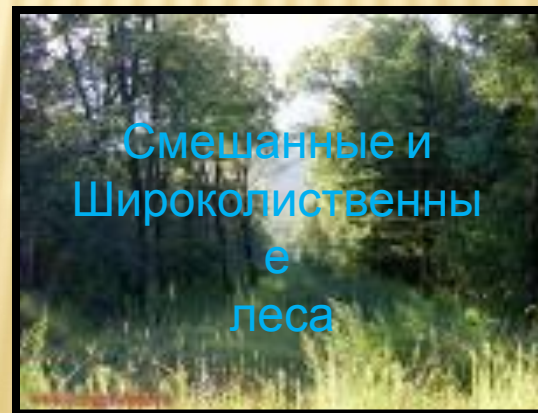
+

**информационные
технологии**

1. РОЛЕВАЯ ИГРА «ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНСТВО»



ИГРА – ПУТЕШЕСТВИЕ «ПРИРОДНЫЕ ЗОНЫ РОССИИ»

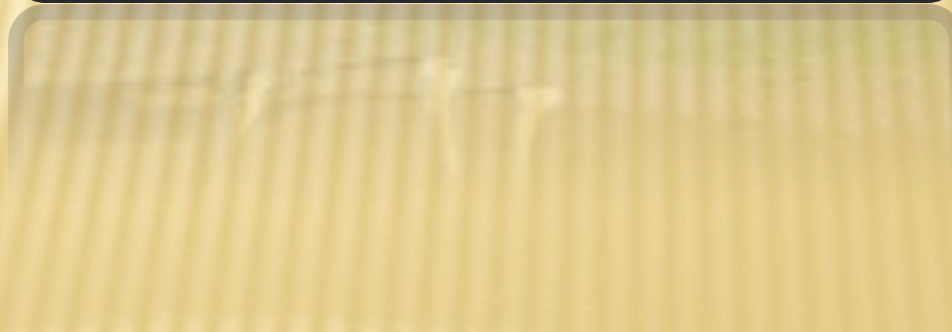


2. ИГРЫ – ОБОБЩАЮЩЕГО ПОВТОРЕНИЯ

- «Страны Африки», викторина 11 класс
- «Отгадай-ка», 6 класс «землеведение»
- «Самый умный», 9 класс
- «Путешествие по материкам», 7 класс

КАКОЕ ИЗ ЭТИХ ЖИВОТНЫХ ЛИШНЕЕ?





ЧТО ОБЪЕДИНЯЕТ ЭТИХ ЖИВОТНЫХ?

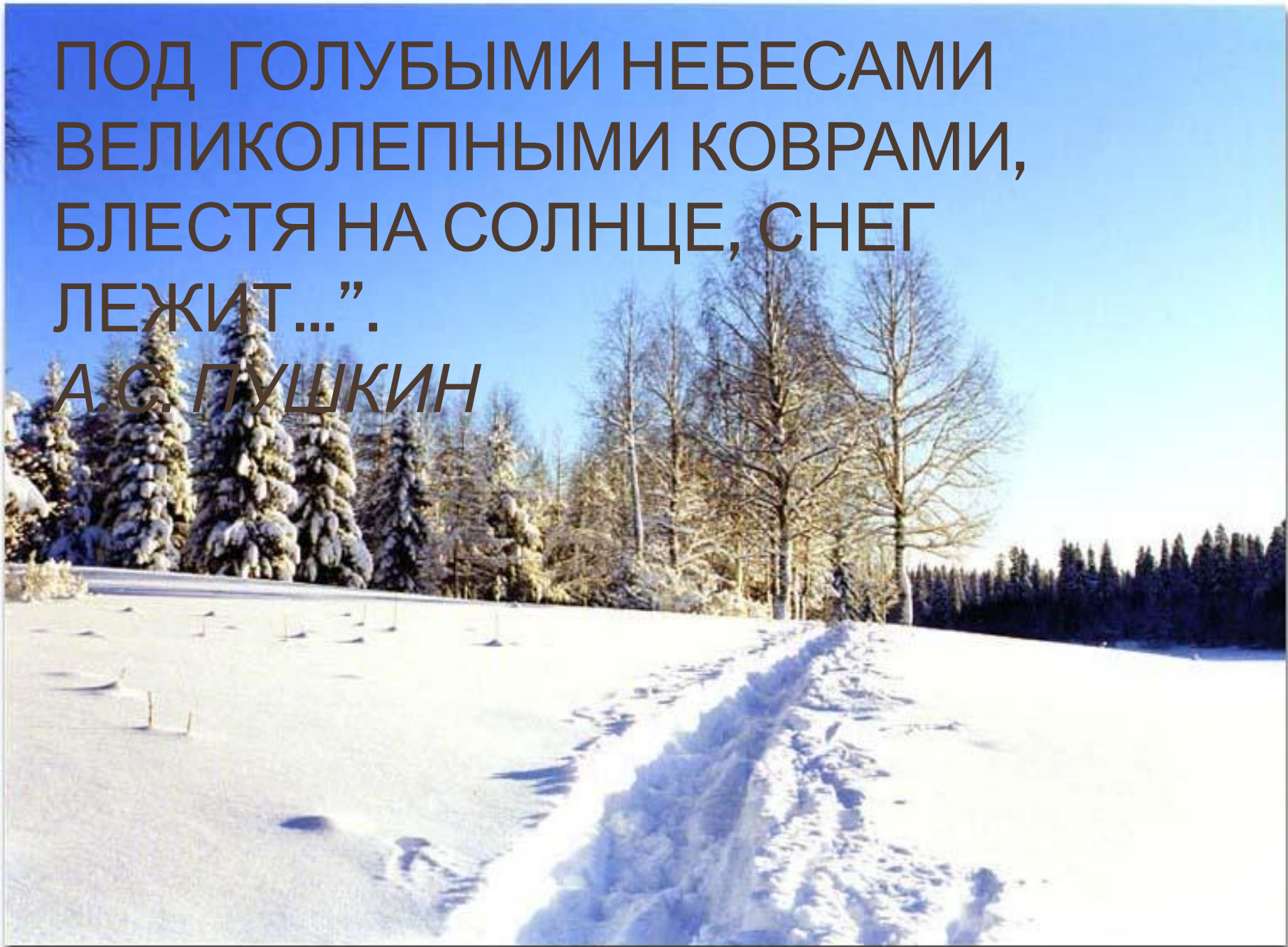


Рыжее солнце походкою лисьей
Спряталось в туче, на улице
мрак.
Падают дождь на поникшие листья,
В крышу стучит, заливает чердак.

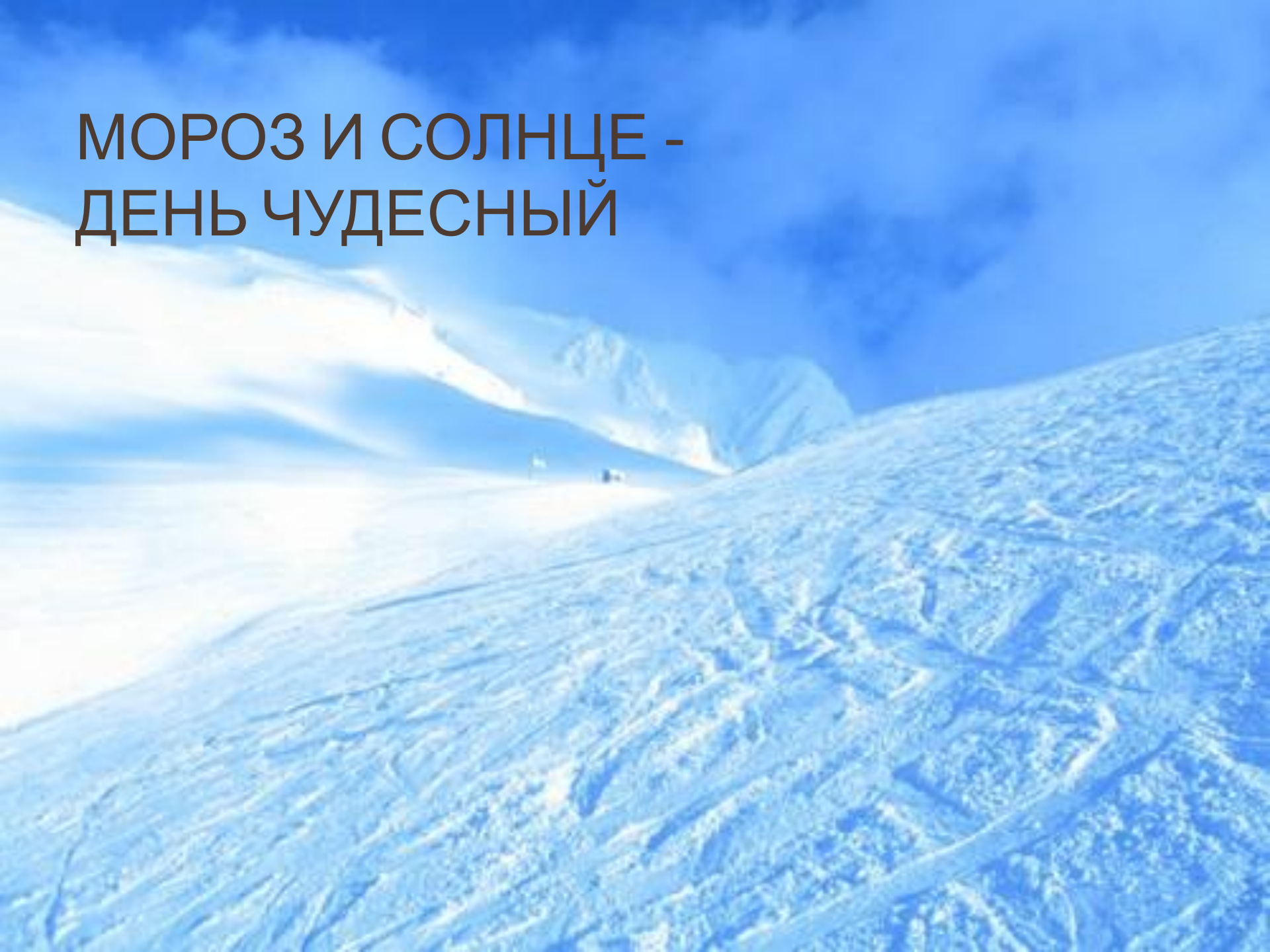


ПОД ГОЛУБЫМИ НЕБЕСАМИ
ВЕЛИКОЛЕПНЫМИ КОВРАМИ,
БЛЕСТЯ НА СОЛНЦЕ, СНЕГ
ЛЕЖИТ...”.

А.С. ПУШКИН

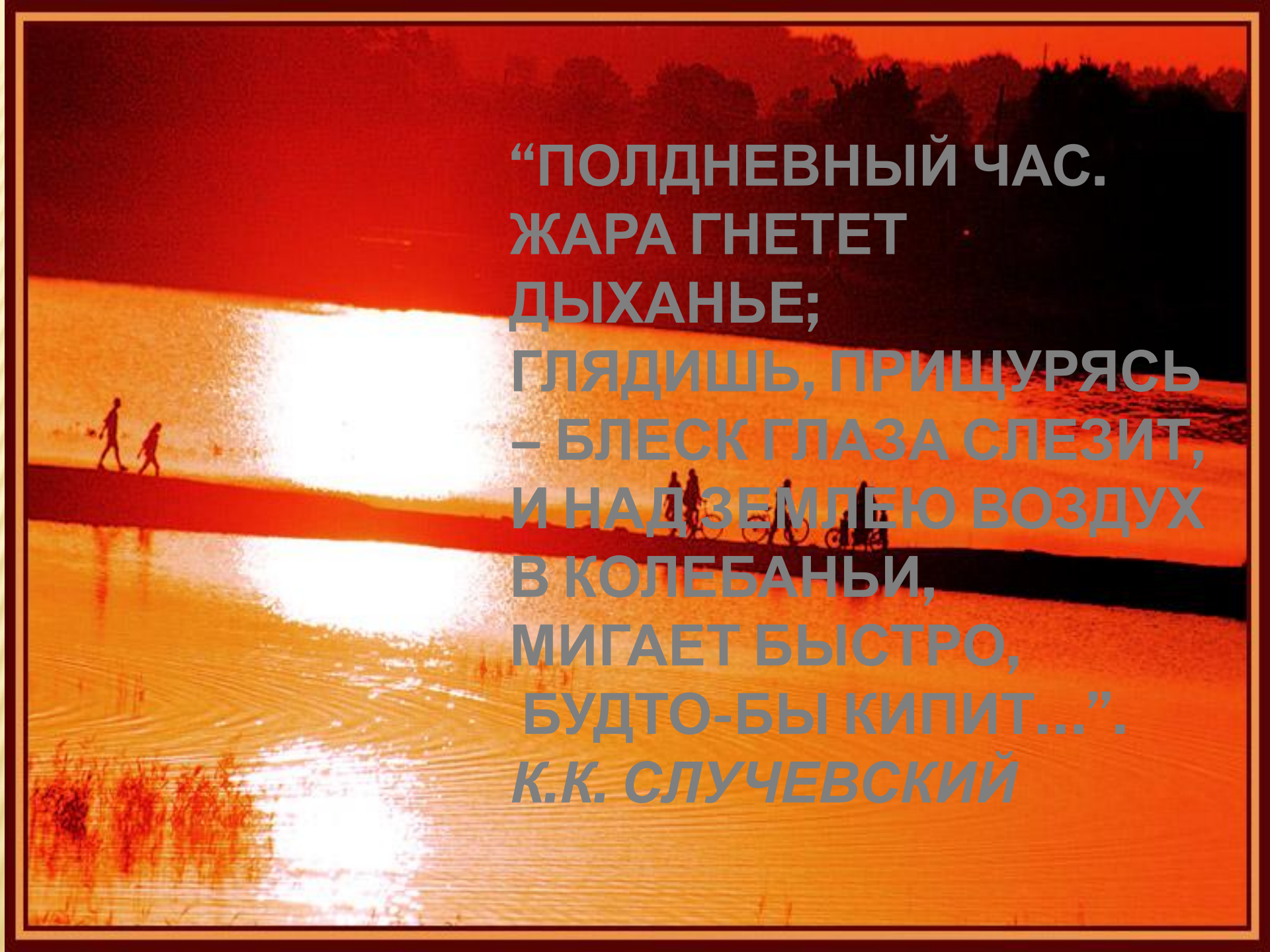


МОРОЗ И СОЛНЦЕ -
ДЕНЬ ЧУДЕСНЫЙ




“ВНЕЗАПНО НЕБО ПРОРВАЛОСЬ
С ХОЛОДНЫМ ПЛАМЕНЕМ И ГРОМОМ,
И ВЕТЕР НАЧАЛ ВКРИВЬ И ВКОСЬ
КАЧАТЬ САДЫ НАД НАШИМ ДОМОМ...”.
Н.М. РУБЦОВ

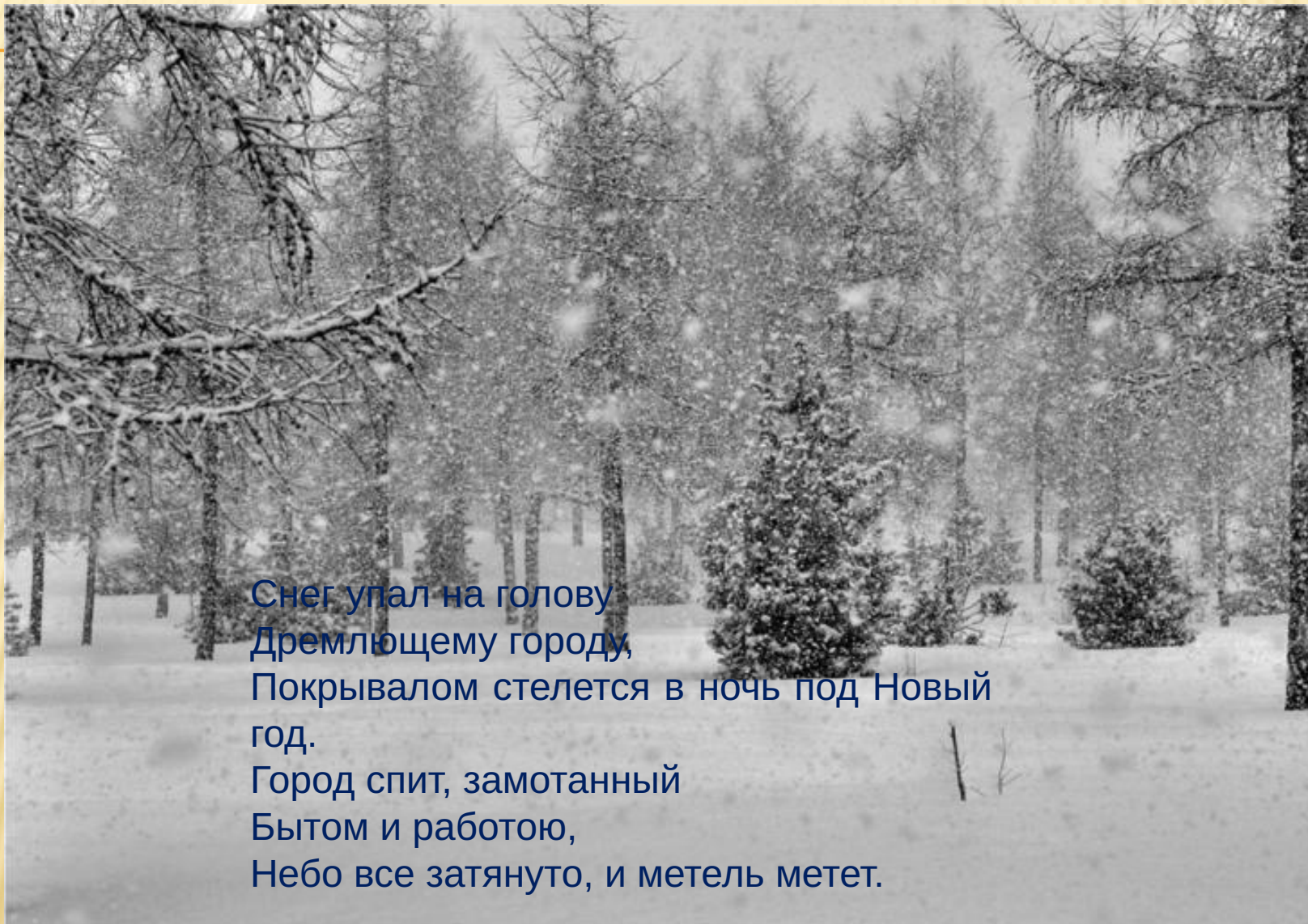


A photograph of a sunset over a body of water. The sky is a deep orange and red, with the sun low on the horizon, creating a bright glow. In the foreground, a path runs along the water's edge. Silhouettes of people are visible: two people walking on the left, and a group of people on bicycles on the right. The water reflects the colors of the sky.

“ПОЛДНЕВНЫЙ ЧАС.
ЖАРА ГНЕТЕТ
ДЫХАНЬЕ;
ГЛЯДИШЬ, ПРИЩУРЯСЬ
– БЛЕСК ГЛАЗА СЛЕЗИТ,
И НАД ЗЕМЛЕЮ ВОЗДУХ
В КОЛЕБАНЬИ,
МИГАЕТ БЫСТРО,
БУДТО-БЫ КИПИТ...”
К.К. СЛУЧЕВСКИЙ

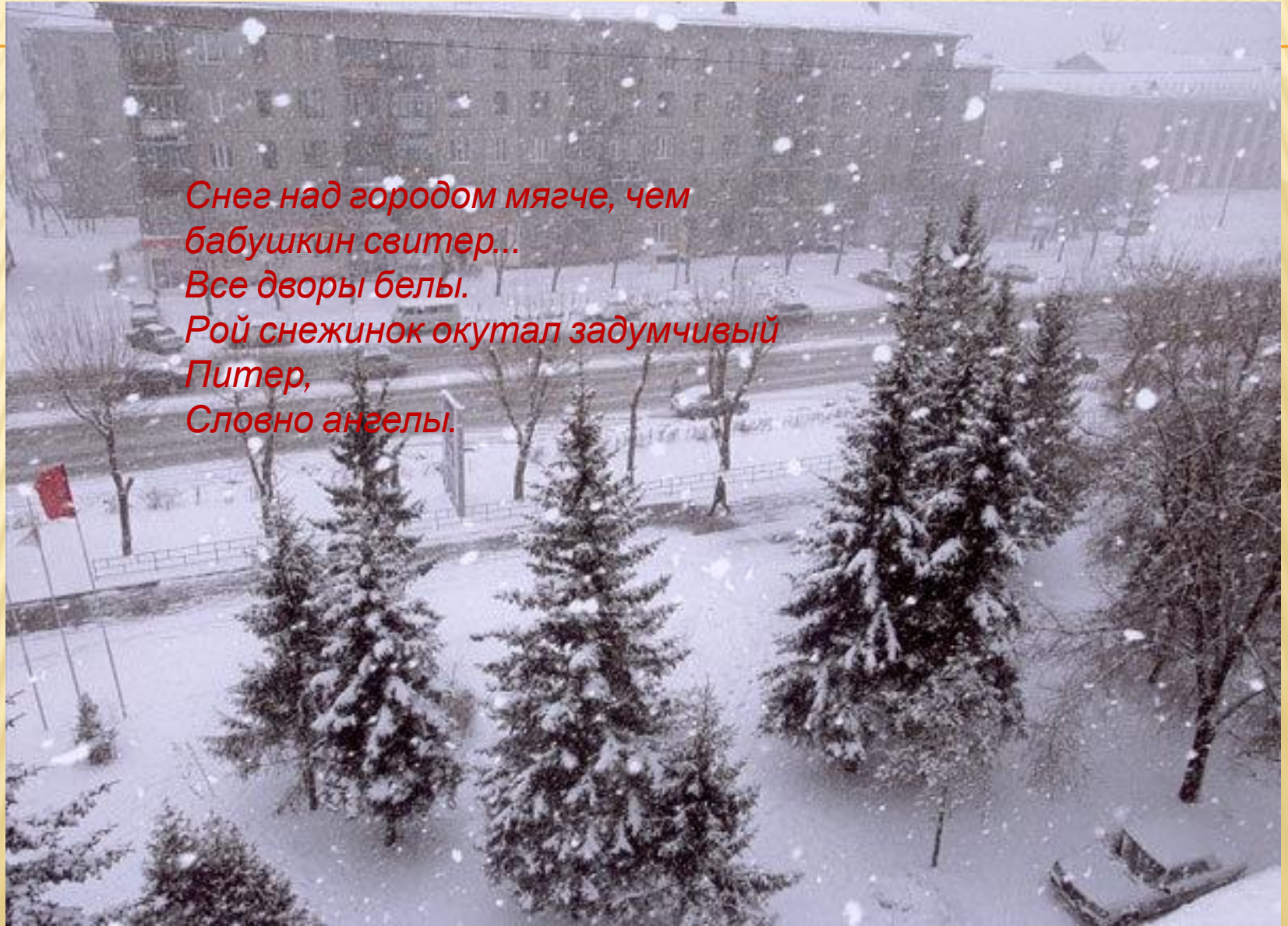
A photograph of a busy city street during a rainstorm. The street is wet and reflective, with cars' headlights and taillights visible. A white van with a ladder on its roof is in the foreground. Tall buildings line both sides of the street, and a subway entrance is visible on the right. The sky is overcast and grey.

Дождь поиграл со мною в прятки,
Смочил расплавленный асфальт,
Раскрыл объяття без оглядки,
Пропел струною, словно альти.



Снег упал на голову
Дремлющему городу,
Покрывалом стелется в ночь под Новый
год.
Город спит, замотанный
Бытом и работою,
Небо все затянуто, и метель метет.

*Снег над городом мягче, чем
бабушкин свитер...
Все дворы белы.
Рой снежинок окутал задумчивый
Питер,
Словно ангелы.*



**Игровые
технологии**

+

**проектная
деятельность**

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОЕКТУ

- Необходимо наличие социально значимой задачи (проблемы).
- Выполнение проекта начинается с планирования действий по разрешению проблемы.
- Поиск информации.
- Результатом работы над проектом является продукт.

-
- Урок-практикум «География мировых природных ресурсов»
 - Урок-семинар “Региональная характеристика мира”
 - Урок-аукцион “Международное географическое разделение труда”
 - Урок-путешествие «Путешествие по Индии»
 - Урок-панорама “Государства – карлики”
 - Пресс-конференция “Славное море – священный Байкал”

игровые

+

исследовательские

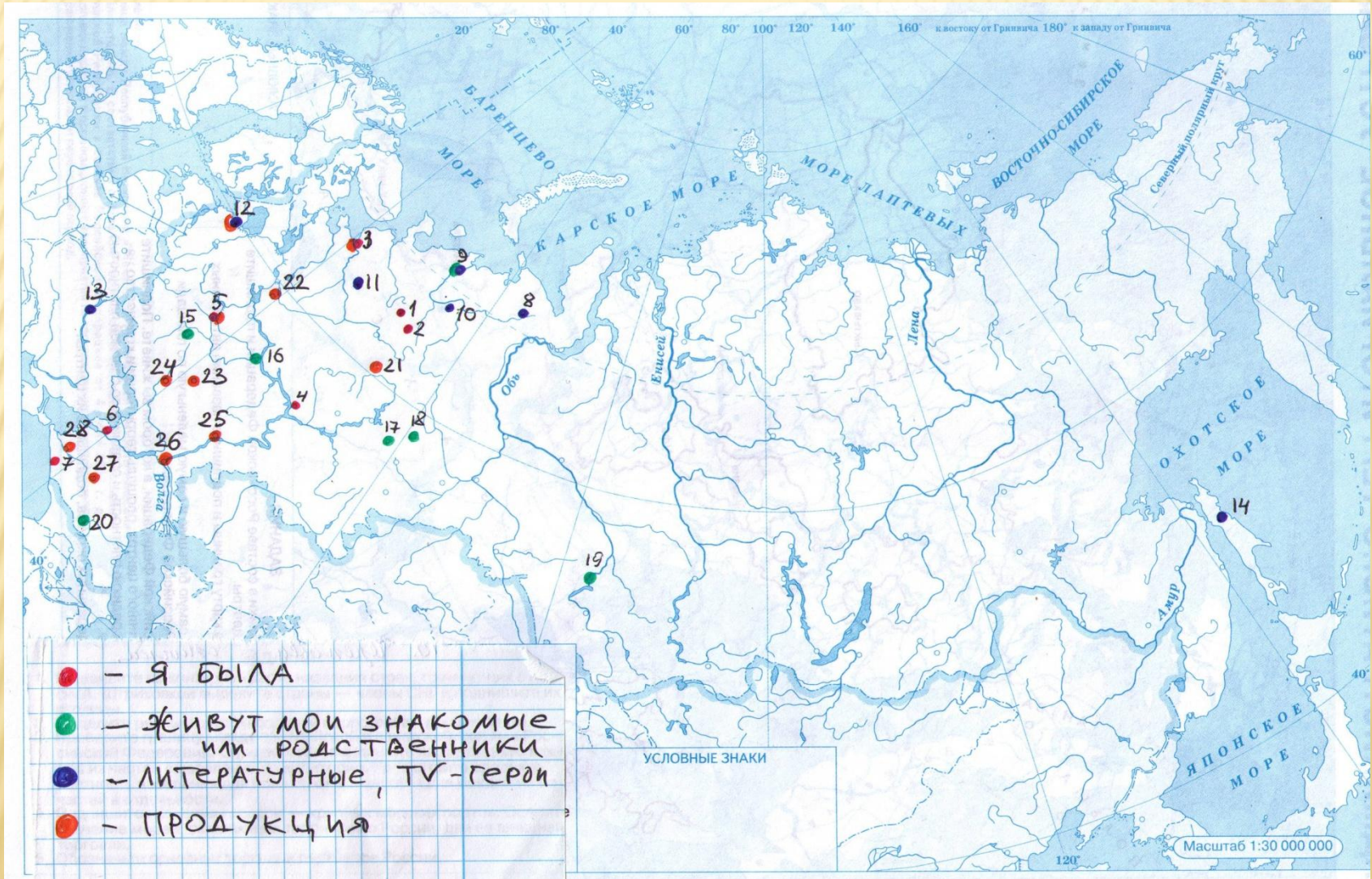
технологии

Исследовательская деятельность школьников – это совокупность действий поискового характера, ведущих к открытию неизвестных фактов, теоретических знаний и способов деятельности.

ИГРА В 8 КЛ. «ПЕРЕПИСЬ НАСЕЛЕНИЯ»

1. Соотношение в 8-х кл. девочек и мальчиков.
2. Национальный состав 8 классов.
3. Сравнение показателей с показателями России, РК.
4. Откуда приехали учащиеся 8 классов, причины миграции.

ГЕОГРАФИЯ В МОЕЙ ЖИЗНИ.



Игровые технологии
+
проблемное обучение

1. В какой параллели больше всего учеников, в какой меньше? Почему?
2. Почему в помещениях батареи расположены внизу, а форточки наверху?
3. Почему белые медведи не едят пингвинов?
4. Из чего состоят облака? - А что тяжелее: воздух или вода? А почему же облака плавают по воздуху и не падают?
5. Откуда в тундре такое обилие воды, если сумма годового количества осадков мене 300 мм в год, меньше чем в пустынях Прикаспия?

Игровые технологии активизируют процесс обучения, развивают творческие, коммуникативные способности учащихся:

- умение мыслить, рассуждать и отстаивать свою точку зрения;
- организуют групповую деятельность, коллективный поиск решений,
- учит пользоваться информацией периодической печати, радио, телевидения,
- развивают и совершенствуют компетентностные навыки и умения,
- учат применять полученные знания в новых условиях, учатся использовать полученные знания и умения в новых ситуациях,
- способствуют наиболее успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества

и являются универсальной методикой для большинства учебных дисциплин.

ЛИТЕРАТУРА





**Интернет -
ресурсы**