





ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

ВЫПОЛНИЛА
УЧИТЕЛЬ ГЕОГРАФИИ
МОУ «ЛИЦЕЙ №36»
Г. САРАТОВА
ЩЕГЛОВА ЛАРИСА
АЛЕКСАНДРОВНА



Игра – одно из древнейших
средств обучения и
воспитания детей.

Дидактическая игра выступает
и как форма активного
лично-ориентированного
обучения, и как новая
технология обучения



«Хорошая игра похожа на
хорошую работу, плохая игра
похожа на плохую работу».

А. С. Макаренко

Использование игр в обучении географии решает множество

задач одновременно: - - - - -

- игры способствуют становлению личности ученика;
- формируют умение видеть проблемы, принимать решения, развивать познавательный интерес к предмету;
- оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся;
- формируют черты характера.

Не существует единого подхода к понятию «игра». Игра может рассматриваться с разных позиций:

- как прием обучения, направленный на моделирование реальной действительности;
- как прием обучения, направленный на мотивацию учебной деятельности;
- как форма активного обучения (нестандартный урок);
- как форма организации учебной деятельности (один из видов коллективной работы);
- как новая технология обучения.

Классификации игр :

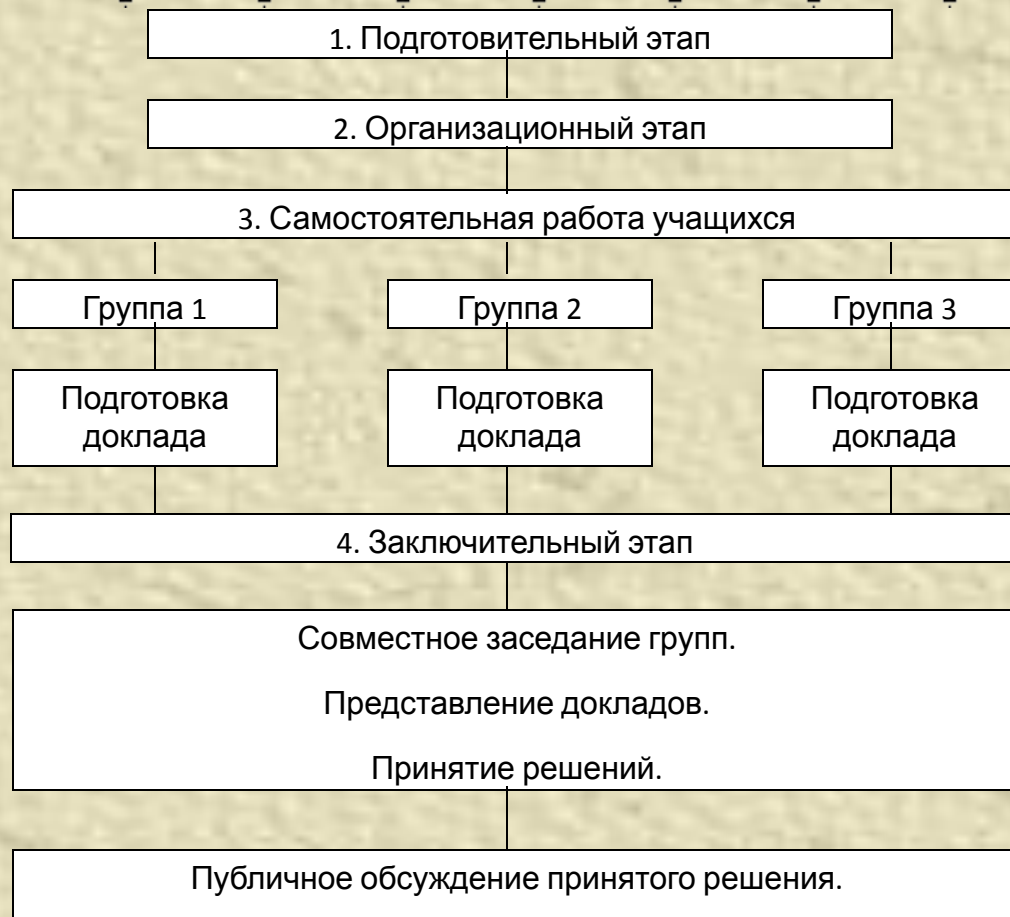
- по месту проведения игры могут быть урочными и внеурочными;
- по дидактической цели – игры на изучение нового материала, проверку знаний и умений, закрепление и обобщение;
- по форме организации учебной деятельности – индивидуальные и коллективные.

Деловые игры

Основные квалификационные признаки:

1. Игровые роли заданы самой ситуацией, при этом явно различаются функциональные (реальные) и игровые (искусственные) ролевые цели участников.
2. Участники игры активно взаимодействуют друг с другом так, как это требуют предписанные роли.
3. У группы – общая цель деятельности и у каждого участника – своя индивидуальная ролевая цель.
4. Процесс выработки решений – индивидуально-групповой.
5. Содержанием ситуации заложена возможность нескольких альтернативных решений.
6. Принципиальное отличие деловой игры от всех других имитационных форм активного обучения состоит в том, что участники игры реализуют цепочку управленческих решений непосредственно воздействуя на объект управления. Игроки принимают решения и получают обратную связь в виде экономической информации о том, что произошло с объектом в результате воздействия принятого решения.
7. Оценка действий участников осуществляется как по конечному, так и по промежуточному результату.

Этапы подготовки и проведения деловой игры



Ролевые игры

Основные квалификационные признаки:

1. Ролевая игра отличается от других игр тем, что в модели реальных жизненных отношений обязателен субъект (т.е. управляющая система).
2. Игровые роли заданы, у каждой есть свое название.
3. Содержанием ситуации задано различие функциональных и игровых ролевых целей.
4. Игроки вырабатывают приемлемое решение в соответствии с игровой ролью.
5. У игроков есть общая цель – решить проблему.
6. Принятие решений осуществляется индивидуально-групповым способом, простым (более 50% голосов) или квалифицированным (более 75 %).
7. Оценка итогов игры осуществляется по результатам достижения функциональных ролевых целей.

Познавательные игры

- **«Слова в словах».**

«Караганда» Канада

Анкара

Гана

Анкара

Карадаг.

- **«Третий лишний».**

Волга, Енисей, Виктория.

Скорпионы, змеи, обезьяны.

- **Собери карту «Какой это материал?»**

В конверте лежит разрезанный на 8-10 частей, материк. Его надо собрать, назвать, показать по карте полушарий.

- **«Сочинение Перепуткина».**

В тексте сочинения надо найти географические ошибки и исправить их.

Структура урока при использовании обучающих игр

Урок


Опрос домашнего задания (тест), 5 минут

Презентация изучаемого материала (ЛОК, ЛОС), 10-15 минут

Игра с текстом, 20 минут

Закрепление изученного материала, 5 минут

Новое домашнее задание



Условия многих игр позволяют
ребенку выигрывать за счет

творческой фантазии и
отсутствия боязни проявить ее в
широкой аудитории,
нетривиальности мышления,
чувства юмора, умения
контактировать с партнером и
аудиторией.



Спасибо за внимание!