

# О себе

Образование: **высшее**

Специальность: **учитель географии**

Должность: **учитель**

Преподаваемый предмет: **география**

Квалификация: **сзд**

Место работы: **ГБОУ РТ «Школа – интернат для детей сирот и детей, оставшихся без попечения родителей г. Кызыла»**

Общий стаж: **5 лет**

Пед.стаж: **3 года**



# Самообразование:

Применение игровых технологий на уроках  
географии

Игра – древнейшая форма  
передачи знаний.



# Актуальность

Цель современной системы образования – формирование высоко образованно интеллектуально развитой личности с целостным представлением картины мира, с пониманием глубины связей явлений и процессов.



Применение игровых технологий на уроках географии способствуют повышению познавательной активности учащихся и повышает интерес к предмету, способствуют становлению творческой личности.

# Классификация педагогических игр

По области  
деятельности

```
graph LR; A[По области деятельности] --- B[Физические]; A --- C[Интеллектуальные]; A --- D[Трудовые]; A --- E[Социальные]; A --- F[Психологические];
```

Физические

Интеллектуальные

Трудовые

Социальные

Психологические

# Классификация педагогических игр

## По характеру педагогического процесса

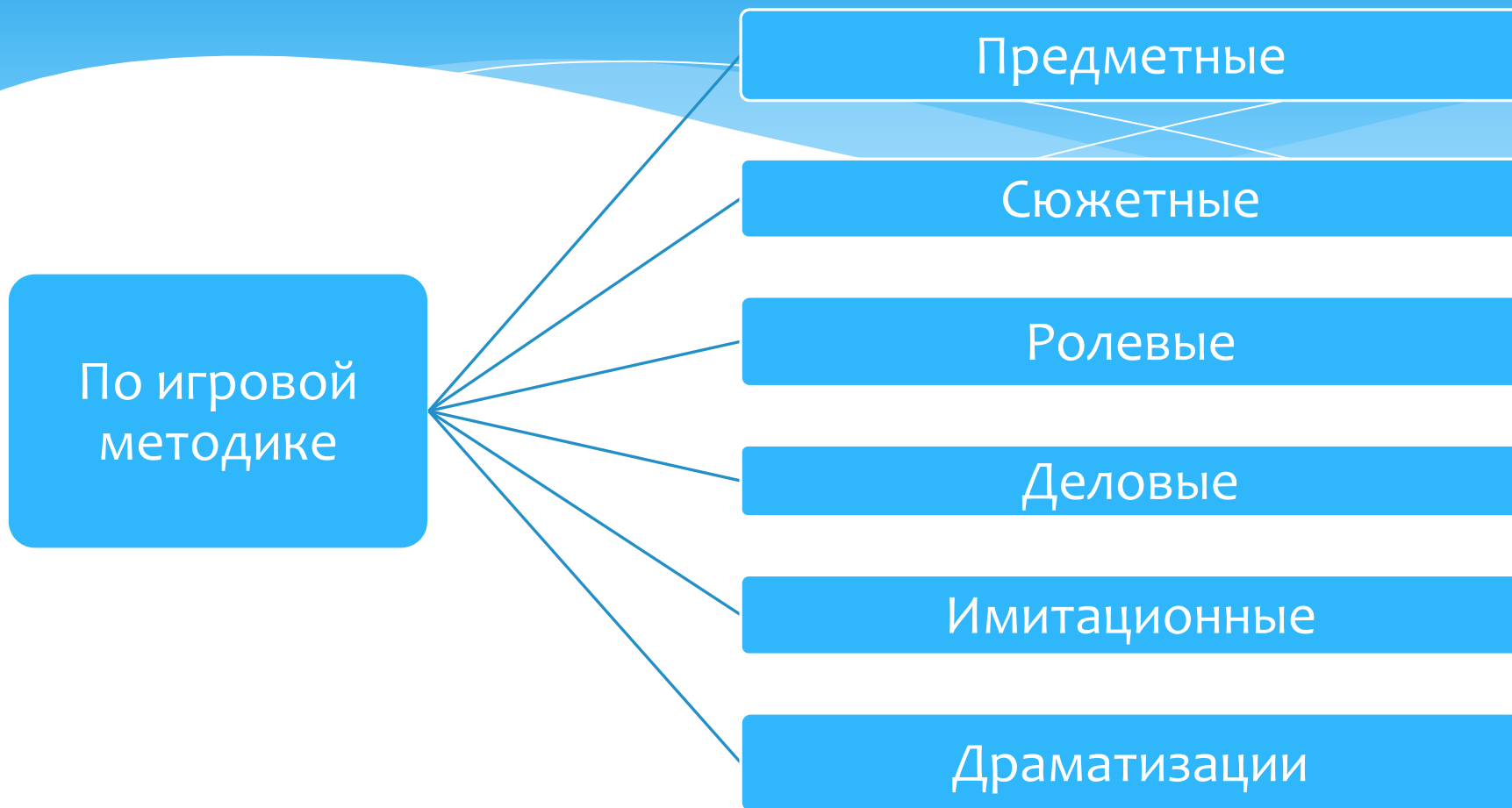
Обучающие;  
Тренинговые;  
Контролирующие;  
Обобщающие.

Познавательные;  
Воспитательные;  
Развивающие.

Репродуктивные;  
Продуктивные;  
Творческие.

Коммуникативные;  
Диагностические;  
Проориентационные;  
Психотехнические.

# Классификация педагогических игр



# Классификация педагогических игр

## По игровой среде

Без предметов;  
С предметами.

Настольные;  
Комнатные;  
Уличные;  
На местности.

Компьютерные;  
Телевизионные;  
ТСО.

Технические;  
Со средствами  
передвижения.

# Классификация педагогических игр



## По предметной области

Математические;  
Химические;  
Биологические;  
Физические;  
Экологические;  
Географические и  
др.

Музыкальные;  
Театральные;  
Литературные.

Физкультурные;  
Спортивные;  
Военно-  
прикладные;  
Туристические;  
Народные.

Обществоведческие;  
Экономические;  
Управленческие;  
Коммерческие.



# Функции игры

(одна и та же игра может выступать в нескольких функциях)

*Обучающая*



*Коммуникативная*



*Развлекательная*

*Релаксационная*

*Психотехническая*

# Спектр целевых ориентаций

## \* Дидактические

(расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практике; формирование общеучебных умений и навыков; развитие

## \* Воспитывающие

(воспитание самостоятельности, воли, формирование определенных подходов, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.)



# Спектр целевых ориентаций

## \* Развивающие

(развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воспитание самостоятельности, развитие мотивации учебной деятельности)

## \* Социализирующие

(приобщение к нормам и ценностям, адаптация к условиям среды; обучение саморегуляции, стрессовый контроль)



# Концептуальные основы игровых технологий

- \* Игра – пространство «внутренней социализации» ребёнка, средство усвоения социальных установок (Л. С. Выгодский).
- \* Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А. Н. Леонтьев).
- \* Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности и в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

# Варианты использования игровых технологий в школе:

- \* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы, раздела;
- \* в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- \* как элементы технологии.

# Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте.

## Деловые игры

### *Модификация деловых игр*

- \* Имитационные
- \* Операционные
- \* Ролевые
- \* «Деловой театр»
- \* Исполнение ролей
- \* Психодрама и социодрама



[Empty box for main title or header]

[Empty box for sub-point 1]

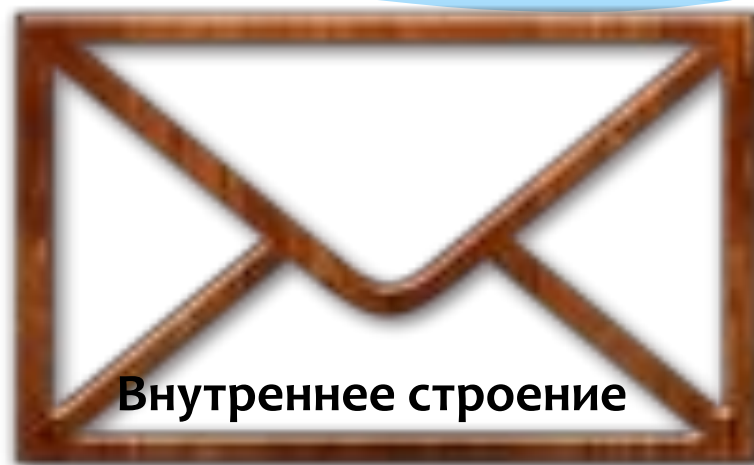
[Empty box for sub-point 2]

[Empty box for sub-point 3]

# Примеры использования игр на разных этапах урока (введения, закрепления, объяснения, упражнения, контроля)

## Игра «Географическая почта»

Даны два конверта. На конвертах написано:



На карточках даны следующие надписи:

Платформа, щит, возвышенности, низменности, плита, Урал, Карпаты, складчатый фундамент, осадочный чехол.

**Задача: отобрать в свой конверт все, что характеризует выбранную тему, главное не ошибиться адресом.**



# Игра «Третий лишний»

Задание: определить, какое слово лишнее в цепочке.

Например:

ТАЙМЫР, УРАЛ, АЛЬПЫ

ЦИКЛОН, АНТИЦИКЛОН, РЕЛЬЕФ

КОЛЬСКИЙ, ТАЙМЫР, АЛТАЙ



# Игра «Знаешь ли ты эту страну?»

Страна

---

– Столица

---

Денежная единица

---

Коренные жители

---

Река(и)

---

Представители растительности

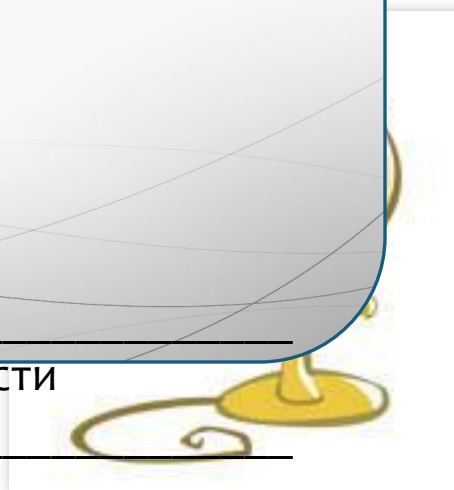
---

(Учитель называет какую-либо страну, ученики на карточках должны ответить на ряд вопросов).

Представители животного мира

---

---



# Игра «Узнай меня»



Контурная карта разрезается на кусочки в виде неправильных очертаний, которые раздаются учащимся.

***Задание:***

Узнать указанные объекты.

# Игра «Географическая цепочка»

## Задание:



Указать, к каким объектам  
(высотам горных систем  
или глубинам океанов)  
относятся четырехзначные числа:  
8848, 4750, 7495, 5642, 4810, 1895.

# Игра в названия

Игра проводится в конце урока (за 5-7 минут)

От каждого ряда выбирается один представитель. Все трое получают по листку бумаги, на котором каждый должен написать как можно больше географических названий, упоминающихся на данном уроке. Побеждает тот ученик, который правильно запомнит больше географических названий.



# Игра «Что такое? Кто такой?»

Игра проводится на этапе контроля, после изучения какой-либо темы.  
(Например, по теме «Африка»)

Учащимся предлагаются карточки с надписанными на них названиями различных географических терминов, понятий, объектов.

Задача играющих – дать подробное объяснение значениям этих слов.

## Карточка №1

Сахара

Килиманджаро

Туареги

Замбези

## Карточка №2

Лиана

Пигмеи

Кения

Вельвичия

## Карточка №3

Оазис

Калахари

Самум

Баобаб

Игру можно проводить в групповой или индивидуальной форме

# Игра «Наблюдатель»

Учитель предлагает ученику внимательно посмотреть на определенный участок карты.

Потом ученик поворачивается к карте спиной.

Учитель называет начальную и конечную точку маршрута, а ученик должен по памяти перечислить географические объекты, через которые проходит заданный маршрут.



# Литература

1. Г. К. Селевко. Современные образовательные технологии. – Москва: Народное образование, 1998.
2. Н. Н. Зинченко, Л. А. Звонцова. Активные формы обучения: нескучные уроки, интернет викторины. – Волгоград: Учитель, 2011.
3. А. С. Емельянов. 300 вопросов и ответов по странам и континентам. – Ярославль: Академия развития, 1997.