

Игра как средство  
активизации  
познавательной  
деятельности на  
уроках географии



# Актуальность темы для системы УВП

- ◆ формирование географического мышления
  - ◆ повышение познавательного интереса к географии
  - ◆ развитие творческой активности
  - ◆ развитие организаторских способностей
  - ◆ повышение уровня знаний при использовании различных источников информации, Интернет ресурсов
  - ◆ приобретение опыта коллективной работы
- 

Игра от глагола «играть», то есть проводить время, в каком либо занятии, служащим для развлечения, доставляющим удовлетворение, удовольствие одним только участием в нем».

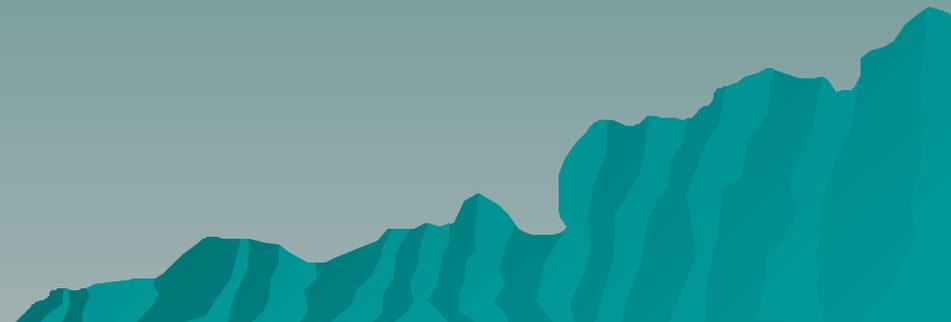
- ◆ « Игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с непременной установкой на очевидный всем результат» ( П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров)

# *Типы игр в школьной географии*

- ◆ настольные игры
  - ◆ игры-соревнования
  - ◆ подвижные игры на местности
  - ◆ ролевые игры
  - ◆ компьютерные игры
- 
- A stylized graphic of a mountain range in shades of blue and teal, located in the bottom right corner of the slide.

# Настольные игры

- ◆ кроссворды
- ◆ ребусы
- ◆ чайнворды
- ◆ лото
- ◆ воображаемое путешествие
- ◆ путешествие по карте

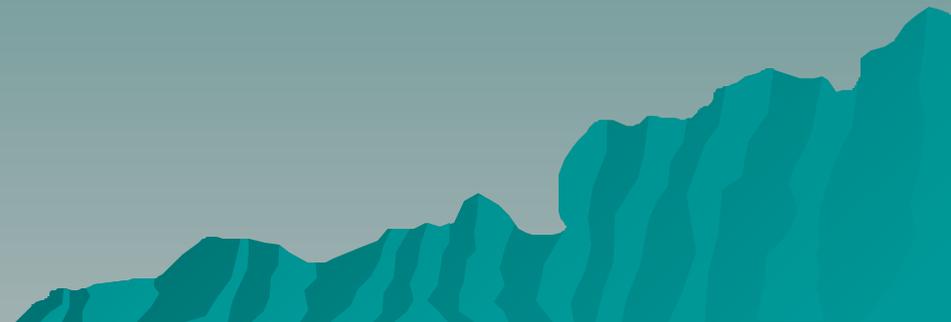


# Игры-соростязания

- ◆ Географический конкурс «КВН»
  - ◆ Конкурс «Защита проектов»
  - ◆ «Лучшая команда»
  - ◆ Конкурс знатоков географии
  - ◆ Викторины
  - ◆ Олимпиады
  - ◆ Конкурс «Что? Где? Почему?»
- 
- A stylized graphic of a mountain range in shades of teal and blue, located at the bottom right of the slide.

# Подвижные игры на местности

1. игры на внимание.
2. игры на определение расстояния, высоты, времени.
3. игры на определение азимута и знание топографической карты.



# Ролевые игры

- ◆ Разработка проекта
  - ◆ Пресс-конференция
  - ◆ Путешествие
  - ◆ Круглый стол
  - ◆ Воображаемая экспедиция
- 
- A stylized, layered mountain range graphic in shades of teal and blue, located in the bottom right corner of the slide.

# Этапы организации игры

- 1 Этап. Подготовка к игре
  - 2 Этап. Проведение игры
  - 3 Этап. Финал
  - 4 Этап. Рефлексия
  - 5 Этап. Анализ игры
- 
- A stylized, layered mountain range graphic in shades of teal and blue, located in the bottom right corner of the slide.

# Уровни развития самостоятельности

1. уровень: учитель сам разрабатывает тему и ход, а учащиеся под руководством учителя осваивают новый для них вид деятельности - учебную игру. В первых играх обращается внимание на организационную сторону игры.
- 2 уровень: учитель предлагает тему, план, литературу, знакомит с правилами игры. Учащиеся полусамостоятельно готовятся к игре, учитель консультирует и направляет школьников.
- 3 уровень: учащиеся самостоятельно выбирают тему, сюжет, создают сценарий и проводят игру. Учитель выполняет роль консультанта. При организации игры учитель проходит все уровни. Однако не всегда игра проводится на третьем уровне самостоятельно, это связано с особенностью класса, умением самостоятельно и творчески работать.

## Условия проведения игры

- ◆ - четко продумывать цель игры;
- ◆ - осуществлять мотивацию игровой деятельности ;
- ◆ - четко организовывать подготовку, проведение и подведение итогов;
- ◆ - сочетать самостоятельную, групповую, индивидуальную, фронтальную работу во время игры ;
- ◆ - осуществлять постановку познавательных и проблемных вопросов в процессе игры, организовывать дискуссии;
- ◆ - обеспечивать игры необходимыми средствами обучения;
- ◆ - вовлекать в игру всех учащихся класса;
- ◆ - формулировать выводы и оценивать полученные результаты;
- ◆ - управлять ходом игры.

# Требования к проведению игры

- ♦ игра, в зависимости от целей содержания и места в учебном процессе, занимает время от 5-10 до 45 минут. Проведение игры свыше 45 минут отрицательно сказывается на интересе к игровой деятельности: снижается интерес, появляется утомление.
- ♦ игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности учащихся;
- ♦ игра должна быть доступной, цель игры - достижимой, а оформление - красочным, разнообразным;
- ♦ обязательный элемент каждой игры - ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа;
- ♦ в играх обязателен момент соревнования между командами или участниками игры. Это всегда приводит к повышенному самоконтролю учащихся, к четкому соблюдению установленных правил и, главное, к активизации учащихся.

# Применение игр на стадии закрепления материала

Цель: Закрепление полученных знаний

Тема: «Гидросфера»- водная оболочка Земли

Тема урока: Мировой океан

Тип урока: комбинированный

Цель урока: Познакомить учащихся с Мировым океаном и его частями

Задачи урока:

1. Сформировать представления о Мировом океане, его частях и рельефе дна.
2. Развить навыки работы с картами атласа и контурными картами..
3. Формирование навыков работы в команде.

Ход урока:

1. Организационный момент
2. Проверка домашнего задания
3. Изучение нового материала.
4. Закрепление.

Игра- состязание «На подводной лодке капитана Немо».

Класс разбивается на 5 команд. Все конкурсы проводятся на время, по их результатам участники получают жетоны. Выигрывает команда получившая больше жетонов.

Конкурс «Обгонялки». Участники конкурса получают карточка с названием частей мирового океана. На время они должны участки суши прикрепить к плакату с материком, а водные объекты к плакату с океаном.

Конкурс «Всезнайка». Учитель зачитывает определение, а ученики поднимают карточки с понятием.

Конкурс «Узнавалки». Учитель раздает вырезанные фрагменты контурных карт с объектами Мирового океана. Учащиеся должны найти и показать эти объекты на карте.

Конкурс «Погружение». В скольких названиях рельефа дна Мирового океана встречаются стороны горизонта.

5. Домашнее задание.

# Результативность применения игровых технологий

- 1 - культура общения
- 2 - интерес к предмету
- 3 - занимательность
- 4 - самореализация
- 5 - качество знаний
- 6 - коммуникабельность

