

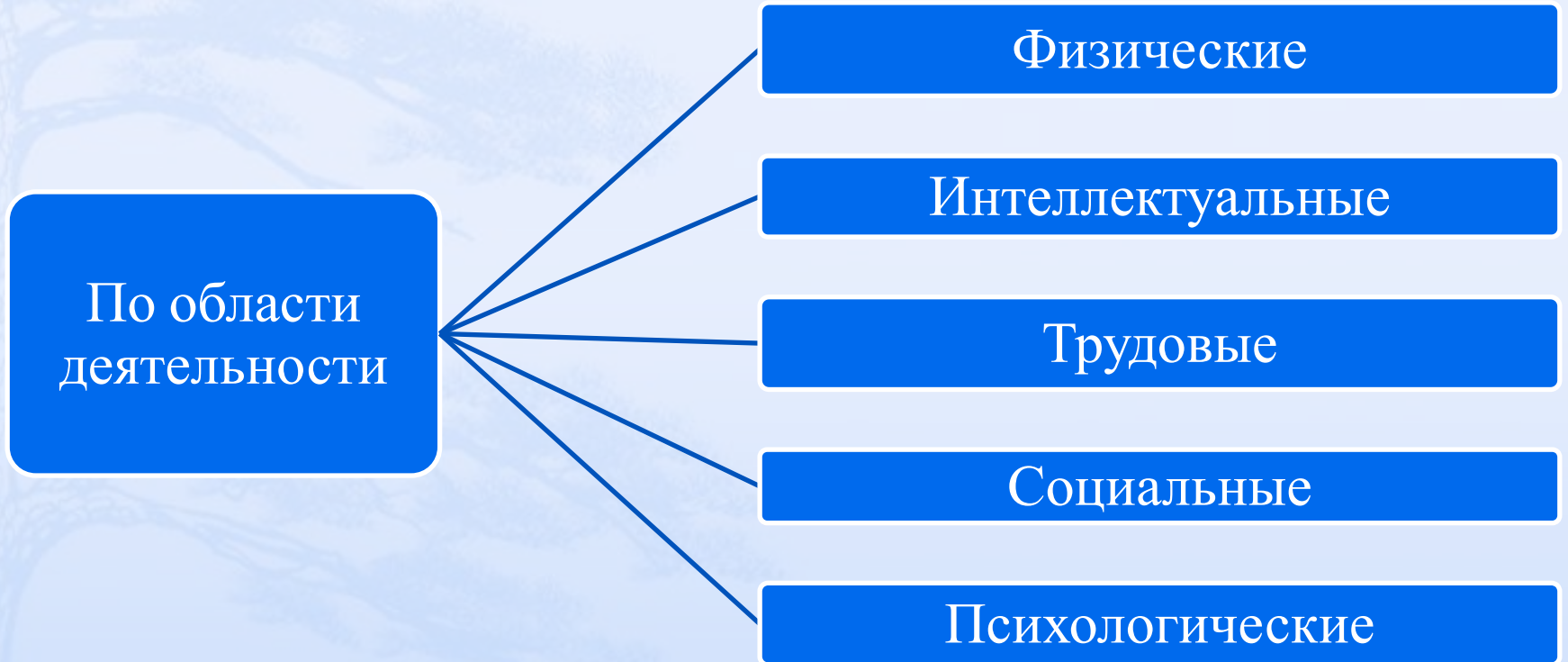
Применение игровых технологий на уроках географии

Игра – древнейшая форма передачи знаний.



Исакова Е. В.
Учитель географии

Классификация педагогических игр



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 практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.)

□ Воспитывающие

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



Спектр целевых ориентаций

□ Развивающие

(развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, рефлексии, развитие мотивации учебной деятельности.)

□ Социализирующие

(приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; обучение общению, саморегуляция, 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



- ВВОД в игру.

•Этап проведения

- групповая работа над заданием;
- межгрупповая дискуссия.

•Этап анализа, обобщения

- ВЫХОД из игры;
- ВЫВОДЫ;
- оценка и самооценка;
- обмен мнениями;
- рекомендации;
- рефлексия.

Примеры использования игр на разных этапах урока

(введения, закрепления, объяснения, упражнения, контроля)

Игра «Географическая почта»

Даны два конверта. На конвертах написано:



Формы рельефа



Внутреннее строение

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, КАВКАЗ

ЦИКЛОН, АНТИЦИКЛОН, ПЛАТФОРМА

КОЛЬСКИЙ, ТАЙМЫР, САЯНЫ



Игра «Знаешь ли ты эту страну?»

Страна _____

Столица _____

Денежная единица _____

Коренные жители _____

Река(и) _____

Представители растительности

Представители животного мира



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

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.