

## **Использование современных образовательных технологий при обучении географии.**

**В своей работе я уделяла огромное внимание одной из технологий - играм.**

### **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ГЕОГРАФИИ**

Игра в нашей жизни имеет весьма разнообразное значение. Вся деятельность, связанная с условностями, — это игра. Игра, наряду с трудом и учением, есть один из видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра служит одним из важнейших средств физического, умственного и нравственного воспитания детей. Особое значение приобретают игры для профессиональной и учебной деятельности.

Сам термин игра на различных языках соответствуют понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии, указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями.

В настоящее время игровые методики приобрели большую популярность и отличаются исключительным разнообразием. Это объясняется соответствием игры возрастным особенностям учащихся, возможностью школьников с разным уровнем подготовки проявить себя, возрастающей активностью играющих и эмоциональности учебного процесса. Основной мотив игры - не результат, а процесс, что усиливает её развивающее значение, связанное с взаимодействием в ролевых играх, поиском правильного решения.

Игра имеет большое значение в приобретении и формирования учебных умений и навыков.

На основе игры у ребенка формируются ряд психологических новообразований ( воображение, сознание и т. д.). Применения игр позволяет решить задачу, связанную с необходимостью информационной перезагрузки, с организацией психологического и физиологического отдыха. Дети успешно обучаются в игровой деятельности, непроизвольно запоминая информацию, поскольку в игровых формах присутствует главный фактор обучения - активность учащихся, а также сопутствующий - общения.

По определению, *игра* - это вид деятельности в условиях ситуации, направленных на воссоздании и усвоении общественного опыта. в котором закладывается и совершенствуется самоуправление поведением.

**Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:**

1. Обучающая функция - развитие общеучебных умений и навыков.
2. Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы на занятиях.
3. Коммуникативная функция - объединение коллективов учащихся.
4. Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения.
5. Психотехническая функция - формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирование учащихся к учебной деятельности.

Реализации игровых приемов и ситуации при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися форме игровой задачи;
- учебная деятельность учащихся подчиняется правилам игры;
- успешность выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом;

учебный материал используется в качестве средства игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую.

**По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:**

- обучающие, тренировочные, контролируемые и обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные;
- психологические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Целевые ориентации в игровой технологии могут быть дидактическими, воспитывающими, развивающими и социализирующими.

***Дидактические цели, предполагают:***

- расширение кругозора, познавательную деятельность;
- применение ЗУН в практической деятельности;
- формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
- развитие общеучебных умений и навыков; развития трудовых навыков.

***Воспитывающие цели определяют:***

- воспитание самостоятельности, воли;
- формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок;
- воспитание сотрудничества, коллективизма, общественности, коммуникативности

***В большинстве случаев все развивающие цели будут формировать:***

- развитие внимания, памяти, речи, мышления;
- умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии;
- развитие воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии;
- умение находить оптимальные решения;
- развития мотивации учебной деятельности.

***Социализирующие цели обеспечивают:***

- приобщение к нормам и ценностям общества;
- адаптации к условиям среды;
- стрессовый контроль, саморегуляцию;
- обучение общению;
- психотерапия.

Игровые методики приобрели в последнее время большую популярность и отличаются исключительным разнообразием. Игровые способности обучения оправдывают свое назначение, если они используются не разрозненно, а в определенной системе.

Игры по правилам (настольные) больше подходят для начального этапа изучения темы, помогая усвоению и закреплению более простого содержания и занимают сравнительно небольшое время в конце урока или на этапе проверки домашнего задания.

#### **Система игр по правилам.**

Систему игры по правилам можно представить в следующем виде :

- игры на усвоение номенклатуры, цифровых величин, определение силуэтов, понятий «Что такое? Кто такой?»;
- кроссворды или путешествия по географической карте;
- ответы на вопросы географических викторин, кроссвордов.

Решение кроссвордов популярно, но оно не способствует отработке умений делать содержательные выводы и обобщения логического характера.

Повышенной занимательностью отличается игра «Найди ошибки в тексте».

Наиболее распространены творческие игры. Они отличаются гибкостью, свободой, легко изменяются в процессе игры, не занимают много времени. Сюда относятся игры – состязания: КВН, викторины, олимпиады, турниры, ролевые игры, игры-путешествия.

Уроки - путешествия связаны с изучением нового материала. Они стимулируют активность учащихся, обеспечивают общение, развивают воображение.

### **Предлагаю опробованные игры на уроках:**

#### **Игра «Где это находится?»**

Учитель зачитывает краткое описание различных природных ландшафтов. Учащиеся записывают название той местности, к которой относится описание.

Например: определите по описанию реку на материке Евразия.

«Река берет начало в горах Алтая и впадает в Карское море. Используется в основном, как транспортная магистраль и источник пресной воды.

Варианты ответа;

*А) Енисей; Б) Иртыш; В) Лена; Г) Обь.*

#### **Игра «Узнай контур»**

Контурная карта разрезается на кусочки в виде неправильных очертаний. Эти кусочки раздаются учащимся, которые должны знать указанные на них объекты.

#### **Игра «Знаешь ли ты эту страну?»**

Учитель называет какую-либо страну, ученики на специальных листочках должны ответить на ряд вопросов.

Страна \_\_\_\_\_

Столица \_\_\_\_\_

Денежная единица \_\_\_\_\_

Коренные жители \_\_\_\_\_

Река(и) \_\_\_\_\_

Представители растительности \_\_\_\_\_

Представители животного мира \_\_\_\_\_

Параметры ответов могут измениться и составляться заранее учителем, а также и учениками.

#### **Игра «Знаешь ли ты свою страну?»**

Суть игры состоит в том, чтобы по фрагментам описаний природы учащиеся определили, о каких территориях родной страны идет речь. Важности игры в том, чтобы школьники научились внимательно читать текст, самостоятельно находить типичное, главное.

Например:

1. Это территория расположена на древней докембрийской платформе. Этим обусловлена главная особенность ее рельефа – равнинность. Складчатый фундамент залегает на различной глубине и выходит на поверхность на Кольском полуострове и в Карелии, а также на правобережье Днепра в его среднем течении. (*Русская, или Восточно-Европейская равнина*).

2. Это самое крупное из горных сооружений, окаймляющих с юга Русскую равнину. Природа гор, своеобразна. Большая часть региона - это высокие молодые горы. (*Северный Кавказ*).

3. Самая длинная и многоводная река Русской равнины, а также всей Европы. (*Волга*).

4. Одна из крупнейших равнин земного шара. Расположена между Уралом и Среднесибирским плоскогорьем. Много озер и болот. (*Западно-Сибирская низменность*).

Большое количество описаний территорий России для проведения игры можно найти в книге Барина И. И. География России, 8-9 классы; методическое пособие. М.; Дрофа, 1997.

### **Игра «Географическая цепочка».**

Учащимся предлагается цепочка четырехзначных чисел, относящихся к высотам горных систем или глубинам океанов. Учащимся нужно указать, к каким объектам они относятся. Задания можно выполнять как по памяти, так и с помощью физической карты.

*Например:*

Назови высшие точки горных систем Евразии:

8848; 5642; 4810; 4750; 1895; 7134; 7495.

### **Игра «Путешествие по карте».**

Вставьте пропущенные буквы и определите объекты, связанные с темой урока. *Например*, тема «Африка. Пустыни материка».

\_А\_А\_А

\_А\_А\_А\_И

А\_А\_И А\_

\_И\_И А\_

\_У\_И А\_

### **Игра «Видимо-невидимо».**

В игровой форме может проводиться любая словарная или терминологическая работа при изучении нового материала или при закреплении изученного материала или при закреплении уже изученного.

Ученики объединяются в несколько команд по 5- 6 человек. Когда команды займут свои места, учитель вывешивает на доске заранее подготовленный плакат, на котором разными цветами крупным и мелким (но различимым издали) шрифтом «вдоль» и «поперёк» написано 15 – 20 терминов. По истечении заранее оговорённого времени (40 секунд, 1 или 2 минуты) плакат снимается, а команды записывают все запомнившиеся слова.

Затем команды обмениваются своими записями для проверки. Желательно заранее договориться вносить исправления в чужие записи ручкой другого цвета. Проверяющие исправляют ошибки, описки и вписывают «не увиденные» другой командой слова, после чего каждый ученик проверяющей команды ставит свою подпись.

Листочки возвращаются прежней команде – теперь уже для проверки проверяющих. Исходный плакат учитель опять вывешивает на доску для сверки и выяснения

возникающих недоразумений. После чего определяются победители. Выигрывают те команды, в чьих записях оказалось меньше всего ошибок и пропущенных слов.

Плакаты для задания «Видимо-Невидимо» могут изготавливаться и самими учениками во время урока. Темы могут быть заданы учителем или определяться по жребию.

На уроках географии можно вывешивать (изготавливать) плакаты с терминами, понятиями, с именами и фамилиями путешественников, с датами, географическими названиями, статистическим материалом.

### **Игра «Шумы».**

Воспроизведение любой жизненной ситуации, какого-то явления, природного или экономического объекта, обстоятельства, случая может свестись к реалистической имитации звуков, входящих в заданную картинку. Например, ночная жизнь хищников, шум морского прибоя, извержение вулкана, работа городского транспорта.

Тему ситуации ученики и учитель могут придумать сами, исходя из содержания заданного параграфа учебника или исходя из содержания темы. В результате получаются загадки-этюды. Исполнитель или несколько исполнителей играют этюд, класс слушает и пытается определить «Что? Где Когда?» по тем шумам, которые издают невидимые классу ученики. «Невидимость» исполнителей является, самым непереносимым условием, потому что когда дети в классе видят работу исполнителей, то возникает смех, который сковывает и отвлекает и класс, и исполнителей. Поэтому лучше всего исполнителем спрятаться за ширму.

Многие учебные темы оказываются удобными для таких творческих аудиозагадок. Например:

- общая характеристика хозяйства определенной страны (черная металлургия, машиностроение, сельское хозяйство, транспорт);
- извержение вулкана;
- круговорот воды в природе.

### **Игра «Да-нет».**

Учитель (или один из учеников) задумывают какой-либо географический объект. Для того, чтобы отгадать этот объект необходимо задавать вопросы, на которые можно ответить односложно, только «да» или «нет».

Например:

- Этот объект расположен в восточном полушарии?

- Да.

- В нашей стране?

= Да.

- На территории суши?

- Нет.

- Это водный объект?

- Да.

- Это море?

-Нет.

-Это озеро?

-Да.

-Это соленое озеро?

-Нет.

-Это озеро расположено в азиатской части России?

-Да.

-Это самое глубокое озеро?

-Да.

-Это озеро Байкал?

-Да.

### **Игра «Слова в словах».**

Учитель пишет на доске географическое название. Из букв этого слова нужно составить другие географические названия, не прибавляя новых букв, а буквы, которые есть в этом названии, в одном слове можно использовать только один раз. Например: «Караганда» можно сложить такие названия: Канада, Ангара, Анкара, Гана, Карадаг.

### **Игра «Третий лишний».**

На доске, на листе ватмана или на отдельных карточках записываю три географических термина, понятия, географических названия. Надо определить, какое слово лишнее в каждом случае. Желательно, чтобы ученики объяснили свой выбор.

Например:

**ТАЙМЫР, УРАЛ, КАВКАЗ**

**ТАЙМЫР, КОЛЬСКИЙ, САЯНЫ**

**ПАРАЛЛЕЛЬ, МЕРИДИАН, МАСШТАБ**

**ЦИКЛОН, АНТИЦИКЛОН, ПЛАТФОРМА**

Жирным шрифтом выделены лишние термины. Игру можно усложнить, добавив еще один или два термина, тогда игра будет называться «Четвертый лишний» или «Пятый лишний».

### **Игра «Географическая почта».**

Игра проводится на этапе отработки и закрепления знаний или на этапе контроля. На конвертах надписывают названия изученных тем. На карточках помещают названия различных географических объектов, терминов, понятий. Задача играющих – отобрать в свой конверт все, что характеризует данный компонент природы, данную территорию,

главное – не ошибиться адресом. Можно несколько усложнить игру, если ограничить отбор писем временем (от 2 до 5 минут) и попросить прокомментировать каждое письмо. Побеждает тот, кто отберет наибольшее число писем и даст подробный комментарий каждому из них. Игру можно проводить как с группами (командами), так и с индивидуальными игроками.

### Игра «Что такое? Кто такой?»

Учащимся предлагаются карточки с названиями различных географических объектов, понятий, явлений. Задача играющих - дать подробное объяснение значениям этих слов.

Например: Итоговый урок в 7 классе по теме "Антарктида":

Вариант 1. Адели, Ф. Беллинсгаузен, ледяной барьер, айсберг, "Мирный", Эребус, "Амундсен-Скотт", Полюс холода.

Вариант 2. "Восток", поморник, Полюс ветров, Р. Амундсен, Мак-Мердо, ледяное плато, Южный полюс

Вариант 3. Р. Скотт, оазис, ледяной купол, припай, Полюс Недоступности, Южная Георгия, "Молодежная", Русская.

### Игра «Географические имена и события».

Задание: учащиеся должны соединить чертой имя и географическое событие.

Д. Кук	Открытие Америки
Х. Колумб	Открытие пролива между северной Америкой и Евразией
Ф. Магеллан	Спуск ко дну Марианской впадины
Р.Пири	Первое кругосветное путешествие
Васко да Гама	Открытие мыса Доброй Надежды
Ф.Ф.Беллинсгаузен М.П. Лазарев	Открытие Антарктиды
Р.Амундсен	Открытие Южного полюса
Ж.Пикар И Д. Уолш	Достижение Южного полюса
С. Дежнев	Открытие Новой Зеландии
Б. Диаш	Открытие морского пути в Индию

### Творческие игры.

Наиболее разнообразны творческие игры. Они отличаются гибкостью, свободой, легко изменяются в процессе игры, не занимают много времени. Сюда относят игры-соревнования (КВН, викторины, олимпиады, турниры, ролевые игры, игры-путешествия). Систему таких игр можно расположить в последовательности, отражающей рост самостоятельности учащихся, формирование собственного мнения, оценочных суждений, а по содержанию- от описания к объяснению. Сюда относятся воображаемые путешествия, конкурс эрудитов, «Поле чудес», учебные конференции, защита проектов. Их использование возможно в конце изучения крупных тем или разделов, при подведении итогов.

Например, игра «Поле чудес» не нуждается в рекламе и объяснении ее правил. Единственное условие - все слова должны иметь географическую тематику.

Игра: «Шифрограмма»

Даны координаты и запись слова наоборот.

Используемая литература: Г.В. Володина. Активные формы обучения

М. Народное образование 2006 г. Современные образовательные технологии. Учебное пособие М. Народное образование 1998г.