

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 5
имени О.И.Семёнова-Тян-Шанского
города Мончегорска Мурманской области

Игровые формы обучения на уроках географии

Выполнила:
учитель географии
Прокофьева А.В.

2015

[1 слайд.] В течение последних десятилетий игровые педагогические технологии достаточно широко внедрились в педагогическую практику. Игровая форма обучения представляет собой наиболее удачное и перспективное нововведение последних лет. В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

С целью активизации учебно-познавательной деятельности в учебном процессе все чаще используются различные игры. Как показывает практика, в большинстве случаев передача готовых знаний не всегда побуждает человека к готовности и способности выявлять, анализировать и определять самостоятельно пути их разрешения. Требуется совершенно иной подход к организации обучения, изменяющий в целом систему взаимоотношений и взаимодействий между учителем и учащимися. Учитель перестает быть для учащихся лишь источником знаний, становится консультантом по руководству познавательной деятельности учащихся, направляемой на разрешение проблем. Ученик теперь уже активный участник учебного процесса. Ученики сами формируют цель, выявляют проблемы, анализируют информацию, вырабатывают критерии и возможные пути решения проблем. Ученик превращается в главную фигуру всего учебно-воспитательного процесса, что и делает обучение по-настоящему личностно-ориентированным.

Игровые формы обучения получили в последнее время широкое применение на уроках географии.

[2 слайд.] Использование игр в обучении географии решает множество задач. Они развивают познавательный интерес к предмету, активизируют учебную деятельность учащихся на уроках, способствуют становлению

творческой личности ученика, так как многие из игр часто предполагают проблемный характер обучения, ибо есть исходный вопрос, на который надо дать ответ, а пути решения не ясны. Многие из игр дают возможности для взаимообучения, так как предполагают групповые формы работы и совещательный процесс. Игры дают возможность учащимся, с одной стороны, проверить и закрепить свои знания, а с другой – приобрести новые, углубленно изучать карту. Материал для некоторых настольных географических игр (ребусы, шарады, кроссворды) поручаю приготовить самим ребятам. Игровые моменты стараюсь использовать на разных этапах урока.

Одним из основных принципов в дидактике был и остается принцип активности ребенка в процессе обучения. Игровые технологии активизируют и интенсифицируют деятельность учащихся.

Элементы игры на уроках хотя бы раз использовал каждый учитель, но для обучения географии, на мой взгляд, игра просто не заменима.

[3 слайд.] Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В настоящее время выделяется очень большое количество классификаций игр. Наша школа работает по технологии саморазвивающего обучения (по Г.К. Селевко).

По Г.К. Селевко игры делятся на:

- физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);
- трудовые;
- социальные и психологические.

Игра является одним из методов, или, по определению Г.К. Селевко, технологий, позволяющих повысить активность, самостоятельность и заинтересованность ученика в процессе познания, сделать учебную

деятельность личностно значимой, значительно облегчить процесс приобретения новых знаний и умений.

[4 слайд.]Функции игр:

1. Обучающая функция – развитие обще учебных умений и навыков; Формирование интереса учащихся в усвоении учебного материала на уроках географии через различные формы игровой деятельности; формирование навыков использования дополнительных источников добывания знаний.
2. Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях; Развитие творческих способностей учащихся.
3. Коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся; Развитие коммуникативных способностей учащихся, толерантное отношение к окружающим.
4. Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения.
5. Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

[5 слайд.]Предполагаемый результат для учеников:

- расширение кругозора, познавательную деятельность;
- применение ЗУН в практической деятельности;
- развитие обще учебных умений и навыков, трудовых;
- воспитание самостоятельности, воли;
- воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;
- формирование нравственных, эстетических установок.
- приобщение к нормам и ценностям общества;
- адаптация к условиям среды;
- стрессовый контроль, саморегуляция;
- развитие внимания, памяти, речи, мышления;

- умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии;
- развитие воображения, фантазии, творческих способностей, рефлексии;
- развитие мотивации учебной деятельности.

[6 слайд.] **Предполагаемый результат для учителя:**

- Создать комфортные условия, необходимые для овладения общеучебными умениями и навыками.
- Создать условия для воспитания детского коллектива.
- Развивать коммуникативные качества учащихся.
- Формировать навыки коллективной работы, способствовать внедрению в практику педагогики сотрудничества.
- Исключать неудовлетворительные оценки по предмету.

[7 слайд.] **Применение игровых технологий в среднем и старшем школьном возрасте.**

Особенностями игры в старшем и среднем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, стремление к розыгрышу, юмору, ориентация на речевую деятельность.

Необходимо использовать для решения комплексных задач усвоение нового, закрепления пройденного материала, развития творческих способностей, формировать общеучебные умения и навыки.

Технология игры состоит из следующих этапов:

- этапа подготовки;
- этапа проведения;
- этапа анализа, обсуждения и оценки результатов игры.

Этап подготовки

Подготовка игры начинается с разработки сценария - условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель, план игры, описание процедуры игры и т.д. Далее идет ввод в игру. Определяется режим работы, выдаются пакеты материалов, инструкций, установок.

Этап проведения игры

Процесс игры. С момента игры никто не имеет права вмешиваться в игру и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от вида игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов

Выступление экспертов, обмен мнениями, защита своих решений и выводов учащимися. Констатация достигнутых результатов.

[8 слайд.] За три года работы в МБОУ СОШ №5 я активно использовала игровые формы обучения на уроках географии. Так, например, на параллели 8ых классов в 2014-2015 уч. году проводилась игра «Природные зоны России» (внеурочная деятельность). Ученики сначала готовили презентационные проекты (плакаты о природных зонах), а затем защищали их. Работы были групповые. Вид игры по классификации Г.К. Селевко – трудовые.

[9 слайд.] На параллели 8ых классов в 2013-2014 уч. году ребята, входящие в инициативную группу «PROотходы», готовили для своих одноклассников ребусы и загадки на тему «Виды и опасность ТБО» (работа на уроке). Вид игры по классификации Г.К. Селевко – умственные.

[10 слайд.] На параллели 7ых классов в 2012-2013 уч. году проводилась работа в игровой форме, направленная на изучение Эко маркировки товаров. Сначала ученики (Кононов Матвей, Ширшова Екатерина, Соколова Екатерина) подготовили и рассказали своим одноклассникам о видах эко маркировки, а затем предложили отгадать кроссворд по этой теме (работа на классном часе). Вид игры по классификации Г.К. Селевко – социальные.

[11 слайд.]Выводы

- использование на уроках географии игровых технологий является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников;

- игра является средством активизации познавательной деятельности учащихся, способствующим ее актуализации;

- игра способствует коммуникативно-деятельностному характеру обучения, обеспечивает развитие речемыслительной деятельности учащихся.

Перед традиционными формами и приемами обучения игровые технологии имеют ряд преимуществ:

- 1) активизирует процесс обучения;
- 2) развивает творческие способности учащихся: умение мыслить, рассуждать и отстаивать свою точку зрения и принимать мнение собеседника;
- 3) организует групповую деятельность, коллективный поиск решений, учит пользоваться информацией периодической печати, радио, телевидения;
- 4) способствует наиболее успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества.

Положительные стороны игровых технологий.

1. Теоретические знания становятся более прочными и осмысленными, вырабатываются умения анализировать и прогнозировать. Отмечается рост самостоятельности в выполнении заданий, сотрудничества, взаимопомощи.
2. Игры дают возможность обучаться на собственном опыте, а не просто выслушивать учителя, позволяют самим решать трудные проблемы, а не просто быть наблюдателями.
3. Игры создают возможность переноса знаний из учебной ситуации в реальную, ориентируют в жизненной ситуации.
4. Развивают коммуникативные способности, позволяют овладевать групповыми формами работы.

Игры являются универсальной методикой для большинства учебных дисциплин. Игровая деятельность – перспективный вид учебного занятия.

Литература

1. Блаженков В.А. Приемы развивающего обучения географии. Москва: Дрофа, 2006.
2. Емельянов А.С. 300 вопросов и ответов по странам и континентам. – Ярославль: Академия развития, 1997.
3. Кондратьев Н.Н. «Дидактические материалы по географии». М:Сфера, 2003.
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – Москва: Народное образование, 1998.
5. Зинченко Н. Н., Звонцова Л. А. Активные формы обучения: нескучные уроки, интернет викторины. – Волгоград: Учитель, 2011.
6. Ресурсы Интернет.