Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

 средняя общеобразовательная школа № 3

муниципального образования Староминский район

Творческий отчет

***ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ***

***ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ***

***УЧАЩИХСЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ МОМЕНТОВ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ***

Учитель географии МБОУ СОШ №3

ПОПОВА Т.В.

Ст. Староминская

2014г.

Для формирования и развития познавательных интересов школьников в процессе обучения существует множество разнообразных средств, среди которых не последнее место принадлежит занимательности. Занимательные вопросы и задания, всевозможные викторины, развивающие и познавательные игры, множество других средств помогают учителю географии сделать предмет интересным.

В играх дети проявляют воображение, сообразительность, наблюдательность, находчивость, учатся быстро и логично рассуждать. В коллективной игре почти всегда есть элемент соревнования (кто быстрее, правильнее ответит, кто больше знает), а значит, есть и усилие воли, настойчивость, внимание.

В познавательной географической игре закрепляется умение применять полученные ранее знания, навыки пользования справочной и другой литературой. А главное – в процессе игры школьники получают знания, испытывая при этом удовольствие.

Цель географических игр – учебная: закрепить навыки чтения карты, умения использовать полученные знания, разнообразную дополнительную информацию, вызвать интерес к предмету, желание еще больше познать. А главное – в процессе игры школьники получают знания, испытывая при этом удовольствие. Положительные эмоции сказываются на лучшем усвоении изучаемого материала, влияют на развитие личности ребенка в целом. Вот почему игра может стать средством всестороннего развития школьников, их способностей.

Но при этом нельзя забывать, что игра всегда «свободна». Следовательно, от учителя требуется терпение, такт, умение и знание в организации и руководстве игрой. Иначе результаты ее будут противоположны ожидаемым. В частности, нельзя вводить сразу трудные игры, а надо начинать с более легких.

Играть в познавательные игры надо учить. Вот пример последовательности более легких и более сложных игр. Если ученик не умеет совершать «путешествие» по карте и увидеть, мимо каких островов и полуостровов он «плавает», ему еще рано играть в путешествия с описанием географических объектов и с привлечением дополнительной литературы. Описание реки и ее режима по карточке только с координатами устья реки надо начинать с «отгадывания» названия реки по месту ее впадения и истока. Пренебрегать дидактическим принципом «от простого – к сложному, через известное – к неизвестному» нельзя.

Применение игры на уроке очень разнообразно. Ее можно организовать и в начале урока для активизации внимания учащихся, и в конце его для закрепления изученного материала и снятия напряжения после сложной классной работы.

Иногда трудно разграничить, где кончается игра, а где начинается учебное задание.

***Учебные игры*** оказывают большое влияние на формирование познавательной активности учащихся. Игровая форма создаёт определённый эмоциональный настрой, обостряющий мыслительную деятельность обучаемых. При проведении игр учитель ставит определённые задачи: вызвать интерес у учащихся к теме и к географии; добиться, чтобы они вышли за рамки обязательной литературы, расширили свой кругозор, усвоили изучаемый материал, связали теоретические знания с практическими задачами; научились корректно вести спор, аргументируя свою позицию, формируя свои убеждения.

1. При подготовке игр учащихся необходимо убедить в их целесообразности. Вескими стимулами для этого являются такие положения:
	* игра будет посильной и интересной;
	* играющий хорошо поощряется высокой оценкой, к играющим плохо - никаких претензий;
	* игра поможет разобраться в программном материале;
	* игровая ситуация будет близка к реальной.

Учитель, оценивая знания учащихся при проведении игр, попадает в лучшее положение: не он оценивает плохо играющих, а сами учащиеся -как партнёров по игре. Они не довольны ими: неподготовленность плохо играющих не дала возможности команде победить в соревновании.

Разработка игр и их проведение требуют деятельной подготовки со стороны учителя и учащихся. Учащиеся должны обладать определёнными знаниями, чтобы защищать свою позицию. Но они должны знать и как её защищать, потому знакомство учащихся с правилами игры обязательно: они учат понимать человека, слушать и слышать его.

Некоторые правила проведения уроков в форме игры:

1. Обучаемые должны получить четкие инструкции по организации игры и правилам, согласно которым она будет производиться.

2. Нельзя увлекаться формальной стороной игры, необходимо сосредоточиться на её содержание.

3. Игра должна быть чётко продумана (для этого формулируются цель, задачи, методы, прогнозируемый результат).

4. Нельзя проводить из урока в урок игры, не обобщая материала. Доминирование игр так же вредно, как и их отсутствие.

5. В игру следует вовлекать всех участников.

6. Каждая игра по завершении должна быть обсуждена, проанализирована.

Учебные игры, используемые в практике, можно разделить на следующие группы:

* дидактические игры и игровые моменты;
* имитационные игры и игровые элементы;
* сюжетно-ролевые игры;
* деловые игры;
* иллюстрационные игры.

В педагогической практике большое значение придаю повторению и проверке знаний учебного материала по определенной теме или разделу. Эффективность такой проверки обычно зависит от того, как организуется урок и насколько успешно учащиеся применяют приобретенные знания и умения.

Чтобы активизировать работу класса на уроках обобщающего повторения я часто использую ***игры – соревнования***. Благодаря игровой форме урока проверяю знания всего класса не только по большому количеству фактического материала номенклатуры, но и пониманию связей географических закономерностей, умению применять знания на практике. Примером такого урока может быть урок по теме «Евразия» (азиатская часть), который проходит очень интересно, живо, а главное создает обстановку активной работы всего класса.

Учитель объясняет, что каждый ряд будет представлять собой команду, которая стремится победить в соревновании, и ответы будут оцениваться по указанию учителя самими учениками специальными баллами, которые должны изображаться графически в тетради (□ – ответ полный, очень обстоятельный; ○ – ответ правильный, но выявляет только фактические знания; ∆ - допущены неточности при ответе). Каждый ряд имеет свой оценочный лист, где избранные капитаны команд должны выставлять общие баллы ответов своей команды, полученных на разных этапах игры. Это дает возможность быстро определить победивший ряд и выставить оценку каждому ученику отдельно.

Урок начинается с объявления темы, цели и формы его проведения (игра-соревнование). Выбранные командами капитаны получают ***кроссворды*** по теме.

В то время когда капитаны разгадывают свои кроссворды, учащиеся отвечают на ***вопросы викторины*** в такой последовательности: первый вопрос для одного ряда, второй – для следующего и т.д. учитывается быстрота, правильность ответа. Учитель объясняет, какой балл следует поставить тому или иному ученику. Отвечает любой член команды; если он отвечает не полностью, то его дополняет другой. На каждый новый вопрос должны отвечать разные учащиеся. Вот примеры таких вопросов:

1. Что больше по площади – Евразия или Европа и Азия вместе взятые? Обоснуйте свой ответ.
2. Какой пролив соединяет два моря, два океана и разделяет два полуострова, два материка, две части света и два государства? Назвать и показать на карте.
3. Самая высокая горная система нашей планеты – Гималаи. А какая горная система самая протяженная в Азии?
4. Несмотря на огромную высоту, Гималайские горы не являются водоразделом рек бассейна Индийского океана и бессточных бассейнов Центральной Азии. На географической карте видно, что реки Инд и Брахмапутра берут начало на Тибете, оттуда, «пропилив» Гималаи, прорываются к югу. Чем объяснить такую особенность течения этих рек?
5. Известно, что Каспийское море-озеро расположено на 28 м ниже уровня океана, а какое другое море-озеро лежит значительно ниже уровня океана по сравнению с Каспием?
6. В какой части Азии температура воздуха в течение года мало колеблется? Почему?
7. В каких областях Азии очень большая годовая амплитуда температур? Чем это вызвано?
8. В какой части Азии средиземноморский тип климата? Чем это объяснить?
9. Почему лето на Тибете прохладное, хотя он находится недалеко от тропиков?
10. Где и почему в Азии выпадает самое большое количество осадков?
11. Определите тип климата по следующим данным:
	* t° января -20°С, t° июля +20°С, осадков выпадает от 500 до 1000 мм (летом);
	* t° января -10°С, t° июля +25°С, осадков выпадает от 500 мм;
	* t° января +25°С, t° июля +25°С, осадков выпадает 2000 мм;
	* t° января +10°С, t° июля +30°С, осадков выпадает 300 мм.
12. Определите климат по режиму рек и приведите пример таких рек:
	* Полноводны и не замерзают круглый год;
	* Надолго замерзают, разливаются весной, летом мелеют;
	* Не имеют стока в океан, летом пересыхают;
	* Не замерзают, разливаются зимой, летом мелеют.
13. Почему в Центральной Азии очень холодная зима?
14. Где и почему в Азии есть «вечная» зима и «вечное» лето? Чем это объясняется?
15. Какую реку и почему китайцы называют «бедствием Китая»?
16. Крайние северная и южная точки Азии, так же как и Африки, находятся друг от друга примерно на расстоянии в 70°. Почему же в Азии с севера на юг расположены все природные зоны – от арктических пустынь до влажных вечнозеленых лесов, а в Африке этого нет? Чем вы объясните эту закономерность?

После этого проверяются решенные кроссворды. Если капитан не смог подобрать правильный ответ, то его команда имеет право помочь ему. Затем учитель объявляет балл, который капитан заносит в оценочный лист.

Следующий этап урока – ***игра «Почта».*** Все ученики должны посылать информацию в разные районы Азии. Для этого на доске прикреплены четыре больших конверта с названиями областей Азии (Центральная, Юго-Западная, Юго-Восточная и Южная Азия). Для того чтобы все вспомнили географическое положение областей, один из учащихся показывает и называет их границы на карте. Затем учитель на первые столы рядов раскладывает карточки, на которых записаны любые географические названия какой-либо области, изображены типичные для нее растения и животные. Карточки для каждого ряда имеют разные цвета. Цифры на них обозначают последовательность играющих: первая карточка предназначена для первого ученика в ряду и т.д. это дает возможность быстро определить ученика, допустившего ошибку. Ученик с первого стола берет карточку под номером 1 и кладет ее в конверт той области, к которой относятся написанные названия, затем выходит к доске следующий ученик и т.д., пока все карточки не окажутся в конвертах. После этого учитель берет конверты, вынимает из каждого первую карточку, показывает ее классу, и учащиеся анализируют, точно ли по адресу вложена карточка. Если допущена ошибка, ее исправляют учащиеся того ряда которому она была дана. Цветное и цифровое обозначение карточек помогает быстро определить ошибки учеников, их допустивших. Учащиеся по ходу проверки выставляют себе баллы. Побеждает тот ряд, который быстрее и правильнее разложил карточки.

На следующем этапе урока проводится ***«экзамен».*** Один из учеников команды берет билет с вопросом и отвечает на него (все вопросы из урока повторения).

Заключительный этап урока – итоги урока и выставление оценок.

В изучении географии своей местности тоже можно применять элемент занимательности. В процессе игры с краеведческим содержанием школьники углубленно изучают экологию своей местности, выявляют и формулируют реальные жизненные проблемы, принимают решения и учатся отстаивать свою позицию.

Содержание школьной географии представляет много возможностей для применения игровых форм обучения краеведческого характера.

 Так, программа курса физической географии (VI класс) предусматривает проведение практи­ческой работы — ***«Глазомерная съемка с планшетом небольшого участка местности».*** Организовать и провести ее можно в игровой форме. Для этого школьники работают груп­пами, что способствует установлению общения и деловых контактов между ними, формирова­нию навыков работы в коллективе. Оптималь­ное количество групп — 4—5.

 Учитель раздает группам конверты с задания­ми. Первое задание одинаково для всех: составить план данного участка местности спосо­бом глазомерной съемки. Второе задание каж­дая группа получает от какой-либо организа­ции. (Примеры заданий: можно ли на данной тер­ритории строить новые дома? Возможно ли строительство базы отдыха на данном участке? Можно ли участок использовать для строительства теплиц?) Третье задание связано со вторым: на основании изуче­ния составленного плана участка сделать обосно­ванное заключение.

 Выполнение таких заданий не только способст­вует закреплению теоретических знаний и совер­шенствованию умений школьников, но и разви­вает умение устанавливать пространственные взаимосвязи, модели географической действи­тельности, формирует творческое мышление.

 При изучении курса «География России» можно организовать ***учебно-ролевую игру под условным названием «Проект разви­тия села».*** Проведение такого урока строится на использовании краеведче­ского материала с учетом специфики экономи­ко-географических, социально-экономических и экологических проблем изучаемой территории.

Учитель разрабатывает основу сценария, со­ставляя описание села по типовому плану (географическое положение, природные усло­вия и ресурсы, специализация хозяйства, достопримечательности, население, проблемы и зада­чи развития села).

Затем участники игры распределяют между собой роли (картографов, экологов, физико-географов, демографов, почвоведов, историков, руководителя проекта). Картографы составляют план местности, физико-географы — характери­стику ПТК данной территории. Почвоведы оцени­вают земельные ресурсы, составляют рекомен­дации об использовании малопригодных для сельского хозяйства земель. Демографы изуча­ют особенности населения (численность, струк­туру населения, занятость, причины миграции). Историки исследуют местные достопримечатель­ности, изучают народные ремесла с целью их возрождения. Экологи выявляют экологические проблемы, оценивают проект развития села с экологической точки зрения. Руководитель проекта организует работу всех специалистов и коллективное обсуждение предложений. В хо­де коллективной работы специалисты разраба­тывают проект развития села, реализация кото­рого должна быть направлена на улучшение социально-экономических условий жизни людей, экономическое развитие села.

В процессе игры школьники работают с раз­личными источниками информации, составля­ют диаграммы, таблицы, графики.

В курсе экономической и социальной геогра­фии России при изучении комплекса отраслей по производству товаров народного потребления и сферы услуг школьникам можно предложить ***исследовательские задания*** следующего содер­жания:

1. Изучите предприятие сферы обслуживания (услуг) вашего населенного пункта (микро­района).

Примерный план изучения:

а) какие виды услуг оказывает предприятие населению? Каковы его хозяйственная эффектив­ность и доход?

б) охарактеризуйте потребителей услуг дан­ного предприятия (возраст, пол);

в) как часто пользуются услугами разные кате­гории населения? Какие проблемы вы выявили в данном вопросе?

1. Возьмите интервью у жителей вашего насе­ленного пункта (микрорайона). Какие проблемы и перспективы они видят в деятельности пред­приятий сферы услуг своего района?
2. Возьмите интервью у руководителей (или работников) данного предприятия сферы услуг. Какие проблемы и перспективы в работе они видят?
3. Составьте картосхему предприятий сферы услуг. Каковы ваши предложения по изменению их видов и размещения?
4. Составьте предложения по улучшению ра­боты предприятий сферы услуг вашего населенного пункта (микрорайона).

О результатах своей работы школьники докладывают на имитируемом заседании при главе администрации сельского поселения, и принимается наиболее эффективный проект развития сферы услуг района.

Приведенные задания закрепляют географические знания и умения, учат ребят разбираться в окружающей действительности, ориентироваться в жизненных проблемах.

Подводя итоги, хочется отметить, что, безусловно, в работе рассмотрены далеко не все приёмы и методы, способствующие формированию познавательной активности школьников в процессе обучения географии. Тем не менее, грамотное сочетание традиционных и нетрадиционных форм педагогической деятельности приводит к улучшению её результатов при условии использования не только репродуктивного, но и проблемного, а также, частично, учебно-исследовательского методов, при которых развиваются самостоятельные формы работы.

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКС (начальный курс географии VI класс)

**1. «Экспедиция натуралистов».** Класс делит­ся на бригады из четырех-пяти человек. Игра проводится в начале учебного года, и учитель, как правило, только знакомится с классом, а в игре предоставляется удобная возможность лучше узнать учеников. В состав каждой брига­ды входит «топограф», «геодезист», «геолог», «эколог» и «фенолог». Название и функции каждого из них предварительно объясняются ученикам. Каждый получает свою карточку с заданием, проводится инструктаж, и бригады выходят «в поле» для выполнения «научного задания». Так, задания для «топографов» могут включать требование определить направления на объекты по компасу, азимуты на объекты, определить, в каком направлении горизонт бу­дет открытым или закрытым. Задания для «гео­дезистов» могут быть связаны с определением высоты холма и крутизны склона, вычерчива­нием схематического изображения холма. За­дание для «геологов» включает работу по опре­делению горных пород, характера их залега­ния. Перед «экологами» можно поставить зада­чу определения видов древесной, кустарниковой и травянистой растительности и характера воздействия человека на природу местности. «Фенологи» отмечают в «полевых дневниках» смену времен года, записывают приметы осе­ни. Учитель постоянно работает в роли «науч­ного консультанта». Такой вид работы продук­тивен, приучает учеников думать самостоя­тельно и интересен для них.

2. **Состязание по теме «План и карта».** Класс делится на группы по пять человек, из которых один ученик — консультант. Он подготавлива­ется учителем заранее. На каждую группу игро­ков необходим комплект вопросов, игровое поле в виде круга, разделенного на секторы, игральный кубик и стрелки. Игроки отвечают на вопросы по очереди, а если на вопрос уже отвечали, то игрок отвечает на следующий воп­рос по ходу часовой стрелки. Вопросы находят­ся у консультанта, он же засчитывает правиль­ный ответ. В случае спорной ситуации на по­мощь приходит учитель. На доске записывают­ся условия игры, указывается, сколько очков ученик получает в случае правильного полного ответа, неполного ответа, дополнения. В игре могут использоваться и штрафные очки. В кон­це игры все баллы суммируются, определяются победители и группа, набравшая наибольшее количество баллов. Баллы переводятся в оцен­ки. Игра удобна также для проведения сорев­нования между классами.

**3. Соревнования по ориентированию на ме­стности.** Конечно же, такой вид работы было бы очень интересно сочетать с туристским по­ходом. Непременное условие таких соревно­ваний — выбор местности, на которой нельзя заблудиться или получить травму. Эффект от такого рода соревнований ни с чем сравнить невозможно: дети быстро учатся читать карту и находить контрольные пункты, поэтому можно проводить их периодически с дальнейшим ус­ложнением.

4. **Ролевая игра по теме «Литосфера».** Модель игры представляет собой встречу со специалистами, которые по роду своей деятельности связаны с исследованиями литосферы. Они приходят в класс, рассказыва­ют о своей специальности, местах, где работа­ют, ставят перед учениками вопросы, связан­ные с их деятельностью. В такой беседе на на­шем уроке могут участвовать: геолог, вулканолог, сотрудник заповедника, инженер Кольской сверхглубокой шахты, альпинист, археолог, биолог, астроном Пулковской об­серватории. Ребята сами ищут материал, что­бы рассказать о своей профессии, он обяза­тельно обсуждался заранее с учителем, вместе формулируют вопросы к аудитории. Ис­пользование многочисленных слайдов, исто­рических сведений, иллюстраций, образцов горных пород, сведений о прогнозе землетря­сений и извержений вулканов, рассказ о поиске городов, оказавшихся на дне моря, о по­следних днях Помпеи и Геркуланума (с ис­пользованием репродукции знаменитой кар­тины К.Брюллова), о судьбе Венеции, инфор­мация альпиниста об акции «Чистые горы», включенные в урок, музыка А.Дольского спо­собствуют эмоциональному воздействию содержания урока на учащихся.

5. **«Путешествие по океану».** Игра проводит­ся по указанной схеме для игры по теме «План и карта», дополнительно можно включать ро­левые элементы. Например, могут появиться персонажи книги А.Беляева «Остров погиб­ших кораблей», герои Жюля Верна. Следует придать игре экологическую направленность, можно использовать материалы экспедиций Кусто, книги Ф.Моуэтта, Э.М.Боргезе и др. Сто­ит поставить перед группами учащихся конк­ретные проблемы: почему нельзя использо­вать океан для захоронения токсичных ве­ществ, сливать нефтепродукты и отравляющие вещества в реки. В этом случае можно исполь­зовать вариант деловой игры.

6. **«Реши задачу»**. Как правило, ученики очень любят решать задачи по географии. Сна­чала их удивляет, что на уроках географии тре­буется знание математики и математической логики, затем они постепенно учатся приме­нять полученные на уроках математики знания и в географии (построение графиков, нахож­дение среднего арифметического, составле­ние пропорций и т.д.). Идея такого урока поя­вилась с целью осуществления интеграции географии и математики в игровой форме. Это может быть состязание учеников в решении задач, в конце урока составление задач и реше­ние задач, составленных друг другом. Возмож­но проведение отдельного конкурса на луч­шую, самую интересную задачу, на самое быс­трое решение, на лучшее знание определений.

7. **«У природы нет плохой погоды».** Игра со­ставляется совместно с учащимися. Вы­бирается вид анализа конкретных ситуаций (воз­можно, частично-ролевая игра), в результате которого ученики сами дают определение понятия «погода» и элементам погоды. Эле­менты ролевой игры оживляют урок, так как о погоде рассказывают и спрашивают «метеоро­логи», «сотрудники станции слежения за спут­никами погоды», «народные сказительницы», «ботаники», «зоологи», «медики» и «поэты». На уроке можно использовать музыку, детские работы: рисунки, письменные сообщения, на­родные календари. Использовать стихи М.Яснова, Э.Дженнера, прогноз погоды, записанный на пленку и фрагменты опорных конспектов. Результатом может стать необычный, многофункциональный урок, кото­рый запомнился многим.

**8.** **«Путешествие из Петербурга в Антаркти­ду».** Цель путешествия — изучение растений и животных на остановках в долгой дороге. Уче­ники разбиваются на группы по 5 — 6 человек в каждой. Задачи каждой группы — выбрать путь в Антарктиду, вид транспорта, необходи­мое снаряжение с учетом остановок в пустыне Сахара, во влажных экваториальных лесах Аф­рики, в Антарктиде. Здесь проведение игры ос­новывается на уже имеющихся у ребят знаниях о географическом положении и климатиче­ских условиях этих мест. Участники «экспеди­ции» — «ботаники», «зоологи», «климатологи», «этнографы», «экологи» выполняют свой объ­ем «научных исследований» и выступают с краткими отчетами о самом интересном. Роль учителя — исправить неточности, неизбежно возникающие при таком виде работ. Более прост в осуществлении вариант этой же игры, когда каждая группа работает над описанием только одной «остановки». Использование на­учно-популярной литературы, с которой рабо­тают ученики, оживляет игру. Полезно приме­нять атласы материков и океанов, зоогеографические карты.

**9.** **«У природы в гостях».** Ученики должны сформулировать правила поведения в приро­де. Можно сочетать это с анализом конкретных ситуаций, например, таких: «Ты гулял по лесу и вдруг увидел сидящего под кустом желторото­го птенца. «Выпал из гнезда и теперь пропа­дет», — мелькает первая мысль. Твои дейст­вия?» В такой игре ребенок учится убеждать, доказывать, что особенно важно в таком воз­расте, когда действия импульсивны. Можно проводить игру на местности (экологическая тропа).

**10. «Знаешь ли ты свой город?»** Игра прово­дится как викторина, хотя могут быть и любые другие формы (путешествие, путешествие во времени и т.д.). Используются репродукции, фотографии, слайды, литературные источни­ки, музыка. Хорошо, если игре предшествует экскурсия по городу, это помогает ребятам бо­лее активно включиться в игру. На уроке можно использовать краеведческий материал, объе­динить усилия с учителями истории, литерату­ры и других предметов.

Целесообразно создание подобных игровых комплексов по каждому курсу программы по географии с вариантами моделей игр и их со­держания для классов с различной степенью подготовленности. Вместе с тем следует под­черкнуть, что постоянное использование игр снижает их эмоциональное восприятие учени­ками. «Игры могут использоваться как дополнение к другим приемам обучения, а не вместо них» Робер Б. (1982)