|  |
| --- |
| **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ГЕОГРАФИИ** |
| *Ребенок не устает от работы, которая* *отвечает его функциональным* *жизненным потребностям.* *С. Френе*    Учебная игра как технология обучения давно интересовала ученых и практиков. Начало разработки общей теории игры следует отнести к трудам Ф. Шиллера и Г. Спенсера. Значительный вклад в данную теорию внесли Гросс, Пиаже, Валлон и др. В отечественной педагогике и психологии теорию игры разрабатывали К.Д.Ушинский, А.А. Вербицкий, О.С. Газман, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин и др. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Игровые технологии относятся к педагогическим технологиям на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся.  Игра, как ученье и труд, является одним из основных видов деятельности человека, особенно ребенка в дошкольном и школьном возрасте.  Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.   Игровая деятельность выполняет функции:  1. развлекательную;  2. коммуникативную;  3. самореализации через практику деятельности;  4. игротерапевтическую - преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;  5. диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;  6. функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;  7. межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;  8. социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.  Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):  1. свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию ребенка;  2. творческий, импровизационный, активный характер этой деятельности;  3. эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность;  4. наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.  В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели,  анализ результатов.  Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.  В структуру игры как процесса входят:  а) роли, взятые на себя играющими;  б) игровые действия как средство реализации этих ролей;  в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;  г) реальные отношения между играющими;  д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.  Значение игры состоит в ее процессе, благоприятном и эмоциональном для человека, развлекательно-рекреационных возможностях, в обучающих возможностях, в развитии творческих и организаторских способностей, в передаче опыта.  Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:  1. в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;  2. как элементы более обширной технологии;  3. в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);  4. как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).   Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.  Педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.  Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.  Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:  1. дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;  2. учебная деятельность подчиняется правилам игры;  3. учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;  4. успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.  Игры можно разделить  по виду деятельности  • на физические (двигательные),  • интеллектуальные (умственные),  • трудовые,  • социальные и психологические.  по характеру педагогического процесса:  • обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;  • познавательные, воспитательные, развивающие;  • репродуктивные, продуктивные, творческие;  • коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.  по характеру игровой методики:  • предметные,  • сюжетные,  • ролевые,  • деловые,  • имитационные,  • игры - драматизации.  по предметной области  • игры по всем школьным дисциплинам.  по игровой среде:  • игры с предметами,  • игры без предметов,  • настольные,  • комнатные,  • уличные, на местности,  • компьютерные и с ТСО,  • игры с различными средствами передвижения.   Спектр целевых ориентаций игр:  1. 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.  2. Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности .  3. Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.  4. Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.  Особенностью игровых технологий является то, что вслед за дошкольным возрастом, где игровая деятельность является ведущей, все следующие возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.  В тоже время нужно учитывать, что в подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр; в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, эмоциональная окраска, стремление к веселому в игре, ориентация на речевую деятельность.  В старшем школьном возрасте чаще используется - «деловая игра» для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, такая игра дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Деловые игры можно подразделить на категории: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, «деловая драма». В деловой игре присутствует этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры: выступления «экспертов», обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.  География как школьный предмет открывает учителю широкие возможности для применения игр в процессе обучения.  Поскольку игра, представляет из себя, «цепочку» проблемных ситуаций познавательного, практического, коммуникативного характера, она является психологическим эквивалентом творческой деятельности, а, следовательно, формирует индивидуальный опыт такой деятельности. Существенно так же, то, что игра является средством развития умений и навыков коллективной мыслительной деятельности (умений продуктивно сотрудничать, аргументировать и отстаивать в дискуссии свою точку зрения и опровергать другие). Одновременно с этим она способствует развитию функций самоорганизации и самоуправления, снимает напряженность, позволяет проверить себя в различных ситуациях.  Моя профессиональная деятельность, направлена на совершенствование образовательного процесса путем привития интереса учащихся к знаниям за счет использования разнообразных методов и форм организации обучения посредством включения их в активную познавательную деятельность. Применение технологии игровой деятельности позволяет успешно решать эту задачу. В своей практической деятельности рассматриваю игру с различных позиций: как прием обучения, направленный на моделирование реальной действительности; как прием обучения, направленный на мотивацию учебной деятельности; как форма активного обучения (нестандартный урок); как форма организации учебной деятельности (один из видов коллективной работы) ,как новая технология обучения.  Специфика предмета позволяет использовать практически все виды игр, в любом школьном курсе начиная от 6 класса и заканчивая 11 классом профильного уровня.  Приведу примеры чаще всего используемых географических игр мной на уроке:  1. «Географическая эстафета» - игра применяется при проверке домашнего задания, когда учитель задает вопросы, а ребята, отвечая, передают глобус или указку следующему для ответа ученику в своем ряду. Таким образом, можно устроить соревнование между тремя рядами в классе.  2. «Третий лишний» - игра предусматривает тренировку умения учащихся выделять лишнее в группе слов слово и объяснять причины такого выделения. Пример: тайга, тундра, чернозем, степь. Лишнее слово – чернозем, т.к. остальные – означают природные зоны.  3. «Найди географическую ошибку» - учитель составляет подборку географических объектов, у которых неправильно указывает их географическое значение, которое должны определить дети, написав затем правильную версию объекта. Пример: озеро Эфиопия, Онежское море, горы Малая Азия – правильно: Страна Эфиопия, Онежское озеро, полуостров Малая Азия. Работа может проводиться с картой и без карты. Другой вариант такой игры – это специально допущенная ошибка в тексте описания какого- то явления, только что изученного учащимися. Пример: «Топливно-энергетический комплекс включает в себя добывающие топливо отрасли: нефтяную, газовую, угольную, металлургическую + электроэнергетику, линии электропередач, трубопроводов». Неправильно приведено в списке слово «металлургическую» - такая отрасль не добывает топливо, а потребляет его. Следующий пример использования специально допущенной ошибки может быть сформулирован так: из двух приведенных фраз определите – А) верно только предложение под №1, Б) верно только предложение под №2, В) верны оба утверждения, Г) оба утверждения неверны.  4. «Географическая почта» - игра на распределение объектов, написанных на карточках (или на листе интерактивной доски, передвигаемых световым пером) по материкам, странам и т.д.  5. «Логическая цепочка» - игра на определение логики в продолжение предложенного ряда. Пример: Лондон – Темза, Санкт- Петербург – Нева, Рим – Тибр, Берлин -…?  6. «Что не принадлежит России (Европе, Океану и т.д.)» - игра тренирует память и зрительное восприятие карты, позволяет выделить объекты, не находящиеся в данном географическом регионе, может легко проводиться в соревновании между группами.  7. Игра – урок. Пример: экспедиция, заочное путешествие, конференция, виртуальная лаборатория и т.д.   8. «Кто быстрее». Игра может проводиться при работе с картой, когда учащиеся показывают указанные на карточке объекты, а «хронометрист»- другой учащийся по секундомеру определяет время окончательного показа объектов в группе учащихся  9. «Продолжи фразу» - игра, которая хорошо подходит для работы с терминами и определениями, когда учащиеся видя их расшифровку продолжают фразы указанием термина.  10. «Географическое лото» - популярная игра, которая построена по принципу детского лото, когда нужно выстроить карточки (например, условные знаки линейные, площадные, внемасштабные) в определенном порядке и с определенными адресами.  11. «Географический бой» - хорошо применяется при проверке домашнего задания, когда ученик, правильно ответивший на вопрос учителя, сам начинает задавать вопрос другому ученику, то следующему и т.д. Побеждает тот, кто набрал больше карточек-баллов за правильные ответы.  12. «Угадай контур» - игра, тренирующая умение работать с контурными картами и запоминать формы объектов. Хорошо подходит для интерактивной доски.  13. «Собери карту» - игра, позволяющая проводить соревнования между группами в классе и одновременно тренировать умение работы с географической номенклатурой.  14. «Узнай страну (объект, регион) по описанию» - игра, тренирующая память и внимание и одновременно проверяющая знания учащихся об особенностях изучаемых объектов. Подобного типа игру можно создать о путешественниках и назвать ее «Знаменитые путешественники и географы».  15. «Занимательная география» - кроссворды, чайнворды, загадки, шарады… – это игры, которые, несмотря на свою простоту и массовое использование, кажутся наивными некоторым взрослым, но очень нравятся своей доступностью и легкостью всем детям, их не боятся ученики любого уровня и темпа работы и с удовольствием выполняют задания. |