Государственное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа Адмиралтейского района № 287.

Работу выполнила

Кулыгина С.М

Учитель географии

Санкт-Петербург

2013

 *…Дитя требует деятельности беспрестанно*

 *и утомляется не деятельностью,*

 *а её однообразием и односторонностью.*

 *К. Д. Ушинский.*

***Играют люди на планете,***

***Играют птицы и жуки,***

***Играют все, но только дети,***

***Играют ото всей души.***

# И, если в школе на уроке

***Вдруг доведётся поиграть,***

***То нет счастливей их на свете***

***И выучат всё- всё на пять.***

# Игровые технологии, как активная форма обучения в последнее время получила широкое распространение.

#  В нашей жизни игры имеют весьма разнообразное значение. Особое значение приобретают они в учебной деятельности. Они позволяют развивать и поддерживать интерес к предмету, способствуют пониманию изучаемого материала. Сам термин «игра» на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, лёгкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями.

 Учиться играючи. Путь к этой цели лежит через возврат к генетически более ранним формам деятельности, и в первую очередь игровым. Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:

1.Обучающая

2.Развлекательная

3.Коммуникативная

4. Релаксационная.

 В настоящий момент разработано огромное количество игр, различных по форме и содержанию и т.д. Например: ролевые игры (урок – путешествие, урок – ярмарка, пресс конференции… ) или игры – состязания (счастливый случай, брейн - ринг, своя игра..).Созданы целые комплексы и игровые системы. Как учитель географии активно пользуюсь игровыми технологиями. Почему? Дело в том, что в последнее время у учащихся сильно снижена мотивация к учёбе, нет потребности получать и самостоятельно добывать новые знания, а уроки с использованием игровых технологий и элементов игры позволяют активизировать их деятельность, способствуют творчеству, а также дают возможность для взаимообучения, так как игра предполагает групповые формы работы и совещательный процесс. Возможность совещаться, обсуждать проблемы позволяет удовлетворять потребность подростков в общении. Игра формирует многие умения и навыки, прежде всего коммуникативные: умение работать в группе, принимать решение, брать ответственность на себя. Развивает организаторские способности, воспитывает чувство сопереживания, объединяет коллектив, стимулирует взаимовыручку, снимает эмоциональное напряжение, то есть решает массу задач, поставленных перед школой.

 Игры можно проводить при изучении одной темы, связав их воедино. Такие игры, как правило, преследуют следующие цели:

1).Закрепить знания учащихся по определённой части темы.

2).Повысить интерес к изучаемому предмету.

3)Создать стимул в приобретении самостоятельно дополнительных знаний по теме.

4).Научить работать в коллективе по принципу «Один за всех и все за одного».

Таких игр должно быть не менее двух и не более четырёх, если тема большая. Игры должны иметь общую направленность и заканчиваться подведением итогов с обязательным выставлением оценок. Безоценочный подход к играм может устранить один из основных стимулов: стремление к лучшему знанию материала. Ведь учебная игра это не только, когда всем весело интересно, но это ещё и огромный труд учителя и ученика, направленный на освоение или закрепление изученного, развитие логического и абстрактного мышления...Игры можно использовать для проведения зачётных и обобщающих уроков, при проведении внеклассных мероприятий…

Элементы игры можно использовать на различных этапах урока (объяснение, повторение, домашнее задание) выбирая их с учетом целесообразности и возможности выполнения конкретными учениками в конкретных условиях. Задания можно использовать и как индивидуальные и как групповые, а также как фронтальные и как парные.

Контрольные срезы знаний проводятся для того, чтобы установить качественный уровень учебных знаний и умений, которыми овладели учащиеся при изучении какой-либо темы. В школе превалирует репродуктивная форма контроля, наводящая ужас на слабых учащихся и кажущаяся банальной и скучной учащимся с активным познавательным уровнем. Проверочные работы время от времени должны отличаться от обычной репродуктивной процедуры. Даже обычную проверочную работу можно сделать продуктивной, развивающей, т.е. такой, которая помогает получать из имеющихся знания нового качества и действительно активизирует мыслительную деятельность учащихся. Предлагаю вам несколько творческих заданий на проверку знаний и для закрепления практических навыков для учащихся 5-7 класса по некоторым темам курса.

**Природоведение.5 класс.**

**Тема « Планеты Солнечной Системы».**

Учёные отправили послание в далёкие звёздные миры при помощи радиоволн. Это послание получили жители одной из планет, но прочитать его не смогли, так как солнечный ветер и огромное расстояние уничтожили часть послания. Помогите его восстановить.

 Текст послания.

Наша система называется ........................... .

Все планеты вращаются вокруг ................. .

Их всего ........................................................ .

Самая близкая к нашей звезде планета называется ...................... .

На втором месте расположилась планета .................................... .

Самой большой планетой в нашей системе является .................. .

Самой далёкой ................................................................................. .

Планета, вокруг которой находится мощный пояс астероидов называется.......................................................................................... .

Есть ещё три планеты, о которых мы знаем очень мало.

Одну из них мы называем красной планетой или ........................ .

Другую открыли первой при помощи телескопа .......................... .

Местоположение третьей планеты было определено при помощи

математических расчётов и лишь потом найдена при помощи

телескопа и её назвали .................................................................... .

Вас приветствует планета .............................................................. .

**Физическая география. 6 класс.**

**Тема «Градусная сетка».**

Скучный тест можно заменить графической работой, по типу игры «морской бой». Учащиеся с удовольствием раскрашивают клетки, а по окончании работы ставят свои подписи, что повышает их самооценку и значимость. Подпись означает, что они «ручаются» за свой ответ. Огромный плюс в том, что такие графические работы легко и быстро проверять. Достаточно приложить проверочный трафарет, выявить количество правильных ответов и выставить оценку.

Тест.

Номер вопроса соответствует номеру столбца. Необходимо выбрать правильный ответ и раскрасить клетку

1. Как называются окружности параллельные экватору?
2. Как называется кратчайшая линия от точки северного полюса до точки южного полюса?
3. Самая длинная параллель?
4. Какие линии градусной сетки показывают направление строго север – юг?
5. Длина, каких окружностей уменьшается от экватора к северу и к югу?

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| экватор |  |  |  |  |  |  |  |
| меридиан |  |  |  |  |  |  |  |
| параллель |  |  |  |  |  |  |  |

1. Как называется окружность, длина которой 40 тысяч км?
2. Какие линии градусной сетки показывают направление запад – восток?

**Тема «Географические координаты».**

Тренировочное задание.

Имеется множество научных гипотез о существовании древнейших материков. Об Атлантиде и об очень древней цивилизации атлантов поведал миру великий древнегреческий философ Платон. По словам Платона, Атлантида погибла, погрузившись в пучину вод, в результате грандиозной катастрофы за 90-100 веков до н.э. Где только не искали и не ищут Атлантиду… Попробуйте составить карту - схему, где искали Атлантиду, используя координаты предполагаемых мест ее размещения, подпишите их названия. Географические координаты:

1. 78о с.ш.; 15о в.д.
2. 51о с.ш.; 2о в.д.
3. 65о с.ш.; 15о в.д.
4. 46о с.ш.; 37о в.д.
5. 38о с.ш.; 51о в.д.
6. 37о с.ш.; 15о в.д.
7. 32о с.ш.; 65о з.д.
8. 38о с.ш.; 25о з.д.
9. 2о ю.ш.; 52о з.д.
10. 16о ю.ш.; 4о з.д.
11. 4о с.ш.; 6о в.д.
12. 35о с.ш.; 3о з.д.
13. 46о с.ш.; 32о в.д.
14. 38о с.ш.; 10о в.д.
15. 31ос.ш.;34ов.д.

**Разведчики.**

Эта работа позволяет проверить знания сразу по нескольким темам: топографические знаки, стороны горизонта и масштаб.

 Условия игры. Чистый лист. В центре листа ставим точку, из которой будут двигаться игроки по заданным направлениям. Ориентируем лист, в левой части листа ставим стрелку С-Ю. Задаём масштаб и даём время для перевода в именованный и линейный.

Ребята играли в разведчиков. Командир каждому дал задание, определил направление их движения и расстояние. Разведчик должен нарисовать план своей территории, вернуться к командиру и составить общий план. 

**География материков и океанов.7 класс.**

**Тема «Природные зоны Африки»**

**Дешифровальщик**.

Здесь зашифрованы названия животных различных природных зон Африки. Найдите их и впишите ответы в таблицу. Неиспользованные буквы выпишите и составьте слово –ключ. Объясните его значение.

 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Гилеи | Саванны и редколесья | Пустыни |
|  |  |  |

Ответ: …………………..

Вариантов работ можно создать, сколько пожелаете, стоит лишь заменить буквы на белых полях. Слово – ключ позволяет моментально проверить работу.

Примеры элементов игры, приведённые в данной работе позволяют утверждать, что они вызовут интерес у учащихся, помогут выявить наиболее активных учащихся. Заинтересованным и успешным ученикам можно предложить выполнить творческие работы, выступить на школьной конференции, поработать над проектом, принять участие в предметных олимпиадах. Благодаря игре можно настроить учащихся на успех, снизить тревожность, вызвать желание получить самостоятельно информацию, оформить портфолио.

Использование в учебном процессе игровых технологий позволяет решать целый комплекс педагогических задач. Игры по географии в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность географического образования. Правильно организованные игры становятся важным средством демократизации учебно-воспитательного процесса. Изменяется и роль учителя, в ходе игры он организует и направляет деятельность учащихся, умело используя сценарий игры, соревновательные стимулы, систему игровых правил и ограничений…

Также необходимо отметить, что при организации и проведении игры учитель испытывает некоторые сложности при организации урока, большие затраты времени на подготовку и проведение, но радостные улыбки детей и хорошие результаты заставляют искать и придумывать что-то новое.

Успехов Вам!