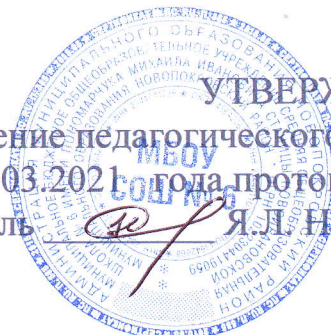


Краснодарский край
муниципальное образование Новопокровский район
станция Новоивановская
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №6
имени Пономарчука Михаила Ивановича

УТВЕРЖДЕНО
решение педагогического совета
от 26.03.2021 года протокол № 9
Председатель  Я.Л. Нагирная



Методические рекомендации

«Игровые формы в процессе обучения географии»

Учитель географии
МБОУ СОШ №6
Фоломеева Надежда Владимировна

СОДЕРЖАНИЕ

1. Предисловие	3
2. Введение	5
3. Основная часть «Игровые формы в процессе обучения географии»	7
4. Заключение.....	15
5. Список используемой литературы.....	16

Предисловие

Методические рекомендации по теме: «Игровые формы в процессе обучения географии» разработаны для применения на уроках географии учителями с целью усвоения обучающимися отдельных тем курса «Географии».

В рамках методических рекомендаций предлагается к использованию учителям географии дидактические игры, с помощью которых, можно организовать деятельность обучающихся по достижению ими планируемых результатов по предмету география.

Используя данные дидактические игры можно организовать качественную проверку планируемых результатов по данным темам, включая их в уроки не только обобщающего повторения, но и при закреплении на уроках при изучении нового материала.

В данных методических рекомендациях представлены игровые технологии которые могут быть использованы для изучения следующих разделов географии: Земля и ее изображение, История географических открытий, Географическая карта и др.

Контроль качества обучения позволяет выявить уровень достижения планируемых результатов, обучающихся по географии в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом. Дидактические игры, представленные в данной методической разработке, позволят учителю географии сформировать у обучающихся следующие универсальные учебные действия обучающихся:

- определять необходимые действия в соответствии с учебной и познавательной задачей и составлять алгоритм их выполнения;
- обосновывать и осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач.

При помощи данных заданий в процессе урока в игровой форме у каждого ученика формируются познавательная активность, внимательность, развивается творческая фантазия, развивается мышление.

А также применение методических рекомендаций поможет учителям географии достижению определённых целей обучения:

- различать изученные географические объекты, процессы и явления, сравнивать географические объекты, процессы и явления на основе известных характерных свойств и проводить их простейшую классификацию;
- использовать знания о географических законах и закономерностях, о взаимосвязях между изученными географическими объектами,

- различать географические процессы и явления, определяющие особенности природы и населения материков и океанов, отдельных регионов и стран.

Место и роль применения данной методической разработки в освоении предмета «география»: включаясь в игровую форму обучения учащиеся активно включаются и в учебный процесс. Они приобретают умения самостоятельно мыслить, устанавливать причинно- следственные связи, делать выводы. Дидактическая цель применения данных игровых технологий – закрепление и контроль знаний. Использование на уроке игровых упражнений помогает учителю осуществить обратную связь «ученик-учитель», что помогает оптимизировать учебный процесс.

Введение

Применяя игровые технологии на своих уроках, я сделала вывод, что у обучающихся повышается интерес к предмету. Такие уроки становятся эмоционально окрашенными, что стимулирует деятельность учеников.

Для достижения высоких результатов обученности по предмету «география» я решила глубже изучить данную тему.

Игровые технологии обучения давно интересовали педагогов-практиков. Первые теории игры можно отнести к трудам ученых Ф. Шиллера и Г. Спенсера. В российской педагогике и психологии теоретические основы игровых технологий можно встретить у К.Д.Ушинского, А.А. Вербицкого, Д.Б. Эльконина и др.

Изучив литературу, меня заинтересовала работа учителя географии МОУ гимназии № 4 Ворошиловского района города Волгограда Сёминой Г.В. по теме «Игровые технологии в курсе физической географии, как средство формирования коммуникативных навыков учащихся.»

В рамках данной работы учитель пришла к выводу, что игра – это уникальный феномен общечеловеческой культуры. Она говорит о том, что игра не может заменить полностью традиционные формы и методы обучения, но она рационально дополняет эти формы, что позволяет учителю более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса.

Игра, по мнению Семеновой Г.В., изменяет отношение ее участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью. Она одновременно ставит ученика в несколько позиций: реальном и условном (игровом). Любая игра представляет из себя, «цепочку» проблемных ситуаций различного характера: познавательного, практического, коммуникативного, она является основой творческой деятельности, а поэтому формирует индивидуальный опыт такой деятельности. Автор утверждает, что игра является средством развития умений продуктивно сотрудничать, аргументировать и отстаивать свою точку зрения, либо опровергать. Она способствует развитию функций самоорганизации и самоуправления, снимает напряженность, позволяет проверить себя в различных ситуациях.

В своей практической деятельности автор рассматривает игру с различных сторон: как прием обучения; как форму активного обучения (нестандартный урок); как форму организации учебной деятельности; как новую технологию обучения.

Автор уверен, что игра позволяет обучающим подчинять интересы всех общей цели игры, дает объективную оценку вклада каждого в достижение цели и добиться общего результата деятельности коллектива.

Семенова Г.В. выработала для себя систему применения дидактических игр.

1.Игры – упражнения, которые она проводит как на уроках, так и во внеурочное время. Цель совершенствование познавательных способностей

учащихся, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Данные игры повышают эффективность обучения, способствуют развитию воображения, мышления, коммуникативных способностей, воли.

2. Игры – соревнования, отличительная особенность - соревновательная борьба и сотрудничество. В данный вид игр можно вводить сложные вопросы учебной программы. Специфика игры – соревнования выражается в соединении индивидуальной деятельности с коллективной и групповой.

3. Деловая игра. Автор выделяет ценность деловых игр. Она в своей работе говорит о том, что деловые игры дают возможность учащимся осознать значение географических, экономических знаний, показать возможность применения на практике. По целям деловые игры делятся на: учебные, аттестационные, исследовательские.

4. Сюжетно-ролевые игры позволяют отработать организационно-методическое взаимодействие учителя на решение воспитательных и образовательных задач.

Изучив данную работу и применяя на практике игровые технологии я сделала вывод, что там, где обучающиеся изучают предмет играя выше активность на уроке, повышен интерес к предмету. Таким образом, игровые технологии как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что знания можно получить в интересной форме.

Основная часть

Игровые формы в процессе обучения географии

Цель работы: передача и распространение опыта по применению игровых форм в процессе обучения предмета «география».

Задачи:

1. Создание банка игр по географии позволяющих активизировать работу на уроках географии, способствующих формированию географической грамотности.
2. Распространение педагогического опыта.

Подготовка географического урока - игры необходима отвечать следующим критериям:

1. Продолжительность урока – игры не должно превышать одного урока (т.е не более 40-45 минут).
2. Ход урока - игры должен быть доступным для восприятия ее участникам.
3. Урок - игра не должна функционально стареть.
4. Урок - игра должна быть многочисленной, захватывающей всех учащихся.
5. Урок - игра должна быть активной для стабилизации интереса к ней.

Педагогу после проведения игрового урока не составляет труда выставить оценки по итогам игры, а учащиеся знают, как вышла окончательная оценка за урок.

За время своей педагогической деятельности я попробовала некоторые технологии и методы проведения уроков. Благодаря своему, пока еще маленькому, опыту руководствуясь опытом коллег, посещению курсов повышения квалификации и изучению дополнительной литературы мной были разработаны некоторые игровые методы организации уроков.

Игры, используемые в практической деятельности на уроках географии и во внеурочной деятельности в общеобразовательной школе

Раздел: Земля и её изображение.

Игра «Четвёртый лишний»:

Цель: закрепить изученный материал по разделу «Земля и ее изображение»

Форма: групповая

Возраст учащихся-10-11 лет

На игровой доске размещено по 4 картинки с названиями нужно исключить одно лишнее и дать понятие одному из правильных ответов.

<p>Глобусы.</p> 	<p>Карты</p> 	<p>Атласы</p> 	<p>Рисунок</p> 
<p>Лишнее изображение и почему?</p>			
<p>Пифагор</p> 	<p>Аристотель</p> 	<p>Пифей</p> 	<p>Эратосфен</p> 
<p>Лишнее имя и почему?</p>			
<p>Земля</p> 	<p>Радиус</p> 	<p>Полюс</p> 	<p>Земля</p> 

Игра «Географическая эстафета»:

Цель: закрепить изученный материал по разделу «Земля и ее изображение»

Форма: групповая

Возраст учащихся-10-11 лет

Учитель: - Дети ответьте на вопросы (Что такое глобус?) передавая при этом глобус. Если ответ ученика верный, он передаёт глобус следующему, при этом задавая вопрос. А если ответ учащийся дает неверный, тем самым лишается права задать вопрос. Предполагаемые вопросы: Что такое карта? Что обозначается на географической карте оттенками синего цвета. И т.д.

Раздел: История географических открытий.

Игра «Собери пазлы»:

Цель: закрепить изученный материал по разделу.

Форма: групповая и индивидуальная

Возраст учащихся-10-11 лет

Участники игры выбирают конверты, где лежат разные разрезанные картинки (например, путешественники разного времени; судна на которых совершались путешествия; материки, острова которые были открыты путешественниками разного времени. Задача участников игры: собрать правильно и быстро пазлы.

Путешественники разного времени



Марко Поло

Афанасий Никитин

Христофор Колумб

Васко да Гама



Фернан Магеллан

Виллем Янзон

Абель Тасман

Джеймс Кук

Судна, на которых совершались путешествия

Санта Мария (открытие Америки)	Виктория (Первое кругосветное плавание)	Санта-Габриель (открытие морского пути в Индию)	Золотая лань (второе кругосветное путешествие)
			

Игра «Географический бой»:

Цель: закрепить изученный материал по разделу «История географических открытий»

Форма: групповая

Возраст учащихся-10-11 лет

В эту игру можно играть как индивидуально, так и командой. Учитель задает вопрос игроку (или команде) если ответ правильный, то игрок (или команда) задают следующий вопрос другому игроку (или другой команде). Если ответ прозвучал неправильно либо вообще игрок (или команда) не ответили, он (или один участник команды) «убит» и выбывает из игры. (Предполагаемые вопросы к разделу «История географических открытий»: 1. Назовите имя путешественника, доказавшего возможность заселения островов Тихого океана из Южной Америки. 2. Как называлось плавательное средство экспедиции? 3. Почему исследователи не смогли завершить свое путешествие? И т.д.)

Игра «Ещё быстрее»:

Цель: закрепить изученный материал по разделу «Географические открытия».

Форма: групповая и индивидуальная

Возраст учащихся-10-11 лет

На доске педагог прикрепляет кораблик из бумаги. На каждом кораблике зашифрован географический объект, который был открыт путешественниками и мореплавателями в древности. Потом засекает время, и участник игры должен назвать и показать на карте географические объекты. Задания: Финикийские моряки первыми обогнули Ливию (на карте показать материк Африка); Пифей первым нашел путь из Средиземного моря в Северное (показать Средиземное море, Гибралтарский пролив, Северное море); Два острова которые открыли финикийцы (о. Исландия и о. Гренландия) В какую страну отправились венецианские купцы по фамилии Поло (показать на карте страну Китай).

Тема: Система географических координат.

Игра «Казачьи разбойники»:

Цель: отработка знаний определения географических координат на географической карте.

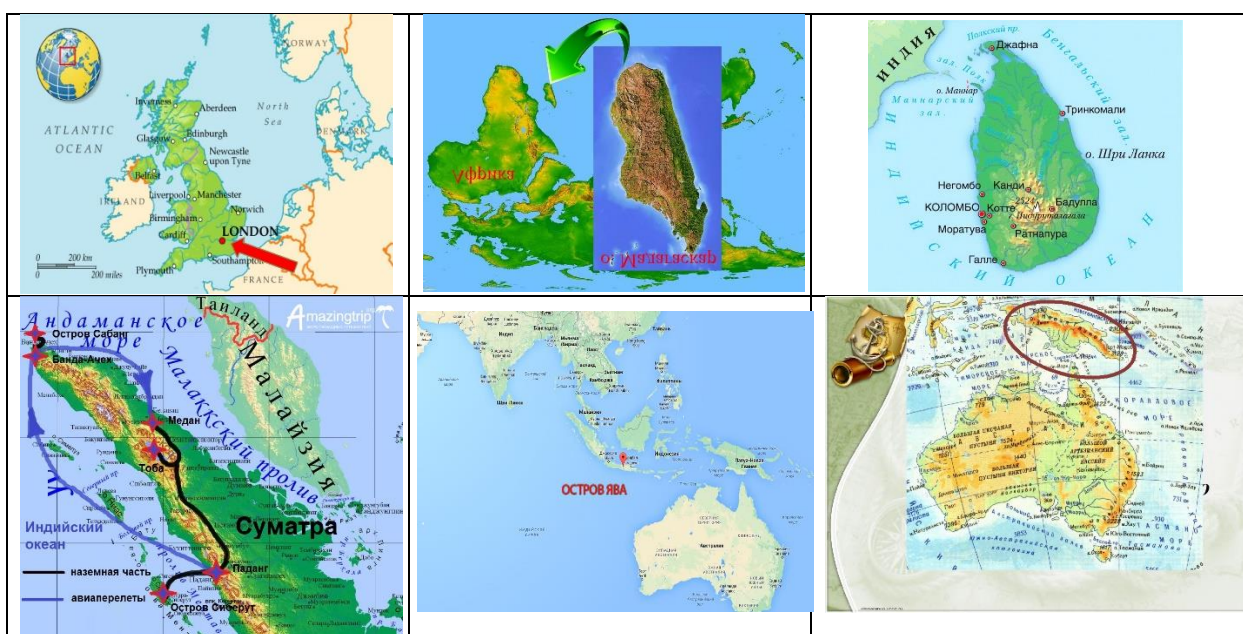
Форма: групповая

Возраст учащихся-12 лет

Учащиеся класса делятся на две команды: «разбойники» называют координаты, где они спрятались на карте, а «казаки» определяют места, т. е географические объекты, где укрылись «разбойники». А потом «казаки»

называют географические объекты, а «разбойники» определяют географические координаты.

Пункты назначения	Направление от С-Петербурга	Географические координаты
о. Великобритания г. Лондон	ЮЗ	51,5° с.ш. 0° д.
о. Мадагаскар г. Антананариву	ЮЮВ	19° ю.ш. 47,5° в.д.
о. Шри-Ланка г. Коломбо	ЮВ	7° с.ш. 79° в.д.
о. Суматра г. Бенгкулу	ЮВ	3,5° ю.ш. 102° в.д.
о. Ява г. Джакарта	ЮВ	6° ю.ш. 106,5° в.д.
о. Новая Гвинея г. Порт-Морсби	ЮВ	9,5° ю.ш. 147° в.д.



Раздел: Литосфера

Игра «Пойми меня»:

Цель: закрепить изученный материал по разделу

Форма: групповая и индивидуальная

Возраст учащихся-12 лет

Педагог предлагает участникам игры дать объяснение значения слов: литосфера (греческое слово «литос» - камень «сфера» - шар или оболочка – твердая оболочка нашей Земли), магма (греческое слово, в переводе на русское слово означает «густая мазь» термин пришел из медицины), метаморфические породы (греческое слово «метаморфоз» - превращение – возникают из других пород при воздействии на них высокой температуры и давления), эпицентр (греческое слово «Эпи» - над), сейсмология (греческое слово «сеймос» - колебания – наука изучающая землетрясения).

Игра «Найди ошибку»:

Цель: закрепить изученный материал по теме материка.

Форма: групповая и индивидуальная

Возраст учащихся-12 лет

Первоначально даю учащимся правильный учебный текст. Прочитайте его. Потом даю тот же самый текст, но с некоторыми искаженными утверждениями или измененными определениями. Задача учащихся – найти и исправить их.

Пример правильного текста

Африка

Вторым континентом по размеру на планете Земля является материк Африка. Первым по размеру является материк Евразия.

По своей площади размер Африки составляет 29,2 миллионов км² (с островами — 30,3 миллионов км²), что составляет около 20 % от всей поверхности суши планеты. Материк Африка омывается Средиземным морем на северном побережье, западное побережье омывается Атлантическим океаном, на юге и востоке континент омывает Индийский океан, а северо-восточное побережье омывает Красное море. На территории Африки существует 62 государства, из них 54 независимых государств, а население всего материка составляет около 1 миллиарда человек.

Размер Африки с севера на юг составляет 8000 километров, а если смотреть с востока на запад, то приблизительно 7500 километров.

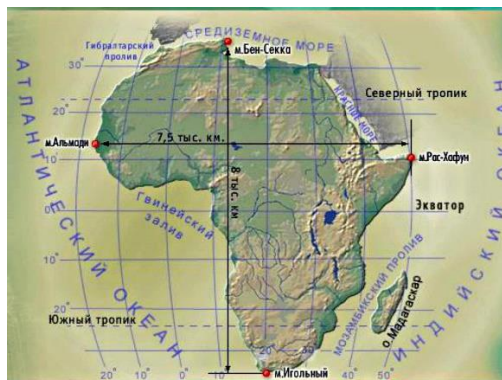
Крайние точки на материке Африка:

1) Самой восточной точкой материка является мыс Рас-Хафун, который находится на территории государства Сомали.

2) Самой северной точкой данного материка является мыс Бланко, который находится в Тунисской республике.

3) Самой западной точкой континента является мыс Альмади, который располагается на территории Республики Сенегал.

4) И, наконец, самой южной точкой материка Африка является мыс Игольный, который располагается на территории Южно-Африканской Республики (ЮАР).



Пример искаженного текста.

Африка

Первым континентом по размеру на планете Земля является материк Африка. Вторым по размеру является материк Евразия.

По своей площади размер Африки составляет 92,2 миллионов км² (с островами — 95,3 миллионов км²), что составляет около 20 % от всей поверхности суши планеты. Материк Африка омывается Атлантическим океаном на северном побережье, западное побережье омывается Средиземным морем, на юге и востоке континент омывает Красное море, а северо-восточное побережье омывает Индийский океан. На территории Африки существует 26 государства, из них 16 независимых государств, а население всего материка составляет около 1 миллиарда человек.

Размер Африки с севера на юг составляет 7000 километров, а если смотреть с востока на запад, то приблизительно 6500 километров.

Крайние точки на материке Африка:

1) Самой северной точкой материка является мыс Рас-Хафун, который находится на территории государства Сомали.

2) Самой восточной точкой данного материка является мыс Бланко, который находится в Тунисской республике.

3) Самой южной точкой континента является мыс Альмади, который располагается на территории Республики Сенегал.

4) И, наконец, самой северной точкой материка Африка является мыс Игольный, который располагается на территории Южно-Африканской Республики (ЮАР).

Тема: Воды суши: реки и озера

Игра «Географическое домино»:

Цель: закрепить изученный материал по теме

Форма: групповая и индивидуальная

Возраст учащихся-12 лет

Игру можно провести в качестве повторения пройденной темы. В одной стороне карточки – вопрос, в другой – рисунок. Один участник игры должен положить карточку, а другому надо приставить такого типа, на которой в виде рисунка изображен ответ на вопрос. Например, вопрос – что такое исток реки? – рисунок реки – ответ – это место где начинается река; вопрос – горные реки это – рисунок горной реки - ответ - узкие неглубокие реки, с очень быстрым течением; и т.д.

Это то место, где река берет свое начало	Крупнейший водный объект, расположенный среди материков	Водный поток, текущий в природном углублении	Место, где река впадает в другую реку, озеро или море	Компонент гидросферы, представляющий собой естественно возникший водоём
--	---	--	---	---



Глава: Материки планеты Земля

Игра «Географические силуэты»:

Цель: закрепить изученный материал по материкам

Форма: групповая

Возраст учащихся-13-14 лет

Рисунки с силуэтами материков показываю учащимся. Задача учеников - определить по очертанию материк на рисунке, показать его на карте и предоставить краткую характеристику.

Игра «Знаешь ли ты материк»:

Цель: закрепить изученный материал по теме «Материки»

Форма: групповая и индивидуальная

Возраст учащихся-13-14 лет

Учитель называет материк, а учащиеся письменно должны как можно больше дать правильного описания по следующим критериям

Характеристики	Описание
1.Площадь	
2.Доля суши	
3. Плотность населения	
4. Географическое положение	
5.Чем омывается	
6.Государства, расположенные на материке	
7.Ресурсы	
8. Природа материка	
9. Животный мир	
10. Объекты культурного наследия	

Заключение

Своей работой я попыталась ответить на вопрос: эффективно ли использование на уроках географии игровых технологий.

Мной хотелось бы отметить, что по мнению большинства учителей, у уроков игровой формы имеются как недостатки, так и положительные моменты.

Достоинства: повышение интереса учащихся к самому процессу образования; активизация учащихся; лучше усваивается материал урока; можно проводить игровую форму на любом этапе урока; объединяется коллектив (коллективизм); развивается мышление у учеников; изучается новый (сложный и порой не интересный) материал; смена деятельности, разрядка напряжения, которая может присутствовать в коллективе (классе); развитие творческого потенциала у каждого учащегося; формирование ответственности не только за себя, но за коллектив.

К недостаткам можно отнести – достаточно большое количество времени; не всегда применима к определенным видам тем, но в большинстве случаев предмет география, в отличие от других в данной части выигрывает, потому как большинство тем уроков попадают под данную форму образования.

Методические рекомендации содержат конкретные материалы, которые отвечают на вопрос: «Как учить?». Данные игровые формы помогают формировать универсальные учебные действия обучающихся, помогут сформировать умения и навыки работы с учебником и картой; развить познавательную активность у учащихся 5-7 классов, а также способствуют достижению планируемых результатов обучения на уроках географии.

Разработка будет полезна в первую очередь учителям географии, а также и другим учителям-предметникам.

Таким образом, мною были изложены методические рекомендации по применению игровых форм, которые помогают сделать процесс образования более эффективным и достичь положительных результатов.

Список используемой литературы:

1. Агеева И.Д. Веселая география на уроках и праздниках. – М., ТЦ Сфера, 2005. -240с.
2. Душина И.В., Таможняя Е.А., Пятунин В.Б. Методика и технология обучения географии в школе. - М.: Астрель-АСТ, 2002. -204 с.
3. Н.Н.Кондратюк Дидактические материалы по географии. - М.: ТЦ Сфера, 2003. -96с.
4. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М.: НИИ школьных технологий, 2006. 816с.
5. Семина Г.В. Игровые технологии на уроках географии. /Учительский портал/ [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-1589>
6. Митрофанов И.В. Тематические игры по географии. - М.: ТЦ Сфера, 2003. -112с.
7. География: Уроки – игры в средней школе (сост. Н.В. Болотникова) – Волгоград: Учитель, 2004 – 139с.
8. Н.Н. Перепечева. Нестандартные уроки географии. – Волгоград: Учитель, 2004 – 96с.

РЕЦЕНЗИЯ
на методические рекомендации
«Игровые формы в процессе обучения географии»
автор – Фоломеева Надежда Владимировна,
учитель МБОУ СОШ №6

Представленные методические рекомендации «Игровые формы в процессе обучения географии» разработаны для учащихся 5-9 классов, утверждены на заседании педагогического совета МБОУ СОШ №6 протокол №9 от 26.03.2021 года.

Методические рекомендации написаны в соответствии с ФГОС ООО. Автором Фоломеевой Н.В. изучен опыт работы теоретиков игровых методов Ф. Шиллера и Г. Спенсера, К.Д. Ушинского, А.А. Вербицкого, Д.Б. Эльконина, работу учителя географии МОУ гимназии № 4 Ворошиловского района города Волгограда Сёминой Г.В. по теме «Игровые технологии в курсе физической географии, как средство формирования коммуникативных навыков учащихся». В методических рекомендациях автор описывает игру как средство развития умений продуктивно сотрудничать, аргументировать и отстаивать свою точку зрения, либо опровергать. Она способствует развитию функций самоорганизации и самоуправления, снимает напряженность, позволяет проверить себя в различных ситуациях.

В своей практической деятельности автор рассматривает игру с различных сторон: как прием обучения; как форму активного обучения (нестандартный урок); как форму организации учебной деятельности; как новую технологию обучения.

Основная дидактическая цель предлагаемых игр – закрепление и контроль знаний. Применение данного вида дидактических игр на уроке позволяет учителю осуществить обратную связь «ученик - учитель», что способствует оптимизации учебно-воспитательного процесса.

Актуальность темы вполне очевидна, поскольку она содержит материалы, помогающие качественно подготовить обучающихся к выполнению заданий промежуточной и итоговой аттестации (ВПР, ОГЭ)

Центральной задачей методических рекомендаций является помощь педагогам эффективно проводить учебные занятия, используя педагогическую технологию, предложенную автором.

Структура методических рекомендаций «Игровые формы в процессе обучения географии» соответствует требованиям, предъявляемым к оформлению и написанию данного вида материала.

Методические рекомендации имеют практическую значимость. Работа может быть использована на практике, как молодых учителей географии, так и учителей, имеющих значительный опыт работы.

Таким образом, методические рекомендации полностью соответствуют требованиям ФГОС ООО и могут быть рекомендованы для использования в

учебно-воспитательном процессе учителями общеобразовательных учреждений.

Рецензент: Антонина Вячеславовна Пяткина, методист информационно-методического центра муниципального образования Новопокровский район.

Председатель
методического совета

Рецензент



Дата « 30 » август 2021 г.

Ю.В. Олейникова

А.В. Пяткина