

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

(НИУ «БелГУ»)

**ФАКУЛЬТЕТ МАТЕМАТИКИ И ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ**

**КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ, ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНЫХ ДИСЦИПЛИН И
МЕТОДИК ПРЕПОДАВАНИЯ**

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ТВОРЧЕСКОЙ И ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ
ШКОЛЬНИКОВ**

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки 44.03.05
Педагогическое образование профиль География и безопасность
жизнедеятельности
заочной формы обучения, группы 02041255
Волковой Ольги Алексеевны

Научный руководитель

к.п.н., доцент

Трикула Л.Н.

БЕЛГОРОД 2018

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1 Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе школы	
1.1 История становления игровых технологий обучения.....	7
1.2 Сущность, функции дидактических игр	12
1.3. Особенности использования дидактических игр в общеобразовательном процессе школы	19
2 Использование дидактических игр в ходе изучения географии	
2.1 Возможности школьного курса географии для использования дидактических игр.....	27
2.2 Состояние проблемы использования дидактических игр в общеобразовательных учреждениях (на примере МБОУ Валуйчанская СОШ» Красногвардейского района Белгородской области)..	37
2.3 Апробация уроков географии с применением дидактических игр на базе МБОУ «Валуйчанская СОШ» Красногвардейского района Белгородской области).....	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	48
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	52
ПРИЛОЖЕНИЕ А Анкета для преподавателей «Дидактическая игра на уроке».....	54
ПРИЛОЖЕНИЕ Б Анкета «Урок глазами учеников».....	56
ПРИЛОЖЕНИЕ В Кроссворд	57
ПРИЛОЖЕНИЕ Г Раздаточный материал к уроку 6 класса на тему «Климат».....	58
ПРИЛОЖЕНИЕ Д Конспекты уроков географии с применением дидактических игр.....	67

ВВЕДЕНИЕ

На нынешних школьников обрушивается большой поток информации. Не умея стремительно сконцентрировать свое внимание, запомнить нужное и отсеять второстепенное, ребенок не умеет ориентироваться в безбрежном информативном море.

Начальная картина окружающего мира складывается у человека благодаря функционированию психических познавательных действий. К ним принадлежат: ощущение, восприятие, представление, мышление, речь, память, воображение, и внимание.

Внимание захватывает особенное место, без него неосуществима активация абсолютно всех других действий, таким образом оно с одной стороны представляется сложным познавательным действием, с иной – психическим состоянием, в результате которого улучшается работа. Аннексированное же в познавательное действие внимание сочетается в чертах характера с личными особенностями интеллектуальной работы, внимательностью.

Повышение интеллектуальной перегрузки на уроках географии вынуждает поразмышлять над тем, как оказать поддержку у обучающихся, повысить заинтересованность к изучаемому материалу, их динамичность, внимание в течении всего урока. В взаимосвязи с данным ведутся поиски новых результативных способов обучения и таких методических приемов, которые стимулировали бы мысль школьников, провоцировали бы их к независимому приобретению познаний, совершенствовали бы качество внимания.

Формирование заинтересованности к географии у существенного количества обучающихся находится в зависимости от методики ее преподавания, от того, насколько искусно выстроена учебная деятельность. Необходимо подумать о этом, чтобы на уроках любой учащийся трудился динамично и плодотворно, и использовать это как начальный пункт для

формирования и развития любознательности, полной познавательной заинтересованности. Данное в особенности принципиально в подростковом возрасте, когда еще создаются, а иногда и только формируются долговременные интересы и склонности к тому или другому предмету. Собственно, в данный этап необходимо прилагать усилия для раскрытия притягательных сторон географии, привлечь предметом.

Одним из средств формирования ключевых свойств интереса: сосредоточения, размера, переключения, распределения, стабильности; наравне с иными способами и приемами, используемыми на уроках, представляется дидактическая игра, сегодняшний и известный способ обучения и преподавания, владеющий просветительной, формирующей и воспитывающей функциями, которые функционируют в базисном единстве.

Нынешнее учение, направляясь к игровым конфигурациям преподавания на обучении, объективно усматривает в них способности успешной системы взаимодействия преподавателя и обучающихся, результативной фигуры их общения с компонентами состязания, непосредственности, искренней заинтересованности [1].

В играх применяется свойственное любому ребенку умение к воображению. Ребята стремительно и легко вступают в игру с собственным воображением, даже не думая о том, какие непростые задачи они порой осуществляют. В ходе игры у ребят производится манера концентрироваться, думать самолично, формируется интерес, желание к познаниям. Увлёкшись, ребята не подмечают, что обучаются: постигают, запоминают новое, находятся в необыкновенных ситуациях, пополняют резерв взглядов, определений, формируют воображение. В том числе и наиболее бездейственные из ребят, вводятся в игру с большей охотой, прилагая всегда старания, чтобы не подставить друзей по игре. В период игры ребята, как правило, весьма осмотрительны, сосредоточены и дисциплинированы [4].

Дидактические игры весьма отлично уживаются с «серьёзным» учением. Введение в занятие нравоучительных игр и игровых факторов проделывает

воссоздает процедуру преподавания увлекательной и интересной, формирует у ребят бдительное состояние, упрощает форсирование проблем в усвоении данного материала. Многообразные игровые воздействия, при содействии которых принимается та или иная интеллектуальная цель, удерживают и увеличивают заинтересованность ребят к тренировочному объекту. Желательно чтоб ребята обучались с увлечением, чтоб большая часть школьников почувствовали и осмыслили привлекательные края географии, ее способности в совершенствовании интеллектуальных возможностей в преодолении проблем» [10].

Нравоучительное исполнение - никак не цель в занятии, а способ преподавания и обучения. Игру никак не следует спутывать с потехой, никак не надлежит расценивать ее как функционирование, доставляющую наслаждение для наслаждения. Следует что в таковую необходимо посмотреть точно в тип переводящей созидательной работы в близкой взаимосвязи с иными типами тренировочной деятельности [11].

Задача формирования интереса остается нужной и важной.

Актуальность проблемы заключается в использовании дидактических игр в обучении географии, так как они играют особую роль для реализации творческой деятельности и в выражении эмоционально-ценностного отношения учащихся. В современных условиях роль опыта творческой деятельности, полученного обучающимися, существенно возрастает, а эмоционально-ценностное отношение определяет восприятие действительности учебного материала. Оно стимулирует социальную активность школьника и способствует усвоению им таких элементов содержания образования, как нравственные проблемы. Это показатель интеллектуальных способностей личности и способ их развития. Географическая наука более всего готова к тому, чтобы её положения преподавались учащимся с использованием учебных дидактических игр. Этому способствуют системность, значимость, рациональность и универсальность получаемых в курсе географии знаний.

Дидактическую игру допускается сформировать и в истоке задания, с целью активизации интереса обучающихся, и в завершении его, с целью укрепления выученного. Так как собственно тут ученики выражают фантазию, смекалку, внимательность, изобретательность, обучаются стремительно и разумно говорить. Дидактические игры, близ целесообразном их использовании, имеют все шансы быть успешным орудием активизации тренировочной работы подростков, одобительно оказывающим большое влияние в увеличении свойства познаний, умений, что способствует формированию возможностей и необходимостей познавательного нрава, умственных и морально-волевых свойств, ключевых качеств интереса.

Цель нашей работы - изучить особенности применения дидактических игр на уроках географии и их влияние на развитие творческой и познавательной активности школьников.

Задачи:

1. Изучить сущность, особенности использования дидактических игр в общеобразовательном процессе школы.
2. Изучить возможность школьного курса географии для использования дидактических игр.
3. Рассмотреть состояние проблемы использования дидактических игр в общеобразовательных учреждениях (на примере МБОУ «Валуйчанская СОШ» Красногвардейского района Белгородской области)
4. Провести апробацию уроков географии с применением дидактических игр на уроках географии и определить их влияние на развитие творческой и познавательной активности школьников.

Объектом нашего исследования является дидактическая игра в учебно-воспитательном процессе школы.

Предмет исследования: дидактическая игра на уроках географии.

При написании выпускной квалификационной работы были использованы следующие методы: наблюдение, эксперимент, статистический метод.

1 Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе школы

1.1 История становления игровых технологий обучения

Концепция о становлении игровых технологий в тренировочном ходе появилась в истоке XX столетия. Само представление преподавательского процесса существовало сознательно и осознано таковыми учеными как Беспалько В.П., Ильина Т.А., Фрадкин Ф.П., Кларин М.В., Селевко Г.К., Щуркова Н.Е. и др., а так же общественностью до такой степени, что ЮНЕСКО посчитала необходимым предоставить ей обозначение: «Это выявление принципов и разработка приемов оптимизации образовательного процесса путем анализа факторов, повышающих образовательную эффективность, путем конструирования и применения приемов и материалов, а также посредством оценки применяемых методов». Нынешнее восприятие технологического процесса базируется в том что, предполагает собою ведение в педагогику целого метода мышления и представляется разновидностью движения преподавания.

Установлено в какой мере игра многогранна, она учит, формирует, развивает социализирует, веселит и предоставляет покой. Однако, исторически сложилось, что первая ее задача – обучение. Никак не порождает сомнения, что же игра с первых факторов происхождения представляется как модель преподавания, равно как изначальное учебное заведение воспроизводства действительных фактических ситуаций с целью их изучения. С целью формирования требуемых качеств, свойств, умений, формирования возможностей. Еще в древних Афинах (VI-IV века до н.э.) пафос практики организованного воспитания и обучения пронизывал принцип соревнования (агонистики). Ребята, молодые люди непрерывно соревновались в гимнастике, плясках, музыке, вербальных диспутах, самоутверждаясь и оттачивая собственные наилучшие свойства. В то время и зародились боевые забавы-передвижение, штабные концепции, инсценирование «боев». В X столетии в школах из числа способов преподавания кроме того

распространены были соревнования подростков, в частности, в риторике. Обыденная подготовка смотрелась таким образом: педагог разбирал, предоставлял примеры, объяснения, откликался в темы, создавал обсуждения вопроса. Учащиеся учились цитировать на память, делать пересказ, комментарий, описания (экфразы), импровизации (схеды).

Еще Демокрит (460-371 до н.э.) замечал, что лучше побуждать к добродетели внутренним влечением и убеждением, чем назиданием, законом и силой. Марк Фабий Квинтиллиан (ок.35-ок.96) писал: «Учение должно быть для него (ученика) забавою...».

В современной трактовке, суждения античных авторов звучат так: оба говорят об отношении ребенка в процессе его воспитания и образования, причем Квинтиллиан указывает на обязательность переживания детьми успеха своей деятельности как важнейшего фактора, стимулирующего дальнейшее личностное развитие. При этом формы воздействия отбираются в соответствии со стремлением возбудить в ребенке желание совершенствоваться.

Итальянский философ-утопист Т. Кампанелла в своей книге «Город солнца», проводит мысль о ненасилии в педагогическом воздействии и иллюстрирует ее примером технологического обустройства предметно-пространственного окружения.

Принимая тезис о том, что основу обучения должно составлять «искусное распределение времени, предметов и метода», Я.А. Коменский (1592-1670) создал педагогическую технологию, основанную на принципе поточной системы производства, которая сохраняет доминирующее положение и в современном обществе (Коменский Я.А. «Великая дидактика»).

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, в зарубежной - З.Фрейд, Ж. Пиаже и другие. В их работах, изучена и аргументирована значимость забавы в формировании личности, в формировании ключевых психических функций, в самоуправлении

и саморегулировании персоны. В текстуру игры, равно как работы, содействующей персоне вступают этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя

как субъект.

Мотивирование игровой работы гарантируется ее добровольностью, способностями подбора и компонентами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей

игровыми, условными;

- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно

воспроизводимая в игре [12].

Игровые технологические процессы представлены одной из оригинальных конфигураций преподавания, что дает возможность произвести увлекательными и интересными службу обучающихся в креативной степени. Увлекательность условного мира игры делает положительной эмоционально-окрашенной монотонную скучную деятельность по повторению, закреплению либо овладению данных, а чувствительность игрового явления стимулирует всегда психические движения и функции обучающегося. Актуальность игры в нынешний период не прекращает увеличиваться. Обучая с помощью игры, мы обучаем ребят не так, как нам, взрослым, комфортно предоставить учебный материал, а как ребятам комфортно и удобно его брать.

В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

В отличие от игр по большому счету, преподавательская игра имеет значимым показателем-присутствие конкретно установленной миссии преподавания и соответственного ей преподавательского итога.

Чрезвычайно важным и неоднозначным является вопрос о классификации дидактических игр. По характеру используемого материала дидактические игры подразделяют на три группы:

1. Предметные (игры с предметами) (с дидактическими материалами),
2. Настольно-печатные, основанные на подборе картинок по принципу сходства (лото) или по принципу сложения целого из частей (типа разрезных картинок),
3. Словесные.

К дидактическим играм относят: игры на внимание, развитие чувства времени, тренировку наблюдательности, на быстроту реакции, развитие творческих способностей.

Дидактические игры по способу организации деятельности делятся на (А.И.Сорокина):

- игры-путешествия,
- игры-поручения,
- игры-предположения,
- игры-загадки,
- игры-беседы.

В случае если попробовать объединить в одно целое созданные учеными раскладки к систематизации нравоучительных игр, то классификацию можно представить в последующем общем варианте.

По виду деятельности:

- интеллектуальные;
- энергетические, социальные;
- трудовые, психологические;
- релаксационные

По предметной области:

- географические;
- физические;
- биологические и т. д.

По этапу педагогического процесса:

- информационные;
- тренинговые;
- обобщающие;
- контрольные;
- диагностические.

По игровой методике: драматизации, соревнования, деловые, ролевые.

По количеству участников:

индивидуальные, парные; групповые; коллективные.

По характеру познавательной деятельности:

репродуктивные; продуктивные; творческие.

По времени проведения: часть урока, урок полностью, лонгитюдные (от нескольких дней до целого учебного года).

Игровая методика создается как целое формирование, охватывающее некоторый фрагмент учебного процесса и соединенное единым входением, сюжетом, персонажем. При этом игровое содержание формируется одновременно главному содержанию преподавания, помогает активизировать

учебное действие. Формирование игровых технологий с единичных игр и компонентов – это забота любого педагога учебного заведения.

Подобным способом, исследование разных концепций и определенных им преподавательских технологий дает возможность раскрыть единые утверждения, свойственные педагогике и средним учебным заведениям XXI столетия: динамичность ребят в ходе его учебной деятельности, связь с миром и необходимый компонент абсолютно всех концепций и технологий.

Краткий анализ истории становления игровых технологий обучения показывает, что эта методика способна появиться только лишь вследствие тому, что же формируются подходящие послы с целью ее увеличения и формирования.

1.2 Сущность, функции дидактических игр

Главная черта нравоучительных игр установлена их наименованием: это обучение. Они формируются старшими при обучении и с целью преподавания для обучающихся. Однако для воспитательно-просветительской значимости нравоучительного обучения никак не представляет, свободно, а реализуется при помощи игровой проблемы, принципов. Игра предполагает собою особенную работу, чему и сопутствует обучающемуся в течении целой его жизни [9].

Игра - является средством воспитания, когда она включается в целостный педагогический процесс. Руководя игрою, оказывая влияние на ее содержание, организуя жизнь обучающихся в игре, их взаимоотношения, педагог воздействует на все стороны личности воспитанника: на сознание, чувства, волю, отношения, поступки и поведение в целом. А так же закрепляет полезные привычки в нормы поведения детей в разных условиях и вне игры. Таким образом, при правильном руководстве, игра становится школой воспитания.

Игра является и средством обучения, усвоение учениками «науки до науки». В игре отражается окружающая жизнь и познаются те или иные доступные восприятию и пониманию факторы и явления. Руководя игрою, учитель воспитывает активное стремление обучающихся что-то узнать, искать, проявлять усилия и находить, обогащает их духовный мир. А это все содействует умственному и общему развитию[15].

Дидактические игры – данный вид игр с инструкциями, намеренно формируемых педагогикой в целях преподавания и обучения ребят. Они ориентированы на постановление определенных проблем преподавания [17].

Игры, представляют собой многоплановые - сложные педагогические явления: они являются и игровыми методами, и формами обучения, и самостоятельной игровой деятельностью [3]. Игры, как форма обучения ребят имеют два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное). Учитель является одновременно и преподавателем и участником игры. Он учит и играет, а учащиеся, играя, учатся.

Влияя на личность, дидактическая игра выполняет такие функции, как формирующая, развивающая и развлекательная, в сфере личностных отношений - коммуникативная, воспитательная и стимулирующая функции.

Обучающая функция дидактической игры заключается в развитии умений и навыков общеучебных и специальных для конкретной учебной дисциплины.

Реализация функции контроля позволяет повысить уровень сформированности определенных умений, навыков и умения практического применения знаний.

Роль активизирующей функции заключается в формировании положительного отношения к учению, повышении заинтересованности определенной дисциплиной и активизации познавательной деятельности.

Реализация формирующей функции обуславливает формирование потребности в знаниях, интереса к дисциплине и обучения вообще на основе

познавательного интереса, формирования мотива обучения и нравственного фактора.

Реализация развивающей функции обеспечивает развитие таких психологических показателей, как память и внимание.

Реализация развлекательной функции предусматривает создание такой атмосферы на уроке, которая улучшает самочувствие и настроение, развивает активность, уверенность в себе и чувство ответственности, создает положительную эмоциональность.

Реализация коммуникативной функции, предопределяет объединение учащихся и установление эмоциональных контактов, развитие коммуникативных умений и навыков.

Реализация воспитательной функции определяет воспитательное воздействие на каждую личность, личностные отношения и коллектив.

Реализация стимулирующей функции обеспечивает стимуляцию межличностных отношений в группе. С учетом реализации функций дидактической игры, схема сфер ее влияния значительно распространяется [20].

Тренировочная игра имеет такого рода текстурой, равно как и любая тренировочная работа, т.е. она содержит в себе задачу, ресурсы, ход забавы и итог. Кроме воспитательской, исполнение преследует в то же время две миссии: игровую и тренировочную. С одной стороны-данный способ прогнозирования, находящийся вокруг реальности, а с иной, систематический прием преподавания. Созидательная обстановка, независимость от стандарта, появляющиеся в ходе игры, содействуют раскрепощению креативных запасов человеческой психики, нейтрализуют ощущение волнения, формируют чувство покоя, упрощают обращение [20].

Дидактическая игра – призвана развивать познавательное мышление у школьников (восприятие, внимание, память, наблюдательность, сообразительность и другие) и закреплять знания приобретаемые на уроке.

Свойственным с целью любой нравоучительной игры представляется, с одной стороны, постановление разных нравоучительных проблем, конкретизация взглядов о объекте в полном и о его значительных отличительных чертах и т. д. В данном значении игра вынашивает подготовляющий характер. С иной стороны, обязательным компонентом любой забавы представляется игровое влияние. Интерес учащегося ориентировано собственно в него, а ранее в ходе забавы некто скрытно с целью себе осуществляет единую проблему. Следовательно нравоучительные забавы воображаются обучающимся никак не попросту потехой, а увлекательным, особенным [20].

Учащимся нравится никак не только лишь исполнять, однако и являться творцами задач. Для того чтобы произвести данное, необходимо сильно исследовать проблему.

В играх используются равно как правильные, таким (образом и неверные установления, что же побуждает формирование познавательной инициативности. Выражается независимость в принятии заключений, является вероятность защитить собственную точку зрения, ощутить убежденность в собственных познаниях, преодолеть боязнь перед классом. В следствии данного открывается креативный потенциал подростков [20].

Познания, скопленные автоматически, мертвы, т.е. их невозможно употреблять в новых обстоятельствах, к примеру, в созидательной деятельности. Только лишь навык, контроль за предметами и их связями положительно оказывает большое влияние в приобретение новых познаний и формирует независимое осознание [20].

Само содействие ребенка, в каком-либо исследовании наиболее принципиально с целью формирования креативных возможностей. Игры имеют все шансы стимулировать обучающихся к выражению уникальных мыслей и к принятию необычных заключений. Порой данное приводит к противоречию с приверженцами иных мнений, к потребности защищать собственную точку зрения. Итак, она способствует развитию творческой

активности школьника к стимулированию творческого поведения во время игры. Педагогу необходимо давать образец креативного подхода, избегать от оценок и оценки креативных начинаний, стимулировать уникальные планы и подобным способом давать усилия к формированию атмосферы «мозгового штурма». Задавая проблемы и ориентируя процесс идей подростков, педагог осуществляет контроль, динамичность, содействует креативному постановлению появляющихся трудностей. Тем наиболее реализуется созидательное товарищество педагога и учащихся [20].

Игра значима только лишь в том случае, если она способствует наилучшему осмыслению сути проблемы, уточнению и развитию познаний обучающихся. Нравоучительные забавы активизируют общение среди учащимися и учителем, отдельными учащимися, поскольку отношения, принимаются нести наиболее непринуждённый и эмоциональный характер.

Практическая деятельность демонстрирует, что же занимательный материал используется в различных стадиях овладения познаний: в стадиях пояснения нового материала, его укрепления, возобновления, контролирования. Применение нравоучительных игр целесообразно только тогда, если они непосредственно объединены с задачей задания, неотъемлемо совмещаются с тренировочным материалом, надлежащим нравоучительным целям задания [6].

При разъяснении нового материала следует употреблять подобные игры, что включают значительные особенности исследуемой проблемы. Кроме того в ней обязаны быть заложены практические действия детей с группами предметов или рисунков. На данном этапе можно применять такие, например игры:

«Древо познания». Обучающимся предоставляется упражнение: по ходу пояснения либо при работе с текстом учебника сделать запись в 5 листочках 5 различных задач и задач к нему разной степени трудности - с установления термина, констатации прецедента, отображения действия предмета, местности вплоть до раскрытия причинно-следственных взаимосвязей. В последствии

исследования вещества листочки сдаются. Более интересные оцениваются и прикрепляются к «древу познания». В следующем занятии при проверке познаний ученики убирают каждый лист и отвечают на вопрос.

«Чистая доска». Перед изучением нового материала на доске записывают в произвольном порядке вопросы, нумеруются. Перед объяснением предупреждаю, что ответы будут содержаться в моем рассказе. Как только лишь, ученики в процессе пояснения обретают результат в определенный вопрос, он стирается с доски. Ответы могут даваться как устно, так и письменно.

«Опорные сигналы». Ученики прослушивают разъяснение педагога либо работают с текстом учебника, при данном стремятся отдать содержимое услышанного либо прочтенного относительными знаками в варианте рисунков, методик. При работе в команде в ходе обсуждения переоформляют единый основной сигнал. Далее основной знак аннотируется подростками.

Данные нравоучительные игры могут помочь обучающимся осознанно освоить другой материал. Ребята ощущают себя беспрепятственно, раскованно, с увлечением участвуют в играх.

В упражнениях закрепления нового материала принципиально использовать игры в исполнение правил, качеств, операций, приёмов и т.д. В данном случае применение средств наглядности необходимо снизить и сосредоточить интерес в произнесение вслух законов, качеств, приёмов. Подобным способом при закреплении материала модель выполнения игры может являться различной: общественной, коллективной и персональной. Уместно осуществлять игры в группах и в варианте состязания. В завершении задания педагог одновременно с ребятами подводя результаты соревнования, концентрирует интерес в неразлучную работу соучастников распоряжений, что же содействует развитию чувства коллективизма. Следует взглянуть с огромным тактом к учащимся, допустившим погрешности. Погрешности обучающихся необходимо подвергать анализу никак не в процессе игры, а в

завершении, Для того чтобы никак не преступать общего впечатления с игры. Примеры игр, которые можно применять на данном этапе:

«Номенклатурная цепочка». Ученики по очереди выходят к доске и на карте демонстрируют выученные географические объекты. Основной учащийся именуется и демонстрирует единственный предмет, второй повторяет наименование первого объекта и демонстрирует собственный. Т.е., «цепочка» удлиняется с любым происходившим к доске учащимся.

Тут упражняется визуальная и слуховая память. Интерес ребят сосредоточивается в работе с картой. Наиболее эффективна эта игра на начальном этапе урока.

«Третий лишний». Обучающимся предполагается перечень предметов, явлений, определений, что связаны каковым-или единым показателем. Цель - отыскать излишний. Данная игра используется на обобщающих уроках, при проверке домашнего задания, вызывает особый интерес у учащихся.

«Немая карта». Ученикам предлагаются фрагменты прерывистых карт, в которых представлены единичные предметы. Цель - установить предмет, зону. Можно усложнить задание, предложив ребенку дать характеристику объекта.

Использование подобных игр носит наиболее важное значение, поскольку в непринужденной игровой форме формирует навыки и умения работать с различными картографическими источниками.

Инновационная деятельность заключается в использовании игр в обучении географии, развивающих познавательный интерес к объекту, активизирующих тренировочную деятельность обучающихся в упражнениях, содействующих становлению созидательной личности учащегося.

Игра - универсальный механизм взаимодействия учителя с учениками и учеников друг с другом. Игровая ситуация способствует более тесному общению между собой всех участников процесса, что позволяет учителю эффективнее реализовать воспитательную функцию.

Обучение в игре способствует развитию самостоятельного творческого мышления, подготавливает учеников к принятию новых нестандартных решений, отучает ребят действовать по шаблону [16].

1.3. Особенности использования дидактических игр в общеобразовательном процессе школы

В современной школе не обойтись без дидактических игр. Чтобы эффективно использовать их в учебном процессе, учителю нужно знать о структуре учебной игры, о правилах проведения игры в занятии, об отличительных чертах применения нравоучительных игр.

Один из результативных средств формирования заинтересованности к тренировочному объекту, наравне с иными способами и способами, используемыми в упражнениях, представляется нравоучительная игра. Вдобавок К.Д. Ушинский рекомендовал содержать компоненты занимательности, игровые факторы в академический труд обучающихся с целью этого, Для того чтобы ход постижения был наиболее результативным.

Задачи учебной игры:

- стимулирующие (поощрение мотивировки, психологической включенности и познавательного внимания);
- образовательные (увеличение размера данных, применение данных в иной форме, понимание фактического применения познаний, развитие определенных настоящих умений);
- развивающие (формирование воображения, памяти; умений критического мышления, принятия заключений и коммуникации, формирование лидерских качеств);
- воспитывающие (развитие моральных свойств личности, модификация правил, общественных ценностей, отзывчивость заинтересованность иных соучастников игры);

- релаксационные (уменьшение физиологических и психических нагрузок, формирование позитивного психологического роста);

- диагностические (понимание степени своей образованности, анализ учителем полученных умений и навыков).

Дидактическая (обучающая) задача игры формулируется в согласовании с проектом, с учетом возрастных специфик ребят. Присутствие нравоучительной проблемы акцентирует внимание подготавливающий вид игры, нацеленность обучающего нахождения в движения познавательной работы подростков. Нравоучительная цель обуславливается педагогом и отображает его обучающую деятельность.

Игровая задача исполняется в игровой деятельности, делается проблемой самого обучающегося, активизирует стремление и необходимость урегулировать ее, стимулирует игровые деяния.

Игровые действия (операции) оформляют базу игры. Исполнение – данное настоящее влияние и нечто сходное реального действия. Действия в игре - это многообразные моторные реалии, адаптированные или к целям, законам, или к игровым девайсам. Игровые деяния – данное никак не постоянно фактические наружные деяния, если необходимо что же-в таком случае тщательнейшим образом проанализировать, сопоставить, проанализировать. Данное и трудные интеллектуальные действия, проявленные в действиях направленного восприятия, исследования, сопоставления, припоминания прежде освоенного, интеллектуальные деяния, проявленные в действиях мышления.

Принципы игры – предписания, устанавливающие закономерно вытекающий порядок забавы. При помощи правила педагог приводит вплоть до учащихся собственные преподавательские условия, регулирует процесс забавы. Их содержимое и нацеленность обусловлены вопросами, познавательным вхождением, игровыми вопросами и игровыми деяниями.

Принципы включают высоконравственные условия к отношениям ребят, к осуществлению ими общепризнанных мерок действия.

Принципы игры имеют подготовляющий, координационный, подтягивающий вид. Обучающие принципы могут помочь выявлять потребности, что же и равно как необходимо совершать, они корреспондируются с игровыми действиями, увеличивают их значимость, ориентируют познавательную деятельность ребят: что же-в таком случае проанализировать, выдумать, сопоставить, отыскать метод заключения установленной забавой проблемы. Равно как очевидно (таблица 1), концентрирующие принципы определяют процедура, очередность игровых операций и отношений [13]. Средства игры: пространство, речь, аксессуары. Игровое пространство, в котором протекают все игровые действия, определяется ее правилами. Язык участников игры продиктован ее сюжетом. Аксессуары (предметы, необходимые для игры).

Таблица 1 – Этапы технологии учебного процесса на основе игры

№ п/п	Этапы технологии учебного процесса на основе игры	
1	Ориентация	учитель -представляет изучаемую тему, задачу, знакомит с основными представлениями, которые в ней используются, дает характеристику игровых правил, имитации, общего хода игры
2	Подготовка к проведению	учитель излагает сценарий, останавливаясь на игровых задачах, правилах, ролях, игровых действиях и процедурах. Идет распределение ролей между участниками игры, проводится пробный «прогон» игры в сокращенном виде
3	Проведение игры	учитель организует проведение самой игры, по ходу фиксируя игровые действия, разъясняя ситуации затруднения
4	Обсуждение игры (итог)	учитель дает обзорную характеристику хода игры. Обсуждаются возникшие трудности. Педагог побуждает детей к рефлексии - анализу своих собственных действий, поступков, мотивов, учит соотносить их с общечеловеческими ценностями, а также с действиями, поступками, мотивами других людей. Особое внимание уделяется сопоставлению имитации с соответствующими явлениями реального мира природы (социума)

Условия эффективности дидактических игр:

1. Соотношение игры нравоучительным целям задания. Содержимое нравоучительных игр обязано первоначально лишь отображать академический материал задания.

2. Многообразие игр согласно содержанию и конфигурациям выполнения. Следует рассчитать ряд альтернатив применения игры, принимая во внимание :

- степень познавательной работы обучающихся (с репродуктивного поиска аналогов к перенесению познаний и методов операций в необычную обстановку и затем к творчеству, к футурологическому отыскиванию, объединенному с формированием принципиально нового, вследствие обращению к фантазии либо обыкнейшему опытному изучению);

- уровень коллективности класса (с персональных игр к массовым и групповым);

- характер организации игры (от учреждения игры педагогом вплоть до самоорганизации).

3. Определение места дидактической игры в структуре урока, времени и методики ее проведения.

4. Активная творческая позиция каждого участника игры. Необходимо таким образом создать игру, Для того чтобы любой ребенок пожелал и сумел самовыразиться, продемонстрировать собственные познания, мастерства и возможности.

5. Доступность и привлекательность игры для учеников. Обстоятельства игры обязаны являться удобопонятны и легкодоступны, а задача - интересна для них. Только лишь в данном случае допускается спровоцировать у обучающихся превосходное самочувствие, удовлетворенность с успешного решения.

6. Эмоциональность игры. Важную значимость представляет наружное формирование игры, оно обязано являться живописным и находиться в зависимости от содержания игры. Особенную преподавательскую нагрузку обдает компонент состязания среди правилами либо отдельными соучастниками забавы.

Любая нравоучительная игра содержит принципы, что устанавливают порядок операций и действия обучающихся в ходе игры, содействуют

формированию в занятии пролетарской ситуации. Следовательно принципы нравоучительных игр обязаны разрабатываться с учётом миссии задания и персональных перспектив обучающихся. Данным формируются обстоятельства с целью проявления самодостаточности, упорстве, мыслительной инициативности, с целью способности выхода в свет у любого учащегося - эмоции удовлетворённости, преуспевания. Помимо этого, принципы забавы растят способность руководить собственным действием, повиноваться условиям группы.

Значимой стороной нравоучительной игры представлены игровые деяния, что регламентируются инструкциями забавы, содействуют познавательной инициативности обучающихся, предоставляют им вероятность показать собственные возможности, использовать существующие познания, мастерства и умения с целью свершения полнее забавы. Весьма часто игровые деяния предваряются произносимым постановлением проблемы.

Педагог, как начальник игры, ориентирует ее в необходимое нравоучительное направление, при потребности стимулирует ее процесс различными приёмами, удерживает заинтересованность к игре, подбадривает отстающих.

Базой нравоучительной игры, что пронзает собою ее скелетные компоненты, представляется познавательное содержимое.

Познавательное содержимое состоит в усвоении этих познаний и умений, что используются рядом постановлении тренировочной трудности, установленной игрой.

Оснащение нравоучительной игры в значительной мере содержит в себе оснащение задания. Данное присутствие промышленных средств преподавания, компьютера, диапозитивов и диафильмов. Сюда кроме того принадлежат разные ресурсы наглядности: таблицы, модификации, а кроме того нравоучительные раздаточные вещества [14].

Нравоучительная игра содержит обусловленный итог, что представляется концом забавы, придаёт игре завершенность. Некто представляет первоначально лишь в фигуре заключения установленной тренировочной проблемы и предоставляет подросткам нравственное и интеллектуальное удовольствие. С целью педагога итог забавы постоянно представляется признаком степени достижений обучающихся либо в усвоении познаний, имеют все шансы либо в их использовании.

При подготовке к уроку, включающему нравоучительную забаву, следует сформировать сжатую характеристику аллюр забавы (план), обозначить кратковременные граница забавы, принять к сведению степень познаний и возрастные характерные черты обучающихся, осуществить межпредметные взаимосвязи.

Комбинирование абсолютно всех данных компонентов забавы и их связь увеличивают дисциплинированность игры. Ее результативность, приводят к желанному итогу.

Значимость нравоучительных игр состоит в том, что же в ходе забавы обучающиеся в существенной мере лично обретают новые познания, динамично могут помочь товарищ приятелю в данном.

При применении нравоучительных весьма принципиально наблюдать из-за сохранением заинтересованности подростков к игре. Рядом неимением заинтересованности либо угасания его буква в каком случае никак не необходимо по принуждению поручать забаву ребятам, т.к. исполнение согласно прямые обязанности утрачивает собственное нравоучительное, формирующее значимость; в данном случае из игровой работы выдается наиболее значимое - чувственное начало. Рядом утрате заинтересованности к игре педагогу необходимо вовремя утвердить деяния, основные к изменению ситуации, данному (быть экспансивная разговор, вежливое позиция, помощь отстающих).

При присутствии заинтересованности ученики занимаются по собственному желанию, что же хорошо оказывает большое влияние и в овладение ими познаний.

Весьма принципиально осуществлять игру отчетливо. В случае если педагог говорит с ребятами черство, безразлично, однообразно, в таком случае ребята принадлежат к занятиям равнодушно, принимаются переключаться. В подобных вариантах случается тяжело подкреплять заинтересованность, удерживать стремление выслушивать, посмотреть, принимать участие в игре. Зачастую данное и абсолютно никак не удаётся, и в этом случае ребята никак не приобретают с забавы плохой выгоды, симпатия порождает у их только лишь усталость.

При учреждении нравоучительных игр с настоящим содержанием следует обдумывать подобные проблемы методики:

Цель игры. Какие умения и навыки в сферы естествознания подростки изучат в ходе забавы? Тот или иной, времени забавы необходимо выделить особое внимание? Которые - прочие воспитательские цели преследуются при проведении игры?

Количество играющих. Каждая игра призывает установленного наименьшего либо наибольшего числа исполняющих. Данное необходимо принимать во внимание при учреждении игр.

Какие - дидактические материалы и пособия понадобятся для игры?

Как, с наименьшей затратой времени - познакомить ребят с правилами игры?

На какое же время должна быть рассчитана игра? Будет ли она интересной, занимающей? Пожелают ли учащиеся возвратиться к ней еще единожды?

Как - обеспечить участие всех школьников в игре?

Как - организовать наблюдение за детьми, чтобы выяснить, все ли включились в работу?

Какие - изменения можно внести в игру, чтобы повысить интерес и активность детей?

Какие заключения необходимо сообщать обучающимся в решение, в последствии игры (наилучшие факторы забавы, недочёты в игре, итог овладения познаний, оценки единичным соучастникам забавы, критические замечания согласно патологии выдержки и др.)?

Ни в каком случае невозможно использовать дисциплинарные меры к учащимся, преступившим принципы забавы либо игровую атмосферу. Данное способен являться только предлогом с целью доброжелательного разговора, пояснения, а вдобавок правильнее, если, вознамерившись одновременно, учащиеся оценивают, разбирают, кто именно как показал себе в игре и равно как необходимо существовала б исключить инцидента.

В процессе дидактической игры предполагается решение следующих задач:

- концентрирование Эмоционально-психологического навыка посредством изучения учениками целых познаний;
- формирование мышления обучающегося в плане осознания себя и своего места в обществе природы и людей в целом;
- формирование совокупной культуры ребенка, вводящей языковую культуру, культуру общения в различных обстоятельствах [19].

Таким образом, особенности использования дидактических игр на уроке не только способствуют лучшему усвоению программного материала по географии, но и развитию мышления, речи, наблюдательности, внимания и формированию познавательного интереса к учебному предмету.

Основным приемом организации успешного обучения в школе является дидактическая игра. Она может выступать в качестве метода обучения, формы обучения и средства обучения. Посредством дидактических игр у учителя появляется возможность контроля и диагностики хода и результата учебного процесса, а так же внесение в него необходимых изменений, т.е. игра выполняет также контрольно-коррекционную функцию.

2 Использование дидактических игр в ходе изучения географии

2.1 Возможности школьного курса географии для использования дидактических игр

География, как учебная дисциплина, представляет собой единственный школьный предмет мировоззренческого характера. Она вместе с другими естественными науками формирует у школьников понятия «географическая оболочка», «жизненная среда», «биосфера», «ноносфера». Это также единственный предмет, знакомящий учеников с территориальным (областным) раскладом равно как особенным способом академического постижения и важным инструментом воздействия на социально-экономические процессы посредством региональной политики. Все это позволяет отнести географию к числу тех школьных предметов, на которые ложится особая ответственность не только за формирование у школьников гуманистического мировоззрения, воспитания патриотизма и любви к Родине, но и умений и навыков ориентации и социально-ответственного поведения в окружающем мире [5].

В нынешней практике преподавания географии немалую распространенность приобрели игровые технологические процессы (см рис. 1).

Применение нравоучительных игр в обучении географии решает масса проблем. Они формируют познавательный интерес к объекту, активизируют тренировочную деятельность обучающихся в упражнениях, содействуют становлению созидательной персоны учащегося, таким (образом равно как многочисленные с нравоучительных игр Зачастую подразумевают проблематичный вид преподавания, так как принимать исходный вопрос, в что необходимо предоставить результат, а дороги заключения никак не светлы. Многочисленные из игр предоставляют способности с целью взаимообучения, таким (образом равно как подразумевают массовые фигуры деятельность и

консультативный ход. Умственно сформированные ребята захватывают фаворитное место, обучая отстающих в инструктивной игре. Вероятность обсуждать, дискутировать трудности дает возможность кроме того исполнять необходимость школьников в общении. Введение в текстуру урока игровых факторов способен являться применено с целью снятия изможденности и с целью формирования индивидуальной независимости и раскованности детей, некрепких и нерешительных в себе.

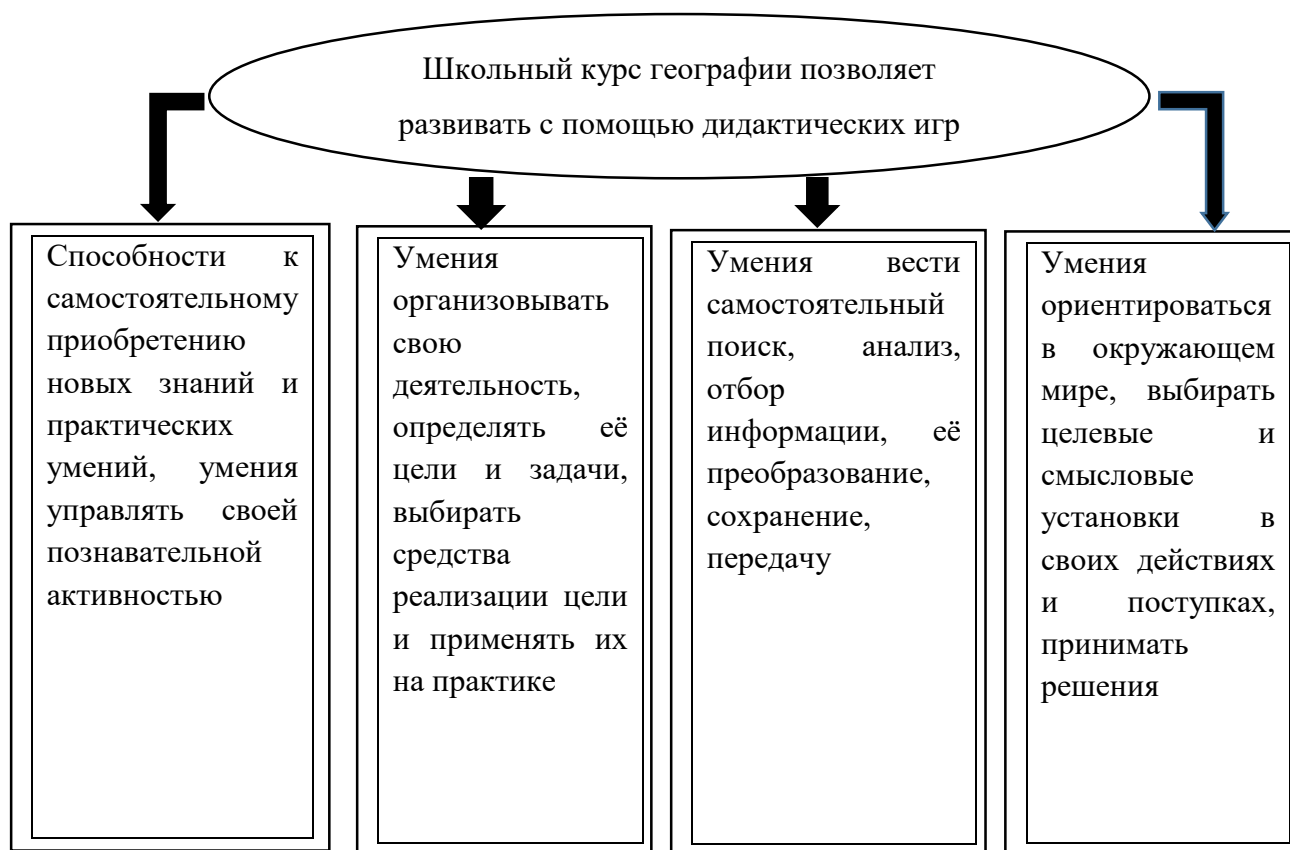


Рисунок 1 – Умения, развиваемые в школьном курсе географии с помощью дидактических игр

Исследования при проведении отдельных игр дают возможность раскрыть неофициальную текстуру класса, вид отношений между учащимися, определить обучающихся с очевидными лидерскими свойствами и аутсайдеров. Отлично обдуманые забавы имеют все шансы являться

применены с целью усовершенствования отношений изнутри группы, формирования дружбы и взаимопомощи в классе.

Игры проявляют весьма значительное чувственное влияние в обучающихся, образуют многочисленные мастерства и умения: первоначально лишь коммуникативные, способность действовать в команде, получать заключения, взять обязательство в себя. Они формируют организаторские возможности, растят Ощущение сопереживания, активизируют взаимовыручку в постановлении сложных трудностей.

Подобным способом, применение в тренировочном процессе игровых способов дает возможность разрешать полный комплекс преподавательских проблем. Нравоучительные забавы согласно географии в комбинировании с иными преподавательскими технологиями увеличивают результативность географического создания. Однако в том числе и наиболее наилучшая игра никак не может гарантировать свершения абсолютно всех образовательно-общевоспитательных полнее, следовательно игровые факторы следует расценивать в концепции абсолютно всех конфигураций и способов тренировочной деятельности, используемых в обучении.

Географическая область нахождения нравоучительной игры постоянно обязана отчётливо выступать на первый проект. Только лишь в этом случае исполнение достаточно исполнять собственную значимость в географическом формировании ребят и воспитании заинтересованности их к географии. Нравоучительные игры в 5-6 классах зачастую случаются объединены определёнными сюжетами. Сюжеты данные крайне несложны, рассчитаны в ребяческое фантазии. Порой они подсказываются наименованиями забавы: «Географический поединок», «Звёздный час» и т.д. Делом обучающего нрава с креативным раскладом обучающихся в занятии представляется ролевая игра. Таким образом, проблема забавы: «Освоение естественного ансамбля Амазонии». Кто же способен становиться объектом обсуждения? План изучения. Следовательно, нужна категория обучающихся, образующих такого рода план. Кто именно способен дискутировать данные проблемы? Какие

знающие личности? Ими имеют все шансы становиться работники Учреждения знойных лесов, адепты интернациональной учреждения организация, в конечном итоге, корреспонденты. Рядом первоначальном общем обсуждении строится единый содержание забавы: категории обучающихся предполагают планы единого изучения Амазонии, а научные работники эксперты и адепты прессы обговаривают вероятные природоохранные результаты в случае их осуществлении. Вот таким (образом, формируются члены забавы и обговариваются принципы их ролевого действия.

Требования к подбору дидактических игр следующие:

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды [7].

Нравоучительная игра имеет обусловленный итог, что представляет в форме заключения установленного задания и оценивания операций

обучающихся. Всегда скелетные компоненты нравоучительной забавы взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Необходимость применения нравоучительных игр в разных стадиях урока различна. При усвоении новых познаний, способности нравоучительных игр уступают наиболее классическим конфигурациям преподавания. Следовательно их Больше используют при проверке итогов преподавания, выработке навыков и умений. В данной взаимосвязи отличают учащие, осуществляющие контроль и обобщающие нравоучительные игры.

Отличительной характерной чертой задания с нравоучительной игрой представляется введение забавы в его систему в свойстве одного из структурных компонентов задания. Имеются установленные условия к организации нравоучительных игр.

1. Игра – модель работы обучающихся, в каковой осознается окружающий мир, раскрывается свобода с целью индивидуальной инициативности и творчества.

2. Игра обязана являться выстроена на интересе, члены обязаны извлекать наслаждение с забавы.

3. Обязателен и элемент соревнования - среди участниками игры.

Всякое средство, в том числе и наиболее содеянное, допускается употреблять в благополучие и в ущерб. И в том числе и добрые намеренья никак не гарантируют полезности использования средств: необходимы еще познания и способность употреблять способ надлежащим способом, для того чтобы его использование давало абсолютную выгоду. Точно кроме того применение игры в обучении и воспитании призывает выполнение отдельных законов:

Забавы должны являться такого семейства, чтобы исполняющие свыклись посмотреть в них равно как в что-то второстепенное, а никак не как в какое-нибудь дело.

Игра - должна способствовать здоровью человека, но не менее чем оживлению духа.

Игра - не должна грозить опасностью для жизни человека, его здоровью, приличию.

Игры - должны оканчиваться раньше, чем надоедят.

Игры - должны проходить под пристальным наблюдением преподавателя.

При жестком выполнении данных обстоятельств игра делается сильным занятием, т. е. формированием самочувствия, либо покоем с целью интеллекта, либо подготовкой с целью актуальной работы, либо абсолютно всем данным в то же время.

В подростковых и в особенности в старших классах следует стимулировать обучающихся к разбору выполненной забавы, к сравнению имитирования с надлежащей сферой реального мира, проявлять помощь в установлении взаимосвязи нахождения забавы с вхождением актуальной фактической работы либо с вхождением тренировочного направления. Итогом обсуждения забавы способен являться изменение ее нахождения, законов и иное. В том числе и в случае если исполнение никак не обхватит таким (образом сильно абстрактные проблемы, равно как вербальный разговор либо независимая деятельность обучающихся, приобретенная в процессе забавы, пятерка побуждает последующий интерес к учебе).

Дидактические игры проводятся по специально созданным для обучения и воспитания учащихся правилам. Обычно они включают в себя педагогические и игровые задачи, правила, действия и результат. Дидактические задачи в них реализуются не открыто, а косвенным образом через игровые задания, правила и собственно действия.

Чтобы уроки географии облечь в игровую форму используется масса альтернатив, однако непременно выполнение последующих обстоятельств:

- 1) соответствие игр, учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность игр - для учащихся данного возраста;
- 3) сдержанность в применении игр.

Дидактические игры на уроках по географии можно применять на всех ступенях школьного образования.

Игровая деятельность на уроках по географии используется в следующих случаях:

1) Для закрепления, систематизации и обобщения полученных знаний по различным разделам курса географии.

В этих играх осуществляется контроль над усвоением знаний и применению умений, закрепление и систематизация знаний: Географический марафон «Путешествие по России» (вариант игры-соревнования); «Дневники несостоявшихся путешествий»; «Герб материка» «Герб региона»; «Живой журнал»; «Памятка отправляющемуся в Австралию».

Интеллектуальные игры типа Брейн-ринг, Счастливый случай, Звёздный час.

2) При проведении проблемного урока, урока-эксперимента, ролевых игр, где учащиеся получают роли «Эксперта», «Судьи» «Почемучки» и др.

Любого педагога тревожит проблема о производительности его уроков, о том, как увлекательнее их выполнить. Спасательным кругом в постановлении данной проблемы имеют все шансы становиться многоцелевые, вычисленные никак не в единственный занятие развивающие методичные приёмы. Они ориентированы в формирование умений обучающихся предопределять причинно-следственные взаимосвязи среди географическими предметами, дают возможность выявить возможности, умозаключительные и искусственные, одобрительно оказывают большое влияние в формирование искательской инициативности обучающихся.

Примеры дидактических игр для шестого класса:

Игра «Кепка лидера»

Систематичный приём предполагает собою развивающую забаву. С целью забавы нужен какой-либо-или главный наряд (кепочка, колпак) и огромное количество жетонов. Значение игры в этом, что же любой учащийся, который дает ответ, стремится соответствовать либо содержащий попросту

мысль, достаточно замечен и расценен. За любой результат либо попытку решения учащийся приобретает жетончик либо 2 жетона (в связи с трудности задачи). Жетоны вручаются в течение всего задания, а в завершении задания подсчитывается число жетонов, взятых единичным учащимся. У кого более жетонов, этот приобретает 1 либо две «пятёрки»; занявшие второе и на третьем месте положение – согласно «пятёрке» и «четвёрке» соответственно. Победитель приобретает выигрыш – кепку руководителя, какую натягивает на голову. Симпатия принадлежит ему весь следующий урок. Кепка в последствии еще одного задания переходит иному учащемуся, что выиграл еще одну лидерскую забаву. Учащемуся, получившему семь-восемь раз «кепку лидера», экспонируется оценка «пять» за четверть.

Игра «Похлопаем – помашем»

Этот систематичный приём – это суперэкспресс-диагностирование познаний обучающихся; осуществляет контролирующую функцию. Сущность приёма в последующем: согласно предпочтению педагога подымается учащийся, что дает ответ в организованный проблема согласно проблеме. В последствии что целому классу предоставляется монтаж: «Как только лишь Река даст ответ, вам обязаны согласно моему сигналу в то же время среагировать на его результат. При правильном решении – похлопать, а при неверном – поразмахивать Илье праведной рукою, возвышенно поднятой вверх». В последствии выполнения данного методичного приёма педагогу мгновенно делается понятным единый степень подготовки класса согласно установленной проблеме.

Примеры дидактических игр для седьмого класса:

Игра «Верх – вниз»

Игроки формируют полукольцо от ведущего. Некто приступает перебирать крупные и небольшие согласно участка страны. В случае если наименовано огромное государство (Поднебесная, Россия, Бразилия и т. п.), дети подымаются в носочки и тащат ручки кверху, для того наиболее равно как б демонстрируя объемы. В случае если ведь наименованы незначительные

страны, всегда члены забавы спускают ручки книзу. Сотворивший две погрешности выходит с забавы.

Главный никак не только лишь именуется государства, однако и непосредственно осуществляет перемещения, порой преднамеренно заблуждаясь. Эти, кто именно небрежен и воспроизводит воздействия основного, вскоре выходит с игры. Игра может длиться 2-3 минутки, в последствии что ее допускается воспроизвести, однако именовать ранее надо вершина мира, озёра и т. д.

Игра «Раз! Два! Три!»

Участники игры берутся за руки и формируют область. Приступая передвигаясь согласно часовой стрелке, они выговаривают фразы: «Раз! Два! Три! Множество нареки!» Рядом последних словах всегда замирают и принимаются согласно очередности перебирать наименования морей. В случае если кто-нибудь смолчит, в таком случае некто выходит с забавы.

Игра со словами: «Раз! Два! Три! Остров (горы, реки, город) назови», продолжается, пока не останется минимального количества участников.

Примеры дидактических игр для восьмого класса:

«Угадайка».

Учитель зачитывает или выдаёт учащимся на карточках описание природных зон, городов, стран, экономических районов. Одни и те же описания можно дать 2 или 3 учащимся в классе. Выигравшем считается тот, кто быстрее узнает объект.

«Найди ошибку».

Игра эта очень простая, но она активизирует познавательную деятельность учащихся, т. к. заставляет думать, вспоминать, анализировать, сравнивать, обобщать. Ученику даётся карточка с текстом, ученик должен в течение 8 – 10 минут найти и выписать в тетрадь ошибки из текста. Можно указать сколько ошибок в этом географическом диктанте.

Примеры дидактических игр для 9 - 11 классов:

Игра «Что? Где? Когда?»

О проведении интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» сообщается заранее. Игра проводится среди учащихся 9–11-х классов. Учитель географии готовит вопросы для учащихся. За стол игроков приглашаются три команды (учащиеся 9–11-х классов), которые отвечают на вопросы. Для оценки работы команд выбирают независимое жюри, призванное следить за соблюдением правил игры и учетом набранных баллов за правильные ответы на вопросы. На обдумывание каждого вопроса дается одна минута. В ходе игры можно устраивать музыкальные паузы.

Игра «Географическое лото»

Повторение и закрепление физико-географических, картографических, социальных, экологических знаний; освоение путей применения знаний в разнообразных ситуациях; формирование у школьников социальных, коммуникативных, географических компетенций.

Для игры требуется поля лото (количество по желанию), разделенные на шесть секторов, каждый сектор содержит какие-либо географические объекты, понятия, термины и т.п. Необходимо подготовить карточки лото, которые содержат описание географических объектов или какие – либо определения. Ученикам раздаются поля лото. Учитель или ученик берут карточки лото и читают задания. Учащиеся должны найти ответ на своих полях лото. Выигрывает тот ученик, который закроет все сектора на своем поле.

Таким образом, подводя итоги, мы видим, что дидактические игры, предлагаемые нашему вниманию, не одинаковы по степени сложности. Они должны применяться с учетом индивидуальных и типологических особенностей отдельных учащихся. При коллективной работе выбор игр зависит от подготовленности класса.

Использование предложенного материала в урочное время значительно облегчает работу учителя по формированию интереса к изучаемому курсу и способствует более полному, активному и сознательному усвоению знаний учащимися.

2.2 Состояние проблемы использования дидактических игр в общеобразовательных учреждениях (на примере МБОУ «Валуйчанская СОШ» Красногвардейского района Белгородской области)

Темпы увеличения размеров тренировочного материала устанавливают собственные обстоятельства к использованию способов преподавания подросткам. И способы данные нередко ориентированы в число усваиваемого материала, а вовсе никак не в его свойство.

Такого рода аспект, безусловно, никак не содействует удачному овладению программного материала и увеличению степени числа познаний. И наоборот, сырье, слабо освоенный учениками, никак не способен быть надежной опорой с целью овладения новых познаний [8].

Постановление данной трудности скрывается в применении способов преподавания подросткам, основанным в современных суждениях детской психологии. И здесь на помощь учителям должна прийти игра – один из древнейших, и, тем не менее, актуальных методов обучения [18].

В школе особенное положение захватывают подобные формы уроков, что гарантируют интенсивное содействие в занятии любого учащегося, увеличивают авторитет познаний и персональную ответственность подросткам за итоги тренировочного труда. Данные проблемы допускаются благополучно разрешать через ноу-хау игровых конфигураций преподавания. В.П. Беспалько в книжке «Слагаемые преподавательской технологии» предоставляет установление преподавательской технологии, равно как систематическое исполнение в практике предварительно спроецированного учебно-воспитательского процесса. Исполнение имеет большое значение в жизни ребенка, обладает в таком случае ведь роль, тот или иной у взрослого деятельность, работа, отдел. Нравоучительная игра только лишь по внешнему виду может показаться на первый взгляд беспечной и простой [2].

Один из методов психолого-преподавательского изучения было опрос преподавателей и обучающихся с целью раскрытия их взаимоотношения к

нравоучительным играм на уроках географии. В результате на примере МБОУ «Валуичанская СОШ» Красногвардейского района Белгородской области было проведено анкетирование: учителей и учащихся. В анкетировании приняло участие семь учителей. См. Приложение А.

На вопрос «Считаете ли Вы важным и необходимым применение дидактических игр в Вашей педагогической деятельности?» 71% опрошенных учителей ответили «Да», 9% ответили «Нет», а 20% опрошенных учителей затруднились ответить на этот вопрос.

На вопрос «Чувствуете ли Вы себя готовыми к введению дидактических игр в Вашу педагогическую деятельность?» 82% учителей ответили «Да», 7% ответили «Нет», 11% учителей дали ответ «Частично».

На вопрос 3 «Существуют ли в Вашей школе условия для применения дидактических игр в обучающей деятельности?» 13% считают «Да» (у этих педагогов оборудованы кабинеты по требованию ФГОС), 87% опрошенных учителей считают «Нет», что связано с оснащением учебных кабинетов, на ответ «Частично» никто из педагогов не ответил.

На вопрос 4 «Отметьте в каждой подгруппе, (А,Б,В,Г) главные, по вашему мнению, причины, являющиеся препятствием для Вас в освоении и применении дидактических игр на уроке:

На предложенные вопросы были даны различные ответы.

В подгруппе «А» 100% учителей дали однозначный ответ «Отсутствие необходимости заниматься новым, поскольку традиционная методика дает достаточно эффективные результаты.

В подгруппе «Б» 60% дали ответ «Отсутствие материального стимулирования», 40% ответили «Отсутствие обоснованной стратегии развития школы».

В подгруппе «В» 90% дали ответ «Недостаток времени и сил для создания и применения дидактических игр на уроке».

10% ответили «Сила привычки: меньше времени и сил требуется для работы по известному и привычному».

В подгруппе «Г» 10% дали ответ «Отсутствие поддержки со стороны руководства школы»; и 90% ответили «Отсутствие лидеров, новаторов в коллективе».

На вопрос «Отметьте три главные, по Вашему мнению, причины, чем привлекательны игровые технологии на уроке» преподаватели дали разные ответы: 36% - интересно создавать что-то свое, необычное и лучше, чем было; повышается интерес детей к учению и воспитанию; в новшествах полнее реализуешь свой опыт, силы и способности;

28% отметили: приобретается новый статус среди коллег, уважение к новаторству; в новшествах полнее реализуешь свой опыт, силы и способности; повышается интерес детей к учению и воспитанию;

30% ответили: возрастает авторитет среди родителей и учащихся; радует поддержка администрации, равноправные отношения с ней; интересно создавать что-то свое, необычное и лучше, чем было;

6% дали ответ: повышается интерес детей к учению и воспитанию; возрастает самоуважение, формируется новый взгляд на себя, полнее реализуешь свой опыт, силы и способности.

Отвечая на вопрос 6 «Отметьте три главные, по Вашему мнению, внутренние противоречия, которые возникают при создании или применении игровых технологий» учителя дали однозначные ответы, ссылаясь на то, что перегружены бумажной работой, а для игры нужно гораздо больше времени на уроке.

100 % отметили что: «Не хватает терпения, сил, времени довести игру до совершенства; нет уверенности, что игра принесет пользу; по некоторым причинам сложно доводить начатое дело до конца.

Вопрос 7. «Как Вы думаете, в чем заключается актуальность применения игровых технологий на уроке? (отметьте три фактора)». Преподаватели дали однозначные ответы: 100% отметили: в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности; игра развивает детскую

наблюдательность; включение в урок игровых моментов, делает его более интересным и увлекательным.

Таким образом, большинство учителей положительно относятся к дидактической игре и активно используют её в своей педагогической деятельности, несмотря на объективные трудности в проведении, и не считают игру пустой тратой времени.

В МБОУ «Валуйчанская СОШ» Красногвардейского района Белгородской области также были проанкетированы учащиеся средних классов, по анкете Пашнева Б.К. См. Приложение «Б». В опросе приняло участие 26 учеников из четырёх классов (5,6,7,8). В таблице указаны те ответы, которые выбрали ученики. Цель анкетирования учащихся: узнать заинтересованность ребят в учебной деятельности, повысить на основе изложенного учениками, качество материала предоставляемого учащимся

Таблица 2 Отношение обучающихся к дидактическим играм на уроках

Вопрос	Варианты ответов			
Какие уроки ты больше всего любишь?	Люблю все уроки	С использованием схем, таблиц, картин	С использованием различных игр	Главное, чтобы на уроке было интересно
	9	5	7	5
Если бы ты был учителем, чего больше было бы у тебя на уроке:	Работы с учебником	Таблиц, схем, картин	Различных игр	Самостоятельных работ
	5	2	15	4
Как часто на уроках в вашем классе бывают игры	Очень часто	Часто	Не очень часто	-
	10	8	8	
Как ты относишься к игре на уроках?	Очень хочу участвовать	-	-	-
	26	-	-	-
Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке?	Очень большая	Большая	Не очень большая	Небольшая
	11	10	3	2
После проведения игры стал ли вам больше нравиться урок?	Да, стал	-	-	-

	26	-	-	-
Как Вы считаете предложенная игра носит познавательный характер на уроке?	Да, носит	-	-	-
	26	-	-	-
На каких уроках тебе хотелось бы играть?	26	-	-	-
	На всех	-	-	-

Уровень познавательной активности школьников 5-8 классов определялся по пятибальной шкале, путем вывода среднего балла по всем ответам на вопросы, которые представлены в Приложении «Б» и распределялся в соответствии с оценочной шкалой.

- Высокий уровень – 4,0 – 5 баллов
- Средний уровень – 3,0 – 3,9 балла
- Низкий уровень – 2,5 – 2,9 балла

Критерии определения уровней познавательной активности представлены ниже.

Высокий уровень: творческий.

Характеризуется увлечением и рвением никак не только лишь вникнуть глубоко в суть явлений и их связей, однако и отыскать с целью данной миссии свежий метод. Данный уровень инициативности гарантируется возбужденностью высокой степени рассогласования среди тем, что обучающийся знал, что же ранее пересекалось в его эксперименте и новой информацией, новым феноменом. Динамичность, как свойство работы личности, представляется обязательным обстоятельством и признаком реализации каждого принципа преподавания.

Средний уровень: интерпретирующая активность.

Характеризуется рвением обучающегося к раскрытию значения исследуемого содержания, рвением постичь взаимосвязи среди действиями и действиями, освоить методами использования познаний в модифицированных обстоятельствах. Специфичный коэффициент: немалая стойкость стеничных стремлений, что выражается в этом, что же обучающийся старается привести

инициированное дело вплоть до окончания, при затруднении не отказывается с выполнения задачи, а разыскивает дороги решения.

Низкий уровень: воспроизводящая активность.

Характеризуется рвением обучающегося осознать, усвоить и повторить познания, освоить методом его использования согласно примеру. Этот уровень различается неустойчивостью стеничных стремлений ученика, отсутствием у обучающихся заинтересованности к углублению познаний, недостаток задач вида: «Почему?»

Подобным способом, допускается произвести заключение: обучающимся посредственного звена средние учебные заведения нравятся всегда упражнения, одобрительно принадлежат к применению игры в упражнениях. В случае если б ученики находились учителями, в таком случае наиболее 50% применяли б на собственных уроках игры. И фактически главная масса ребят полагает, что исполнение в упражнениях дает немалую выгоду и с наслаждением в них примут участие.

2.3 Апробация уроков географии с применением дидактических игр на базе МБОУ «Валуйчанская СОШ» Красногвардейского района Белгородской области

Целью экспериментальной работы была разработка и апробация уроков географии с использованием игровых технологий. Для выполнения данной задачи мы разработали и апробировали уроки в 6-ом и 7-ом классах на базе МБОУ «Валуйчанская СОШ» Красногвардейского района Белгородской области.

При проведении уроков с применением игровых технологий было заметно, что учащимся нравятся такие уроки. Данные уроки отмечались большей активностью чем, уроки традиционной формы.

Нами было разработано и апробировано десять уроков географии с применением дидактических игр, ниже приведены примеры двух уроков.

Предоставленные уроки были проведены в 6-ом и 7-ом классах, типы уроков – это обобщающий урок-игра, так как наиболее целесообразно проводить уроки с применением игровых технологий при обобщении материала, а зачастую при обобщении раздела. Данные уроки направлены на закрепление и обобщение знаний полученных в ходе изучения целого раздела. Особенностью данных уроков является развитие у обучающихся чувства толерантности, умения коллективной работы, совершенствование географических знаний, развитие умения применять и пользоваться географическими знаниями. Так же данные уроки интересны обучающимся, потому что они составлены в виде викторины, в ходе которой каждый учащийся может показать свои способности и умения.

Так, в 6 классе был проведен урок с применением дидактической игры на тему «Климат». В 7 классе урок на тему «Южная Америка» (конспекты уроков представлены в Приложении Д).

Урок географии в 6 классе согласно теме «Климат» сконструирован согласно учебнику направления УМК «Дрофа». Конспект задания собран согласно требованиям ФГОС, где помимо целей отображены проблемы согласно достижению итогов: личностных, метапредметных и предметных, а также УУД. Урок разбит в 6 стадий: организационный период, целеположение, актуализирование познаний, исследование новейшей проблемы, наблюдение итогов, самоанализ работы. В процессе урока были применены настольно – печатные виды дидактических игр как: игры на формирование и ознакомление с высотной поясностью (см. рисунок 2), игры на формирование знаний о климате (см. рисунок 3). Ребята учились различать, чередовать и строить; отстаивать свои интересы, работать сообща в команде, а также продолжили свое развитие по полной связной речи.



Рисунок 2 – Участие учеников 6 класса в игре «Путешествие по географическим координатам»

Занятие по географии в 7 классе согласно теме «Южная Америка» построено в соответствии к учебнику направления УМК «Дрофа». Конспект урока составлен в соответствии с условиями ФГОС, где помимо целей отображены трудности в соответствии достижению результатов: индивидуальных, метапредметных и предметных, а кроме того УУД. Учебное занятие разбито в 6 стадий: организационный промежуток, целепологание, актуализация знаний, изучение новой задачи, мониторинг результатов, анализ деятельности. В ходе занятия использованы настольно – печатные виды игр (см. рисунок 4). Отличительной особенностью дидактических игр на уроке стало наличие игровой ситуации, которая использовалась в качестве основы метода. Участники игры придерживались правил, жесткой системы оценивания. Роль игры заключалась в расширении кругозора по теме, развитию интереса к учебе, к побуждению интереса в познании нового (см рисунок 5).



Рисунок 3 – Участие учеников 6 класса в игре «Роза ветров»



Рисунок 4 – Участие учеников 7 класса в Блиц – турнире «Южная Америка»



Рисунок 5 – Участие учеников 7 класса в игре «Восхождение»

После апробации уроков нами было проведено анкетирование «Мое отношение к урокам с применением игры» (анкета представлена в приложении В). Целью данного анкетирования было выявление информации, о том нравятся ли ученикам данный вид уроков, часто ли проводятся такие уроки и хотят ли они увеличить количество уроков с применением игровых технологий.

На вопрос «Нравятся ли Вам уроки с применением игр?» 22 ученика (93%) опрошенных ответили «Да», соответственно 2 ученика (7%) ответили «Нет».

Отвечая, на вопрос о частоте проведения уроков с применением игровых технологий 22 ученика (76%) опрошенных ответили, что такие уроки проводятся часто. В основном урок-игра проводятся на таких предметах, как информатика, биология, география и химия. Так же в ходе анкетирования нам удалось выяснить, что 22 ученика (76%) опрошенных хотели бы увеличить число уроков с применением игровых технологий на уроках.

Исходя из данных анкетирования, можно сделать вывод, что у большинства учащихся на уроках с применением игровых технологий

повышается интерес к изучаемому материалу и его закреплению, создается благоприятный эмоциональный фон.

Активизация познавательной деятельности предполагает же определенную стимуляцию, усиление процесса познания. Само познание представляется как последовательная цепь, состоящая из восприятия, запоминания, сохранения, осмысления, воспроизведения и интерпретации полученных знаний. Однако очевидно, что активизация так же может осуществляться одновременно на всех последовательных этапах, но может возникнуть и на каком-то одном.

Стимулирует, активизирует познание прежде всего сам-учитель. Действия его заключаются в том, чтобы с помощью различных приемов и упражнений усилить каждый из этапов познания (реже один или несколько). Именно по такой логике выстраиваются программы развивающего обучения: через постоянную организацию условий для интенсивной познавательной деятельности к привычной познавательной активности, а затем – к внутренней потребности в самообразовании.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современных условиях в школах обнаружилась тенденция снижения интереса школьников к занятиям. Отчуждение учащихся от познавательного труда педагоги пытались остановить различными способами. На обострение проблемы массовая практика отреагировала так называемыми игровыми технологиями, имеющими главной целью возбуждение и удержание интереса учащихся к учебному труду.

Игровые технологии представляют собой – импровизированное учебное занятие, имеющее нетрадиционную (неустановленную) структуру. Поиск новых, нетрадиционных форм обучения направлен на придание учебно-воспитательному процессу большей гибкости, оперативности, освобождение его от штампов, заорганизованности.

Целью данной работы предстало подтверждение применения дидактических игр на уроках географии, как ресурсы развития качеств интереса подростков. Была изучена и проанализирована академическая спецлитература в согласовании с задачей, выбраны нравоучительные игры, содействующие формированию свойств интереса.

Подобным способом, подготовка в школе ориентировано в передачу ребятам установленного размера познаний и умений. Однако классическое хорошо - обыкновенное обучение в школе может становиться однотонным и монотонным. Однообразие - один с ключевых факторов сокращения мотивировки к учению. Шанс изменить сложившуюся ситуацию дает игра.

Исходя из вышесказанного, игровые методы могут быть полезны для понимания и осмысления нового материала, усвоения и обобщения, установления взаимосвязей среди понятиями, формулирования своих идей и речи.

Они могут помочь:

- активизировать учебную работу в классе, повысить активность и инициативу школьников;

- умение подчиниться правилам;
- дать ощущение свободы и раскованность, особенно нервным, слабым и неуверенным в себе детям;
- укрепить дружеские отношения в классе.

Многочисленные нравоучительные игры как будто бы никак не записывают ничего нового в познания подростков, однако они дают немалую выгоду для того, что же обучают обучающихся использовать познания в новых обстоятельствах либо определяют интеллектуальную проблему, постановление каковой призывает проявления всевозможных конфигураций интеллектуальной работы. Нравоучительная исполнение представляется орудием интеллектуального формирования, таким (образом как в ходе игры активизируются многообразные интеллектуальные движения. Для того чтобы осознать замысел, освоить игровые воздействия и принципы, необходимо тщательно слушать и понять пояснения педагога. Дидактические игры требуют от ребят интенсивной мыслительной работы, исполнения сопоставления и обобщения, внимательного интереса.

В свою очередность, нравоучительные игры в связи с нахождения материала, метода учреждения, степени подготовки подростков, миссии задания имеют все шансы получать разнообразный характер.

«Дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая – игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала».

Установление места дидактической игры в текстуре задания и комбинирование компонентов игры и концепции в значительном находятся в зависимости с верного осознания педагогом функций нравоучительных игр и их систематизации.

Итак, делая выводы, констатируем, что внимание учащихся 6 и 7 классов развито достаточно хорошо. Было выявлено воздействие применения дидактических игр в упражнениях географии в 6 и 7 классах с целью

формирования интереса у обучающихся в той вот либо другой уровня. В следствии обнаружилось, что же применение нравоучительных игр в упражнениях географии, содействует формированию интереса и никак не проявляет негативного результата в качестве познания обучающихся.

Использование дидактических игр, в курсе географии способствуют формированию у школьников культуры экологического поведения, помогает им получить новые знания, лучше овладеть необходимыми в жизни навыками и умениями, повышает их интерес к изучению предмета. В специально организованной игре применяется и обогащается накопленный учащимися жизненный опыт, развиваются их активность и самостоятельность. Играя, учащиеся развивают воображение, стремительно и легко и просто вступают с ним в игру, в том числе и никак не думая о этом, какие трудные задачи они иногда осуществляют. В ходе забавы у ребят производится манера концентрироваться, думать лично, формируется интерес, желание к познаниям.

При организации игровой деятельности на уроках географии применяются общепринятые педагогические методы и формы организации урока. При подборе игрового материала необходимо учитывать возрастные особенности школьников. Важно продумать содержание урока, его задачи и форму организации деятельности школьников на уроке.

Потенциал школьного курса географии с применением дидактических игр значителен – это осваивание географических познаний, овладение географическими умениями и формирование познавательных заинтересованностей, умственных и креативных свойств личности обучающегося, развитие чувственно-ценностного взаимоотношения к обществу, развитие возможности результативно осуществлять приобретенные познания и умения в обыденной практике. Все без исключения вышеизложенное станет более эффективным, если тренировочная работа выполняется в рамках игровой технологии и создана на принципах личностно-нацеленного и развивающего преподавания.

Дидактическая игра – это способ постижения общества: через игру. Отталкиваясь из состояния трудности применения нравоучительных игр в общеобразовательных школах, на примере МБОУ «Валуйчанская СОШ», можно сделать заключение – это развитие физиологических и эмоциональных способностей таким образом, как дидактическая игра дает возможность никак не только лишь стремительно включать обучающихся в тренировочную работу, однако и стимулировать познавательную работу ученика. В ходе подготовки учебной дидактической игры педагог встречается с трудностями не постоянно и никак не настолько зависящими от его индивидуальных свойств как преподавателя, сколько от внешних ограничений. Данное и дефицит нравоучительного игрового использованного материала, нехватка обыкновенного периода в осуществление игр с учениками.

Однако, игра имеет общественную и многозначительную естество, а сфера представляется как ресурс формирования. Вид игры, ее разновидность и и состав обуславливается окружением.

Проведя апробацию уроков географии с применением дидактических игр на уроках географии в 6 и 7 классах были определены их влияние на развитие творческой и познавательной активности школьников. Игра только лишь на первый взгляд казалась беспечной и простой, а в самом процессе она всеильно требовала, чтобы исполняющий дал ей наибольшее количество своей энергии, интеллекта, выдержки, самодостаточности. Таким способом, дидактическая игра – это направленная созидательная работа, в ходе каковой обучаемые основательнее и красочнее познают действия находящейся вокруг реальности и постигают общество. Учитывая в таком случае, то что изучения трудности применения нравоучительных игр присутствие обучения в школе длятся и согласно в настоящий период, а наше изучение считается только коротким рассмотрением деятельности преподавателей, имеется предпосылка последующей работы в этой направленности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Артёмов А.К. Теоретические основы методики обучения географии в средней школе: пособие для студентов факультета подготовки учителей. – М.: Институт практической психологии, Воронеж: НПО «МОДЭК», 2016. – 224 с.
2. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры: Лениздат. - 1992. – 16 с.
3. Бондаренко А.К. Дидактические игры - М.: Просвещение, 1991. – 160с.
4. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр. - М.: Просвещение, 1997. – 291 с.
5. Жикалкина Т.К. Дидактическая игра на уроке географии. – М.: Просвещение, 1986. - 39 с.
6. Зотова А.М. Учебные игры на уроках и их роль в развитии личности учащихся: учеб. пособие. М.: 2004. – 46 с.
7. Козлова С.А., Куликова Т.А. Педагогика. - М.: Издат. центр АКАДЕМИЯ, 1998. – 432 с.
8. Ланина И.Я. Развитие интереса школьника к предмету. – М.: Просвещение, 2011. – 24 с.
9. Мастрюков Б.С. Ступеньки творчества, или развивающие игры. – М.: Академия, 2008. – 182 с.
10. Мицкевич А.А. История происхождения и становления технологий обучения в отечественной и зарубежной педагогике // Гуманитарные научные исследования: электронный научный журнал. - 2011 [Электронный ресурс]. URL: <http://human.snauka.ru> (дата обращения: 15.02.2018).
11. Нерцек Н.Ф. Глобальная экологическая перспектива: прошлое, настоящее, будущее. - М.: Просвещение, 2009. – 72 с.

12. Организация и руководство игровой деятельностью младших школьников в учебной и внеклассной работе: метод. указания. – Гомель: Вечерний Гомель – Медиа, 1984. – 84 с.
13. Ситаров В.А. Дидактика. - М.: Дрофа, 2002. – 122 с.
14. Сотникова Н.В. Игра как нестандартная форма учета знаний. – М.: Просвещение, 1994. – 12 с.
15. Соина А.И. Дидактические игры. – М.: Просвещение, 1982. - 96 с.
16. Теория обучения и научная методика / под ред. В.А. Ярушева, Т.А. Цвилевой. – М.: Просвещение, 2008. – 14 с.
17. Федосеева П.Г. Игровая деятельность на занятиях по географии. - Волгоград: Издат. центр КОРИФЕЙ, 2009. – 96 с.
18. Чельшкова М.Б. Теория и практика конструирования педагогических тестов: учеб. пособие. - М.: Логос, 2002. – 54 с.
19. Шелепина О.И., Рассадина Т.В. Применение дидактических игр в подготовке учителя технологии и предпринимательства. - Брянск: Пронто-Центр, 1997. – 120 с.
20. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Анкета для преподавателей (Дидактическая игра на уроке)

Уважаемый коллега! Ответьте, пожалуйста, на предлагаемые вопросы:

Укажите, пожалуйста, Вашу специальность
_____, педагогический стаж _____.

1. Считаете ли Вы важным и необходимым применение дидактических игр в Вашей педагогической деятельности?

А) Да Б) Нет В) затрудняюсь ответить.

2. Чувствуете ли Вы себя готовыми к введению дидактических игр в Вашу педагогическую деятельность?

А) Да Б) нет В) частично.

3. Существуют ли в Вашей школе условия для применения дидактических игр в обучающей деятельности?

А) Да Б)нет В) частично.

4. Отметьте в каждой подгруппе (А,Б,В,Г) главные, по вашему мнению, причины, являющиеся препятствием для Вас в освоении и применении дидактических игр на уроке:

А-1.слабая информированность о нововведениях в образовании;

2.отсутствие необходимых теоретических знаний;

3.отсутствие необходимости заниматься новым, поскольку традиционная методика дает достаточно эффективные результаты;

Б -1.отсутствие моральных стимулов;

2.отсутствие материального стимулирования;

3.отсутствие обоснованной стратегии развития школы;

В-1.недостаток времени и сил для создания и применения дидактических игр на уроке;

2.сила привычки: меньше времени и сил требуется для работы по известному и привычному;

3.боязнь неудачи при их применении;

Г-1.разногласия, конфликты в коллективе;

2.отсутствие поддержки со стороны руководства школы;

3.отсутствие лидеров, новаторов в коллективе;

5. Отметьте три главные, по Вашему мнению, причины, чем привлекательны игровые технологии на уроке:

- 1.интересно создавать что-то свое, необычное и лучше, чем было;
- 2.повышается интерес детей к учению и воспитанию;
- 3.возрастает авторитет среди родителей и учащихся;
- 4.радует поддержка администрации, равноправные отношения с ней;
- 5.приобретается новый статус среди коллег, уважение к новаторству;
- 6.полнее реализуешь свой опыт, силы и способности;
- 7.возрастает самоуважение, формируется новый взгляд на себя.

6. Отметьте три главные, по Вашему мнению, внутренние противоречия, которые возникают при создании или применении игровых технологий:

- 1.неизбежны ошибки, неудачи, а это неприятно;
- 2.по некоторым причинам сложно доводить начатое дело до конца;
- 3.не хватает терпения, сил, времени довести игру до совершенства;
- 4.нет уверенности, что игра принесет пользу;

7. Как Вы думаете, в чем заключается актуальность применения игровых технологий на уроке? (отметьте три фактора):

- 1.в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;
- 2.способствует самообразованию;
- 3.игра развивает детскую наблюдательность;
- 4.включение в урок игровых моментов, делает его более интересным и увлекательным.

Спасибо за участие!

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

АНКЕТА

(урок глазами учеников)

Дорогой друг! Мы просим тебя: подумай и ответь на все вопросы честно и откровенно. Твои ответы помогут сделать более интересной урок не только в твоём, но и в других классах. Не бойся, за свою честность ты никак не пострадаешь, ведь анкеты анонимны (впрочем, если хочешь, ты можешь указать свою фамилию). При планировании уроков мы постараемся максимально учесть твои пожелания. Спасибо за помощь!

1. Какие уроки ты любишь?

- Люблю, все уроки;
- Люблю уроки, с использованием схем, таблиц, картин;
- Люблю уроки, с использование различных игр;
- Главное - чтобы на уроке было всегда интересно;

2. Если бы ты был учителем, чего больше было бы у тебя на уроке:

- Работы с учебником;
- Таблиц, схем, картин;
- Различных игр;
- Самостоятельных работ.

3. Как часто на уроках в вашем классе бывают игры?

- Очень часто;
- Часто;
- Не очень часто.

4. Как же ты - относишься к играм на уроках? *(запишите свой ответ)*

5. Как же ты думаешь - какая польза от игр на уроке?

- Очень большая.
- Большая.
- Не очень большая.
- Небольшая.

6. После проведения игры стал ли вам больше нравиться урок? *(запишите свой ответ)* _____

7. Как Вы считаете предложенная игра носит познавательный характер на уроке? *(запишите свой ответ)* _____

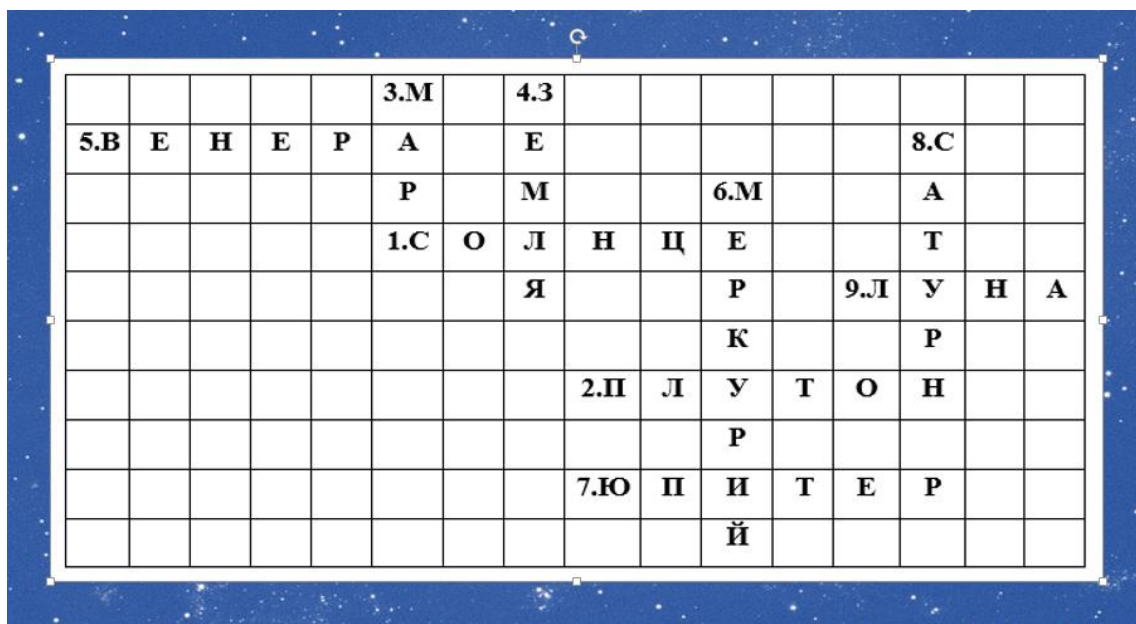
8. На каких уроках тебе хотелось бы играть? *(запишите свой ответ)*

СПАСИБО ЗА УЧАСТИЕ

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Кроссворд

1. Самая горячая, светлая (Солнце)
2. Планета, которую до 2006 года не считали планетой (Плутон.)
3. Планета, которую считают красной планетой (Марс)
4. Планета у которой есть жизнь, растительность, которая населена людьми (Земля).
5. Жаркая планета и ближайшая соседка земли (Венера).
6. Самая близкая планета к солнцу (Меркурий)
7. Самая большая планета (Юпитер)
8. Планета окруженная кольцами (Сатурн)
9. Спутник земли (Луна)



ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Раздаточный материал к уроку 6 класса на тему «Климат»

Карточка № 1.

Определите по географическим координатам **природные рекордсмены мира:**

Вопрос	Географические координаты	Объект
1. Самый высокий водопад на Земле?	5 °с.ш.; 62 °з.д.	
2. Самая высокая вершина мира?	28 °с.ш.; 88 °в.д.	
3. Полюс холода Земли?	78 °ю.ш.; 107 °в.д.	
4. Самый большой остров?	70 °с.ш.; 40 °з.д.	
5. Самое большое высокогорное озеро мира?	16 °ю.ш.; 69 °з.д.	

Ответы: водопад Анхель, г. Джомолунгма, станция «Восток», о. Гренландия, оз. Титикака.

Карточка № 2.

Определите по географическим координатам **самые необычные объекты на Земле:**

Вопрос	Географические координаты	Объект
1. Озеро, которое меняет свои очертания.	13 °с.ш.; 14 °в.д.	
2. Страна, которая называлась «Золотая империя»	19 °с.ш.; 98 °з.д.	
3. Острова, названные Христофором Колумбом «Собачьи».	28 °с.ш.; 17 °з.д.	

4. Острова, названные в честь испанского короля.	15 °с.ш.; 122 °в.д.	
5. Острова, которые до XVII века назывались разбойничьи.	15 °с.ш.; 145 °в.д.	

Ответы: озеро Чад, страна Мексика, острова: Канарские, Филиппинские, Марианские.

Карточка № 3.

Определите по географическим координатам **природные рекордсмены России?**

Вопрос	Географические координаты	Объект
1. Самая высокая вершина России.	44 °с.ш.; 43 °в.д.	
2. Самое холодное место в России.	63 °с.ш.; 143 °в.д.	
3. Самый высокий действующий вулкан в России.	56 °с.ш.; 161 °в.д.	
4. Самый большой полуостров России.	75 °с.ш.; 100 °в.д.	
5. Самое низкое место в России.	44 °с.ш.; 47 °в.д.	

Ответы: г. Эльбрус, г. Оймякон, влк. Ключевская Сопка, п-ов Таймыр, Прикаспийская низменность.

Карточка № 4.

Определите по географическим координатам **самые необычные объекты в России:**

Вопрос	Географические координаты	Объект

1. Озеро, в которое впадает 330 рек и речек.	53 °с.ш.; 107 °в.д.	
2. Полуостров, который говорит, что он мал.	70 °с.ш.; 70 °в.д.	
3. Республика, которую называют «страной тысячи озер».	63 °с.ш.; 33 °в.д.	
4. Город, где расположен Ипатьевский монастырь.	58 °с.ш.; 41 °в.д.	
5. Город «птица».	52 °с.ш.; 36 °в.д.	

Ответы: озеро Байкал, полуостров Ямал, республика Карелия, город Кострома, город Орел.

Карточка № 5.

Определите по географическим координатам **открытия известных географов-путешественников:**

Вопрос	Географические координаты	Объект
1. Водопад, который открыт Д. Левингстон.	18 ° ю.ш.; 25 ° в.д.	
2. Остров, открытый А. Тасманом.	5 ° ю.ш.; 140 ° в.д.	
3. Это необычное поднятие обнаружил Дж. Кук.	18 ° ю.ш.; 150 ° в.д.	
4. Остров, который открыла русская экспедиция на судах «Восток» и «Мирный»	69 ° ю.ш.; 91° з.д.	
5. Остров, который в конце XVI века открыл итальянец Джон Кабот.	48 ° с.ш.; 55 ° з.д.	

Ответы: водопад Виктория, остров Новая Гвинея, Большой Барьерный риф, остров Петра Первого, остров Ньюфаундленд.

Карточка № 6.

Определив по географическим координатам объекты, вы получите **интересные сведения по биологии:**

Вопрос	Географические координаты	Объект
1. Где произрастает самый крупный цветок раффлезия Арнольди, диаметр которого до 1 метра, вес до 15 кг.	0° ш.; 102° в.д.	
2. Определите страну, где растет чудо-дерево баньян, самый большой экземпляр имеет 4300 стволов, под шатром, которого отдыхали отряды по 600 человек одновременно.	20° с.ш.; 76° в.д.	
3. На земле есть только одно место, где нерестится угорь.	30° с.ш.; 75° з.д.	
4. Остров, на котором водятся самые маленькие полуобезьяны.	69° ю.ш.; 91° з.д.	
5. Родина картофеля.	33° ю.ш.; 70° з.д.	

Ответы: остров Суматра, страна Индия, Саргассово море, остров Петра Великого, страна Чили.

Карточка № 7.

Определив по географическим координатам объекты, вы получите **интересные сведения по литературе:**

Вопрос	Географические координаты	Объект
1. Родина Снегурочки.	58 °с.ш.; 41 °в.д.	
2. Город, где жил М.Ю. Лермонтов, а сейчас находится музей поэта.	44° с.ш.; 43° в.д.	
3. Страна, где последние годы жил Н.В. Гоголь.	42° с.ш.; 13 ° в.д.	
4. Река, к которой вышел Васютка из рассказа В.П. Астафьева «Васюткино озеро»	66° с.ш.; 87° в.д.	
5. Один из героев Жюль Верна совершил фантастическое путешествие к центру Земли через кратер потухшего вулкана. Как называется остров, на который поместила вулкан фантазия Жюль Верна.	64° с.ш., 21з.д.	

Ответы: город Кострома, город Пятигорск, Италия, река Енисей, остров Исландия.

Карточка № 8.

Определив по географическим координатам объекты, вы получите **интересные сведения из области спорта:**

Вопрос	Географические координаты	Объект
1. Родина Олимпийских игр.	38°с.ш., 24 ° в.д.	
2. Город, в котором в 2014 году состоятся зимние Олимпийские игры.	43° с.ш., 39 ° в.д.	

3. Город, в котором проходили в 1980 году летние Олимпийские игры.	56° с.ш., 38° в.д.	
4. Родина футбола.	53° с.ш., 0° д.	
5. Родина самого выдающегося футболиста Пеле.	16° ю.ш., 48° з.д.	

Ответы: Греция, Сочи, Москва, Англия, Бразилия.

Карточка № 9.

Определив по географическим координатам объекты, вы получите *интересные сведения из истории:*

Вопрос	Географические координаты	Объект
1. Город, который 900 дней был блокирован.	60° с.ш., 30° в.д.	
2. Город, в котором проходил парад Победы в 1945 году.	56° с.ш., 38° в.д.	
3. Город, который первым подвергся нападению монголо-татар.	54° с.ш., 39° в.д.	
4. Озеро, через которое в блокадные дни была проложена «Дорога жизни»	61° с.ш., 31° в.д.	
5. Столица древнерусского государства.	51° с.ш., 31° в.д.	

Ответы: Санкт-Петербург (Ленинград), Москва, Рязань, Ладожское, Киев.

Карточка № 10.

По географическим координатам определить *озера.*

Географические координаты	Объект

0 ° ш., 33 ° в.д. °	
47 ° с.ш., 90 ° з.д.	
28 ° ю.ш.; 137 ° в.д.	
54 ° с.ш.; 108 ° в.д.	
61 ° с.ш.; 32 ° в.д.	

Ответы: Виктория, Верхнее, Эйр, Байкал, Ладожское.

Карточка № 11.

Определив по географическим координатам объекты, вы получите *интересные сведения математике:*

Вопрос	Географические координаты	Объект
1. Родина древнегреческого математика, физика, инженера Архимеда.	37° с.ш., 15° в.д.	
2. Родина единственной женщины математика.	56° с.ш., 37° в.д.	
3. Страна, где с первых веков нашей эры пользовались десятичной системой счисления.	20° с.ш.; 76 ° в.д.	

Ответы: остров Сицилия, Москва, страна Индия.

Карточка № 12.

Города меняют свои названия, определите по географическим координатам *современное название городов:*

Вопрос	Географические координаты	Объект

1. Горький	56° с.ш., 44° в.д.	
2. Ленинград	60° с.ш., 30° в.д.	
3. Свердловск	57° с.ш., 61° в.д.	
4. Сталинград	48° с.ш., 44° в.д.	
5. Куйбышев	53° с.ш., 50° в.д.	

Ответы: Нижний Новгород, Санкт-Петербург, Екатеринбург, Волгоград, Самара.

Карточка №13.

Путешествия по карте

1. Если вы плывете строго на восток из точки с координатами 35 ° ю. ш., 22 ° в. д., то на берег вы высадитесь в точке с координатами _____
2. Если вы перемещаетесь из точки с координатами 75 ° с.ш., 100 ° в. д. в точку с координатами 0 ш., 100 в. д., то вы пересечете материк _____
3. Если вы отправились в путь из точки с координатами 1 ° с.ш., 51 ° в.д. в точку с координатами 10 ° ю. ш., 132 ° в.д., то вы пересечете океан _____
4. Вы отправились в путешествие по маршруту: Москва – Париж – Каир – Вашингтон – Токио. Зашифруйте свой маршрут. (Вместо городов указать координаты)
5. 10 января 1821 г. русская экспедиция на судах "Восток" и "Мирный" открыла остров. Координаты его 69 ° ю. ш. И 91 ° з.д. Как называется и в каком океане находится он?

6. Самолет, летевший из Англии в Америку, упал в море в точке с координатами 30° с. ш.; 70° з. д. Летчик в резиновой лодке плыл долго на северо-восток и был подобран на корабль в точке с координатами 36° с. ш.; 50° з. д. Обозначить на контурной карте место падения самолета крестиком, путь летчика в резиновой лодке пунктиром, а место встречи с кораблем – кружочком.

Тест по теме «Реки и озера Евразии»

1. Какая из рек Евразии пересекает в своем течении 8 стран?
а-Рейн, б-Волга, в-Дунай, г-Днепр.
2. Какая река в переводе означает «желтая»?
а-Янцзы, б-Хуанхе, в-Меконг.
3. Самая длинная река Европы?
а-Волга, б-Дунай, в-Рейн, г-Днепр.
4. Самой крупной рекой внутреннего стока является:
а-Урал, б-Волга, в-Сыр-Дарья, г-Эмба.
5. В какое озеро Евразии впадает 336 рек, а вытекает лишь 1 река?
а-Байкал, б-Ладожское, в-Женевское, г-Онежское.
6. К какому озеру имеет в одной части пресную воду, а в другой-соленую?
а-Лобнор, б-Аральское, в-Балхаш, г-Зайсан.
7. Какого питания реки широко разливаются летом?
а-дождевого, б-ледникового, в-снегового, г-подземного.
8. Какие из озер являются солеными?
а-Каспийское, Аральское, Лобнор, б-Зайсан, Байкал, Ладожское.
9. В каком районе Евразии находятся обширные болота?
а-Зап.-Сибирской равнине, б-Великой Китайской равнине, в-Индо-Гангской равнине
10. Бассейну какой реки относится наша река Илек?

а-Волги,
Реки и озера Евразии

б-Уралу,

в-Эмбы,г-Сыр-Дарьи..

Ответы: 1-в,2- 3-а, 4-б, 5-а,б-в, 7-а,б;8-а,9-а,10-б.

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Конспект урока по географии с применением игровых технологий в 6 классе на тему «Климат».

Тема урока: Климат.

Тип урока: урок открытия новых знаний и закрепления старых.

Формы работы на уроке: коллективные, групповые, индивидуальные.

Используемые педагогические технологии: игровые, инновационные, информационные.

Цели:

Предметные: Формировать понятия климат, выявление условий образования климата, раскрытие значение климата в хозяйственной деятельности человека.

Метапредметные: Формировать умение читать карты, выбирать из дополнительного материала тот, который нужен по данной теме.

Регулятивные: Формировать представление о климате, влияние климата на природу и жизнь людей.

Познавательные: Продолжить работу по обучению учащихся работы с текстом учебника, контурными картами, дневником - наблюдения, как источниками новых знаний.

Коммуникативные: Формировать умения анализировать, сравнивать и рассуждать, умения оценивать свою деятельность, коммуникативные умения слушать друг друга, высказывать свою точку зрения и аргументировать ее, работать в группе.

Личностные: Развитие интереса и познавательной деятельности путем связи теоретического материала с ежедневными явлениями, формировать умение работать с дополнительным материалом.

Формы и методы диагностики: фронтальная, индивидуальная и групповая.

Методы обучения: объяснительный, иллюстративный, проблемный.

Оборудование: Учебники, атласы 6-7 класс, контурные карты, климатическая карта, раздаточный материал – карточки.

Ход урока:

Этапы урока (время)	Формируемые результаты (предметные и метапредметные)	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
Организационный этап (5 минут)	Формировать понятия климат, выявление условий образования климата, раскрытие значение климата в хозяйственной деятельности человека.	Приветствие. Проверка отсутствующих. Сегодня мы начнем урок с загадок 1 Фырчит, рычит ,ветки ломает, пыль поднимает, тебя с ног сбивает 2 Падает горошком , скачет по дорожкам 3 Крупно, добро зачастило всю Землю напоило 4 Что- то золотое весело сияет, и в лесу и в поле снег тихонько тает Как вы ребята думаете о чем были загадки.	(Ветер). (Град). (Дождь). (Солнце). Об элементах погоды.
Актуализация опорных знаний – работа с синоптической картой (10 минут)	Формировать понятия климат, выявление условий образования климата, раскрытие значение климата в хозяйственной деятельности человека.	А теперь открыли все атлас за 6 класс-синоптическую карту и еще раз вспомним, что же мы можем узнать по карте. Слушаем внимательно мои вопросы: 1.Что такое атмосфера? 2. Из каких сфер состоит атмосфера? 3. В какой сфере мы рассматриваем погоду? 4. Какие элементы характеризуют погоду? 5. Как называются линии объединяющие одинаковые температуру. Давление?	Ответы учащихся.

		<p>6. Что такое циклон и антициклон? Их влияние на погоду</p> <p>7. Как влияют теплые и холодные фронты?</p> <p>Молодцы. Вы все сегодня справились с этим заданием</p>	
<p>Мотивация учебной деятельности. (5 минут)</p>	<p>Формировать представление о климате, влияние климата на природу и жизнь людей.</p>	<p>Сейчас представлю вашему вниманию одну из характеристик, касающуюся темы атмосфера, а вы постарайтесь определить о чем пойдет речь. Это и будет темой нашего нового материала, который мы будем изучать сегодня на уроке.</p> <p>Он чрезвычайно разнообразен. На севере он, исключительно холодный, а на юге-жаркий, по восточным и юго-восточным окраинам влажный, а в центральных районах-засушливый.</p> <p>Как вы думаете, какая тема нашего урока и подскажите мне, какой картой мы будем сегодня пользоваться. Верно. Тема Климат. А карта называется климатическая – обратите внимание на доску.</p>	<p>Тема урока Климат. А пользоваться будем климатической картой</p>
<p>Работа с учебником и дневником-наблюдения. (10 минут)</p>	<p>Продолжить работу по обучению учащихся работы с текстом учебника, контурными картами, дневником - наблюдения, как источниками новых знаний.</p>	<p>Открыли учебник параграф 29 стр. 149 найдем этот термин и запишем его в дневник –наблюдения стр. 77. Что же такое климат?</p> <p>А кто мне подскажет, что нам надо знать, чтобы дать характеристику климата. То есть какую мы с вами поставим цель на уроке.</p> <p>Как распределяется солнечная радиация – свет и тепло в районе экватора.</p>	<p>Климат – это характерный для определенной местности режим погоды, который обусловлен географическим положением указанной зоны.</p> <p>Мы должны выяснить, какими элементами характеризуется климат.</p> <p>Под прямым углом – значит больше в районе экватора будет тепла, а</p>

		<p>А теперь посмотрим на карту в атласе 7 класса стр. 10-11 и скажите мне какое будет здесь давление. Что значит – низкое?</p> <p>Сделаем вывод: какой же здесь будет климат, если из года в год высокие температуры- положительные, много осадков, низкое давление и теплые ветры и почему я говорю, что теплые ветра.</p> <p>А теперь подумайте какой будет климат на крайнем севере и на крайнем юге, где находятся полюса. Чем он будет отличаться от жаркого?</p> <p>А ведь ребята, в природе обязательно между жарким климатом и холодным должен быть какой?</p> <p>А как вы думаете чем он будет отличаться?</p> <p>Кто мне скажет как называется этот тип климата. Верно – это умеренный, мы с вами в нем живем</p>	<p>значит что будет больше происходить - испарение то есть круговорот воды в природе- будут образовываться облака.</p> <p>Зимой выпадает снег, а летом дождь.</p> <p>Жаркий</p> <p>Холодный. А отличаться будет Низкой – температурой, малой влагой, низким давлением .</p> <p>Умеренный Холодной зимой и теплым летом. Зимой осадки в виде снега ,а летом в виде дождя ,преобладает высокое давление .</p> <p>Умеренный</p>
<p>Работа по контурной карте стр. 8-9 (10 минут)</p>	<p>Формировать умение читать карты, выбирать из дополнительного материала тот, который нужен по данной теме.</p>	<p>Подписать типы климата жаркий, 2 –холодных , 2 теплых.</p> <p>Скажите ребята достаточно мы получили сведения, чтобы белее подробно охарактеризовать климат?</p>	<p>(Подписывают).</p> <p>Нет, нужно знать еще факторы влияющие: географическое положение, расположение океанов,</p>

	<p>Развитие интереса и познавательной деятельности путем связи теоретического материала с ежедневными явлениями, формировать умение работать с дополнительным материалом.</p>	<p>А теперь скажите зачем надо нам изучать климат?</p> <p>А вы знаете ребята ученые все мира установили, что климат меняется через каждые 30 лет Первые научные наблюдения проводились в 1901 -1930 годы, 1931-1961 годы, с 1961-1990 годы, а сейчас с 1991-2020год.</p> <p>А скажите что сейчас происходит с климатом потепление или похолодание?</p> <p>Да, ребята, верно потепление. А вот как оно оказывает влияние на климат мы рассмотрим на следующем уроке.</p>	<p>подстилающую поверхность. Чтобы знать какие надо строить дома, как одеваться, что выращивать, ведь от климата зависят особенности труда и быт, здоровье человека.</p> <p>Сейчас происходит потепление.</p>
<p>Закрепление урока индивидуальная работа по карточкам (5 минут)</p>	<p>Формировать умения анализировать, сравнивать и рассуждать, умения оценивать свою деятельность, коммуникативные умения слушать друг друга, высказывать свою точку зрения и аргументировать ее, работать в группе.</p>	<p>Вывод: скажите ребята при выполнении работы по каточкам какую вы думаете решали проблему? Какую тему мы сегодня изучили? Что нового вы узнали. Какие были трудности при изучении нового материала.</p> <p>Домашнее задание Пар 29</p> <p>Оценки за урок сегодня получают все после проверки ваших индивидуальных карточек.</p>	<p>Чем отличается погода от климата.</p> <p>(Ответы учащихся)</p>

Приложение

Вариант 1

Элементы погоды	приборы	Единицы измерения	графики	Элементы климата
1 температура-максимальная,	А-флюгер	6-мм. РТ . ст.	Роза ветров	Е-среднегодовое

минимальная , средняя, амплитуда				количество осадков
2 осадки- снег , дождь	Б-барометр	7-градусы	Изотермы	Ж- среднегодовая температура
3 ветер -	В- термометр	8- мм	Изобары	З- среднегодовая роза ветров
4 влажность- облачность	Г- осадкомер	9- м в сек	График хода температуры	К- самый теплый месяц
5 давление-	Д-гигрометр	10-О	Диаграммы	Л-самый холодный месяц
Элементы погоды-				
Элементы климата				

Построить график хода температуры за неделю П- 5 , В-7, С - 0 , Ч +2,
П+4,С+5,В+1 мак-мин-средняя-амплитуда.

Вариант 2

Элементы погоды	Приборы	Единицы измерения	Графики	Элементы климата
1 температура- максимальная, минимальная , средняя, амплитуда	А-флюгер	6-мм. РТ . ст.	Роза ветров	Е- среднегодовое количество осадков
2 осадки- снег , дождь	Б-барометр	7-градусы	Изотермы	Ж- среднегодовая температура
3 ветер -	В- термометр	8- мм	Изобары	З- среднегодовая роза ветров
4 влажность- облачность	Г- осадкомер	9- м в сек	График хода температуры	К- самый теплый месяц
5 давление-	Д-гигрометр	10-О	Диаграммы	Л-самый холодный месяц
Элементы погоды-				
Элементы климата				

Построить розу ветров за неделю П –СВ -5 м/с. В –С- 3м/с. С – 3 4 м/с.
Ч-СЗ-6м/С. П- ЮЗ 2м/с. С –Ю 1м/с. В-ЮВ 3м\с.

Какая будет погода завтра ? Что будет циклон или антициклон?

В 7 классе был проведен урок с применением игровых технологий на
тему «Южная Америка.

План-конспект урока географии с применением игровых технологий в
7 классе на тему «Южная Америка».

Тема: «Южная Америка».

Тип урока: Урок - обобщения, систематизации и проверки знаний по
теме «Южная Америка».

Формы работы на уроке: коллективные, групповые, индивидуальные.

Используемые педагогические технологии: игровые, инновационные,
информационные.

Цели урока: выявить качества и уровни овладения знаниями и
умениями, полученными на предыдущих уроках;

Предметные - называть и показывать климатические пояса на картах;
приводить их примеры, определять по карте географическое положение
материка; описывать его значение и зависимость.

Метапредметные – умение вести самостоятельный поиск, анализ и отбор
информации; умение работать в коллективе.

Регулятивные: обобщить материал как систему знаний; умение делать
выводы о влиянии климата на природу.

Познавательные: совершенствовать способность разъяснить
характерные черты природы материка, проанализировав и сравнивая карты
атласа; совершенствовать познавательный интерес и географическое
осознание обучающихся.

Коммуникативные: воспитывать географическую культуру учащихся.

Личностные – осознание ценности географических знаний как важного
компонента научной картины мира.

Оборудование: компьютер, экран, настенные карты – «Физическая карта
мира», раздаточный материал – контурные карты Южной Америки,
сигнальные карточки, тексты тестовой работы, схемы путешествий «Высотная
поясность» (по количеству учащихся).

Формы и методы диагностики: фронтальная, индивидуальная и
групповая.

Ход урока

Этапы урока (время)	Формируемые результаты (предметные и метапредметные)	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
I. Организационный момент	<p>Личностные – осознание ценности географических знаний как важного компонента научной картины мира.</p> <p>Познавательные: развивать умение объяснить особенности природы материка, анализируя и сопоставляя карты атласа; развивать познавательный интерес и географическое мышление учащихся.</p>	<p>Приветствие. Выявление отсутствующих. Мы совершили интересное путешествие по Южной Америке, побывали в самых разных ее уголках. Познакомились с климатом, рельефом, природными комплексами материка, изучили жизнь, обычаи и нравы местного населения. Все это позволило составить образ Южной Америки, который, я надеюсь, останется в вашей памяти надолго.</p> <p>Сегодня нам предстоит обобщить наши знания и проверить их на прочность, выполняя различные задания.</p> <p>А начать я хочу с легенды о вожде индейского племени, который посылал юношей на вершину Аконкагуа.</p> <p>«Идите, пока хватит сил. Кто устанет, может вернуться домой, но пусть каждый принесет мне ветку с того места, где он свернул с дороги»,- говорил вождь. Вскоре первый вернулся и протянул листок кактуса.</p> <p>Вождь усмехнулся: «Ты не пересек пустыню. Ты не был даже у подножия горы».</p> <p>Второму, принесшему серебристую ветку полыни, вождь сказал: «Ты был у подножия, но даже не пытался начать восхождение». Третий, с веткой тополя, даже заслужил похвалу: «Ты добрался до родника». Подобное же поощрение и четвертому, с веткой крушины. Пятому, принесшему ветку кедра, старик одобрительно кивнул: «Ты был на полпути к вершине».</p>	Приветствие.

	<p>Метапредметные – умение вести самостоятельный поиск, анализ и отбор информации; умение работать в коллективе.</p>	<p>Последний юноша пришел с пустыми руками, но лицо его светилось радостью. Он объяснил, что был там, где не растут деревья, но зато видел сверкающее море. Вождь не только поверил ему, но и отдал самую большую дань признания: «Тебе не нужна ветка-символ. Победа сияет в твоих глазах, звучит в твоём голосе. Это одна из вершин твоей жизни. Ты видел гору во всем ее величии».</p> <p>Ребята, почему вождь решил, что юноша дошел до вершины горы?</p> <p>На экране слайд №3. Схема путешествия «Высотная поясность».</p> <p>Сегодня каждой команде предстоит подняться на свою вершину. Перед вами один из «шеститысячников» горной системы – Анды. Высотные пояса горы - это задания, которые вам предстоит выполнить. Оценивать себя будете сами. С каждым выполненным заданием вы поднимаетесь на тысячу метров. Если выполните все, окажетесь на вершине горы, и в ваших глазах будет сиять победа. Одна из вершин географии будет преодолена. Итак, в путь.</p>	<p>(Идет обсуждение вопроса)</p>
<p>Обобщение, систематизация,</p>	<p>Регулятивные: обобщить материал как систему знаний; умение</p>	<p>Учитель: Путь всегда начинается с карты. С карты начинаем и мы, проверим, как вы усвоили</p>	

<p>контроль и самопроверка знаний. Работа с контурной картой</p>	<p>делать выводы о влиянии климата на природу.</p>	<p>географическую номенклатуру. Внимание на экран! Работа выполняется на контурных картах. Время на выполнение задания- 5 мин. На экране слайд № 1. (После выполнения задания и проверки, учитель предлагает команде, успешно справившейся с заданием, подняться на схемах на 1 тыс.м.</p>	<p>Работа с контурной картой (Ученики делают отметку на схемах)</p>
	<p>Коммуникативные: воспитывать географическую культуру учащихся.</p> <p>Предметные - называть и показывать климатические пояса на картах;</p>	<p>Карта – это вид сверху. Материк с высоты мы обозрели, а теперь давайте посмотрим на профиль рельефа Южной Америки по линии Южного тропика. Какие географические области пересекает линия профиля? Через какой климатический пояс проходит линия профиля? Слайд № 2. В данной таблице приведена часть характеристики климатических поясов Южной Америки. Вам нужно вписать в нее остальные параметры, заменив ими знак вопроса. В качестве примера в таблице приведены параметры тропического климатического пояса. Проверяем выполнение задания. Слайд № 3. Кто справился с заданием, поднимается на схемах ещё на следующий пояс. Следующее задание мы назовем «Блиц - турнир». Южная Америка – материк многих рекордов. Слайд №4. 1.Самое высокогорное крупнейшее озеро в мире? 2.Самый высокий водопад на планете?</p>	<p>Пустыня Атакама, горы Анды, Бразильское плоскогорье.</p> <p>Линия профиля проходит через тропический пояс</p>

	<p>приводить их примеры, определять по карте географическое положение материка; описывать его значение и зависимость.</p>	<p>3. Самая длинная горная цепь на Земле? 4. Самая высокая точка Западного полушария? 5. Самая полноводная река мира? 6. Самый влажный материк? 7. Самая большая низменность мира? 8. Самый большой массив вечнозелёных лесов? 9. Самая крупная кувшинка мира? 10. Самая большая змея. 11. Самый крупный и могучий представитель семейства кошачьих в новом свете? 12. Хищная рыба Амазонки? 13. Южная Америка является центром происхождения каких культурных растений? 14. Что такое сельва? 15. Что такое пампа? 16. 1. Что такое патагония? 17. Какое животное Южной Америки «носит доспехи»? 18. Одна из самых сухих пустынь Земли с богатейшими месторождениями селитры? 19. Крупное плоскогорье Южной Америки? 20. Каково направление Вашего путешествия, если Вы спускаетесь по Амазонке к Атлантическому океану? 21. Какой остров Тасмания или Огненная Земля расположен южнее? 22. Кто такие самбо? 23. Кто такие метисы? 24. Кто такие мулаты?</p>	<p>(Титикака) (Анхель) (Анды) (Аконкагуа) (Амазонка) (Южная Америка) (Амазонская) (в Южной Америке) (Виктория – регия) Слайд №5. (Анаконда) Слайд №6 (Ягуар) Слайд №7. (Пираньи) Слайд №8. (Какао, картофель, помидор, фасоль) Слайд №9</p>
--	---	--	---

	<p>Предметные - называть и показывать климатические пояса на картах; приводить их примеры, определять по карте географическое положение материка; описывать его значение и зависимость.</p>	<p>25. Какой канал разделяет Северную и Южную Америку? 26. Молодые горы Южной Америки, протянувшиеся по всему западному побережью Южной Америки? Чья команда ответила на все вопросы, т. е. справился с заданием, поднимаемся на схемах ещё на 1000м. Изучая природу Южной Америки, мы с вами проводили сравнение с природой Африки, находили черты сходства и различия в географическом положении, рельефе, климате, внутренних водах, природных зонах. Для того чтобы проверить, как вы усвоили особенности природы этих материков, я предлагаю выполнить тестовую работу. Выполним её по двум вариантам. Время на выполнение – 5 мин. Тестовая работа. Укажите номера утверждений, относящихся к материку. 1-й вариант – Африка. 2-й вариант – Южная Америка. 1. Материк пересекает экватор. 2. Основной массив материка расположен южнее экватора. 3. Большая часть материка расположена в Восточном полушарии. 4. Материк расположен в Западном полушарии. 5. В рельефе преобладают равнины. 6. В рельефе преобладают высокие равнины. 7. Мощная горная цепь протянулась вдоль побережья материка. 8. Материк на севере граничит с большим массивом суши. 9. Омывается Атлантическим океаном. 10. Омывается Индийским океаном.</p>	<p>(экваториальные леса в Южной Америке) (степи Южной Америки) (полупустыни Южной Америки) (Броненосец) Слайд №10 (Атакама) (Бразильское) (На восток) (Огненная Земля) (потомки от браков индейцев и негров) (потомки от браков европейцев с индейцами) (потомки от браков европейцев и негров) (Панамский)</p>
--	---	---	---

		<p>11. Все климатические пояса на материке повторяются дважды по обе стороны экватора.</p> <p>12. Материк пересекает умеренный климатический пояс.</p> <p>13. На материке протекает много полноводных рек.</p> <p>14. Материк – самый жаркий из всех материков Земли.</p> <p>15. Материк заслужил название самого влажного материка Земли.</p> <p>16. Пустыни на материке занимают большую площадь.</p> <p>После сбора письменных работ, учащиеся проверяют свои знания.</p> <p>Теперь проверим себя. Слайд №11.</p> <p>Учащиеся, справившиеся с заданием, поднимаются ещё на один высотный пояс.</p> <p>Установите соответствие страна-столица Слайд №12</p> <p>(Взаимопроверка задания).</p>	<p>(Анды)</p> <p>Учащиеся отмечают на картах.</p> <p>Учащиеся отмечают на картах.</p> <p>Учащиеся устанавливают соответствие страна-столица.</p>
Подведение итогов уроков.	Регулятивные: обобщить материал как систему знаний; умение делать выводы о влиянии климата на природу.	<p>Восхождение на эту вершину географии закончено. Посмотрите на свои схемы подъема к вершине: на какой высоте вы оказались?</p> <p>(Идет обсуждение результатов).</p> <p>(Подведение итога урока. Поощрение наиболее активных. Обращает внимание учеников, которые не все задания выполнили, на то, какие темы им необходимо повторить. Общая оценка за письменные работы выставляется в журнал после проверки).</p>	
Домашнее задание		Домашнее задание: отгадать кроссворд «Америка».	

