МАСТЕР – КЛАСС: «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ГЕОГРАФИИ».

Учитель географии: Болотова О.Л.

Педагогическая(образовательная технология) представляет собой совокупность способов педагогического взаимодействия, последовательная реализация которых создает условия для развития участников педагогического процесса и предполагает определенный его результат.

Основоположником теории духовного развития ребенка в игре являлся К. Д.Ушинский. «Не надо забывать, - пишет Ушинский, - что игра, в которой самостоятельно работает детская душа, тоже есть деятельность для ребенка».

Методика организации любой игры включает в себя следующие этапы:

1. Подготовительный этап (от 1 до нескольких дней).

2.Основной этап (непосредственное проведение игры).

3. Заключительный этап (итог, который учащиеся подводят в конце игры).

Классификация игр:

По форме деятельности: индивидуальные, парные, групповые.

По типам: ролевые, деловые, познавательные, сюжетные, имитирующие.

По форме проведения: игры – путешествия, КВН, игры – аукционы, игры – путешествия, игры – исследования, игры – инсценировки, игры – открытия.

Географические игры по различным темам должны соответствовать следующим критериям:

1.Игра должна быть рассчитана на один урок (40-45 минут).
2. Игра не должна быть сложной для понимания ее хода учениками.
3. Оборудование для игры должно легко трансформироваться.
4.Игра не должна морально устаревать.
5.Игра должна быть массовой, охватывающей всех учеников.
6.Игра должна быть динамичной для поддержания интереса к ней.

МОДЕЛИ ГЕОГРАФИЧЕСКИХ ИГР:

Модель №1« Географическая эстафета» .
Модель №2 «Четвертый лишний.»
(полярная ива, ягель, лишайник, клен)
Модель №3 «Еще быстрей».
Модель№4 «Географический бой».
Модель №5 «Собери карту».
Модель № 6 «Географические силуэты».
Модель №7 «Казаки – разбойники».
Модель №8 «Правильно отбери».
Модель № 9 «Географическое домино»
Модель № 10 «Знаешь ли ты страну?»
Модель № 11 «Самый, самый…».
Модель № 12 «Заморочки из бочки».
Модель № 13 «Пойми меня».
Модель № 14 «Найди ошибку».

Структура ролевой игры.

Подготовительный этап	**Организационные вопросы**	- распределение ролей; - выбор жюри; - формирование групп; - ознакомление с обязанностями.
	Предваряющие вопросы	- знакомство с проблемой; - сбор материала, подготовка сообщения; - изготовление наглядных пособий; - консультации.

Игровой этап	**Внутригрупповой аспект**	- индивидуальное понимание проблемы; - дискуссия в группе; - выявление позиций; - принятие решения; - подготовка сообщения.
	Межгрупповой аспект	- заслушивание сообщений групп; - оценка решения.

Заключительный этап.	- сообщение экспертной группы по проблеме; - выбор наиболее удачного решения.
Анализ результатов.	- определение степени активности участников, уровень знаний и умений; - выработка рекомендаций по совершенствованию игры.

Структура деловой игры.

Этап подготовки.		- общее описание игры; - содержание инструктажа; - подготовка материального обеспечения.
	Ввод в игру.	-постановка проблем и целей; - условия, инструктаж; - регламент, правила; - распределение ролей; - формирование групп; - консультации.

Этап проведения	**Групповая работа над заданием**	- работа с источниками; - тренинг; - мозговой штурм.
	Межгрупповая дискуссия	- выступления групп; - защита результатов; - правила дискуссии; - работа экспертов.

Этап анализа и обобщения	- вывод из игры; - анализ, рефлексия; - оценка и самооценка работы; - выводы и обобщения; - рекомендации.