

**Тема проекта:**

**«Использование игровых технологий в обучении школьной географии как средство повышения познавательной активности»**

# Автор проекта:

---

учитель географии МОУ  
«Ляшевская основная общеобразовательная школа»  
Кушимова Гульжан Куанышевна

# Актуальность темы:

- наблюдаются тенденции к снижению качества знаний и усилению негативного отношения к обучению, из-за общего снижения познавательного интереса у школьников начиная с 6-7 класса
- происходит ухудшение межличностных отношений в ученических коллективах
- Уменьшение количества часов негативно сказывается на общем качестве образования учащихся
- Содержание роли школьника меняется в сторону более активного и осмысленного участия в такой познавательной деятельности. Данное изменение содержания учебной деятельности школьника и обучающей деятельности учителя характерно для личностно-ориентированного обучения. Указанные изменения в организации учебного процесса наиболее эффективно реализуются при использовании игры в обучении
- анализ игровых сценариев на уроках географии, приведённых в публикациях последних лет не даёт оснований говорить о решении с помощью таких игр задач обучения и развития

- Большинство описанных учебных игр направлено на воспроизведение изученного материала. Отсутствует постановка географической проблемы. Мало места уделяется выдвигению гипотез
- Почти не планируется конечный результат применения учебной игры на уроке



# Цель исследования

обосновании работы по совершенствованию учебного процесса на основе систематического использования игр и реализации их педагогических возможностей.



# Объект исследования

игровые технологии на уроках географии  
в учебном процессе общеобразовательной  
ШКОЛЫ



# Предмет исследования

---

влияние систематической работы по использованию игровых технологий на совершенствование процесса обучения географии в школе.

# Гипотеза:

использование игр на уроке создает реальные возможности для повышения его эффективности и познавательной активности учащихся.





# Задачи:

---

- Изучить теоретические, психолого-педагогические исследования проблемы использования игр в обучении.
- На основе исследовательской работы проверить эффективность использования игр на уроке географии.

# Этапы реализации проекта

---

I этап –Изучение истории развития и применения игр на уроках географии, включая анализ научной, учебной и методической литературы. Формулировка целей и задач исследования, выдвижение гипотезы. Выбор методов исследования.

II этап –Исследовательская работа в общеобразовательной школе. Разработка сценариев и дидактических материалов, проведение игр.

III этап –Анализ результатов исследования, включая изменения в познавательной деятельности учащихся, расширение их опыта творческой деятельности, формирование ценностного отношения к миру. Формулировка выводов проведённого исследования, раскрытие значимости результатов.

# База исследования:

---

- МОУ «Ляшевская ООШ»



Глава 1. Теоретическое обоснование роли игры для активизации познавательной деятельности в общеобразовательной школе.

1.1. Учебная игра как педагогическая технология

1.2. Психолого-педагогические возможности игровой деятельности в обучении

Глава 2. Методические подходы к проведению игр.

2.1. Технология игровых форм обучения в общеобразовательной школе.

2.2. Методические рекомендации по разработке и проведению игр на уроках географии

Глава 3. Педагогическое исследование и его результаты.

3.1. Исследование литературы по развитию игровых технологий в обучении школьной географии

3.2. Наш педагогический опыт (оценка результатов работы)

- Игра - это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса, отчасти потому, что человеку по своей природе нравится играть, другой причиной является, то, что мотивов в игре гораздо больше, чем у обычной учебной деятельности. Ф.И. Фрадкина, исследуя мотивы участия школьников в играх, замечает, что некоторые учащиеся участвуют в играх, чтобы реализовать свои способности и потенциальные возможности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности, другие чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвертые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.

- В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.
- Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.
- В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению.
- В процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить такой объем работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

- **Учебная игра** - это довольно широкий процесс формирования учебной деятельности. С этой целью материал, как правило, дается в порядке многократной отработки понятий, закономерностей, обобщений и т.д.

Во всех случаях должно быть стремление учителя к созданию такой микроатмосферы обучения, в которой имеются предпосылки подвести учащихся к основным учебным проблемам.

- **Игра** - это оптимальная форма обучения в интеллектуальном развитии каждого учащегося. Кроме того, система учебных игр представляет собой психолога - педагогический модуль в деятельности учителя и учащихся.

# ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ УЧЕБНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

- Учебные игры, применяемые в учебно-воспитательном процессе, в том числе и деловые, подчиняются следующим принципам:
- Принцип единства цели, выражающий однозначный конечный результат игровой деятельности для всех игроков.
- Принцип равенства, проявляющихся в том, что все игроки в исходный момент деятельности имеют одинаковые возможности на протяжении всей игры.
- Принцип цикличности означает, что идет возврат к исходному положению после достижения цели каждого учащегося.
- Принцип действия выражает необходимость очередности в действиях игроков.
- Принцип ограниченной свободы проявляется в том, что все действия игроков должны быть ограничены правилами игры.



# Риски:

---

- Учащиеся не вступают в игру или вступают в нее формально. Это бывает в том случае, если начальный этап не подготовлен, учащиеся не верят в свои силы. Учитель создает положительный психологический настрой по преодолению таких затруднений.
- Игра затягивается. В ходе игры участники не могут найти правильного решения. Учитель вводит дополнительные средства, видоизменяет ситуацию с целью подведения учащихся к правильному ответу.
- Игра может прерваться или перейти в конфликтную ситуацию. В этом случае, задача учителя - снять конфликт при помощи корректировки отдельных заданий.

# Технологическая схема деловой игры

Этап подготовки	Разработка игры	<ul style="list-style-type: none"><li>- разработка сценария</li><li>- план деловой игры .</li><li>- общее описание игры</li><li>- содержание инструктажа</li><li>- подготовка материального обеспечения</li></ul>
	Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none"><li>- постановка проблемы, целей</li><li>- условия, инструктаж</li><li>- регламент, правила</li><li>- распределение ролей</li><li>- формирование групп</li><li>- консультация</li></ul>



Этап проведения	Групповая работа над заданием	<ul style="list-style-type: none"><li>- работа с источниками</li><li>- тренинг</li><li>- мозговой штурм</li><li>- работа с игротехником</li></ul>
	Межгрупповая дискуссия	<ul style="list-style-type: none"><li>- выступления групп</li><li>- защита результатов</li><li>- правила дискуссии</li><li>- работа экспертов</li></ul>



Этап анализа и обобщения	<ul style="list-style-type: none"><li>- вывод из игры</li><li>- анализ, рефлексия</li><li>- оценка и самооценка работы</li><li>- выводы и обобщения</li><li>- рекомендации</li></ul>
--------------------------	--

- Ролевая игра как форма организации речевой ситуации является средством интенсификации обучения групповому общению.
- Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником.
- Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности.
- Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность, воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью.

# Из опыта работы

- На уроках повторения и обобщения знаний, закрепления умений, используем методический прием «Рекламное бюро». Класс, по желанию учеников, делится на «всемирно известные» рекламные кампании, названия им придумывают сами учащиеся. Предварительно, за несколько уроков, всем компаниям дается одинаковое задание: создать рекламный проспект для материка (7кл), природного явления (6кл), государства (7кл, 10кл) и представить его на «суд мировой общественности» класса.

- Каждая компания обязана при рекламировании использовать наглядный материал по географическому объекту (рисунки, схемы, фотографии, газеты, журналы и т.д.). Оценочная рекламная комиссия создается из числа учащихся класса и не носит постоянный характер. Комиссия в своей оценочной деятельности руководствуется следующими критериями, которые предварительно сообщаются всему классу: соответствие рекламного проспекта предложенной теме, оригинальность представления, разнообразие представленного материала, логичность построения проспекта, содержательное раскрытие рекламируемого объекта.



- На уроке проверки и учета знаний и умений использую геолото. Для организации игры использую эстетически оформленную емкость. В ёмкости находятся открывающиеся бочонки, в которые вложены тематические вопросы. Кроме вопросов в бочонках находится жетон «приз» и жетон «зеро».
- Вопросы для геолото которые помещаются в бочонках подготавливаются учителем, учениками. Вопросы могут быть по конкретным темам, учебным блокам, разделам или носить общеобразовательный характер.
- Потом начинается сама игра. Ученики, по просьбе учителя, начинают вынимать бочонки с вопросами. Потом бочонки открываются, из них извлекаются вопросы, на которые через небольшой промежуток ученики должны дать ответы.

На уроках обучения умениям и навыкам использую деловые игры. Например, в седьмом классе при изучении океанов, предлагаю ученикам такие ситуации:

Один из вас будет капитаном, другой - штурманом. Надо выбрать маршрут плавания по Атлантическому океану, поставить цель экспедиции, рассказать о природе тех мест, где вы побывали.

Представьте, что вы потерпели кораблекрушение и спаслись на плотике. Расскажите о случившемся, о попытках выжить.



# И в заключение

- Даже если игра не охватит так глубоко теоретические вопросы, как устный диалог или самостоятельная работа учащихся, полученная в ходе игры пятерка, стимулирует дальнейший интерес к учебе. А на фоне 8-10 оценок за четверть она не является решающей. Ведь есть оценки за практические самостоятельные, индивидуальные работы. Но если вы не хотите убить в своих учениках тягу к знаниям, нужно на уроках, хоть изредка играть.
- О результативности применения игр на уроках географии трудно судить в отрыв от преподавания предмета в целом, отношения к нему в школе, личных отношений учащихся к педагогу.
- Использование игр в преподавании курса географии в средней школе делает урок наглядным и выразительным, помогает лучшему усвоению нового материала. Данные анкетирования свидетельствуют, что ученики высоко оценивают подобные уроки и приемы.

### Использование образовательных технологий на уроках географии

