И. П. КОРНЕЙЧУК
Пинск, ГУО «СШ № 18 г. Пинска»

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ: ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ (ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ ОДАРЁННЫХ УЧАЩИХСЯ)

География – это уникальный учебный предмет, в котором интегрированы знания из области физики и химии, литературы и истории,математики и биологии. Повысить интерес к предмету, активизировать деятельность учащихся на уроках – это задача каждогоучителя.

Основой работы с одарёнными учащимися является совершенствование таких факторов, как развитиевнутреннего деятельностного потенциала, способности ставить цель и искать способы её достижения, по максимуму использовать свои собственные способности.

Для педагога важно, чтобы встреча с незнакомым материалом не разочаровала и испугала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса в усвоении, сделала процесс обучения занимательным. В этом мне помогают игровые приемы, которые применяю на разных этапах урока.

На организационно-мотивационном этапе урока стараюсь создать благоприятную атмосферу, подготовить учеников к общению. В этом мне помогает игра «Пароль», которая предлагает назвать учащимся страны и столицы, острова, моря, формы рельефа, прежде чем они сядут на свои места. Название «пароля» определяется изученным материалом.

Для выхода на тему урока практикую ребусы, загадки, которые обогащают содержательную сторону урока, пробуждают интерес к учебному предмету.

На этапе проверки домашнего задания, особенно в VI классе, где запоминание ключевых терминов и понятий очень важно, рекомендую проводить различные виды диктантов. Суть «Географического диктанта» очень проста – учитель читает толкование понятий, а учащиеся записывают под порядковым номером только название понятия, термина.

«Цифровой диктант» использую для быстрой обратной связи. Учащимся читаются утверждения. Если они верные, то ставится «1», а если неверные – «0».

Поиск адресатов для географических объектов ученики осуществляют с помощью игры «Почта». Например, заливы, моря распределяют в конверты с названиями океанов, растения и животные – с названиями природных зон, крайние точки – с названиями материков.

Это задание формирует у учащихся пространственное представление.

Игра «Узнай силуэт» помогает совершенствовать картографическую грамотность учащихся, заключается в том, что ученик должен узнать географический объект по его силуэту.

Для определения глубины полученных знаний пользуюсь приемом «Белая ворона» - необходимо найти «лишнее» слово из списка, дать объяснение своему выбору. Например: Амазонка, Волга, Байкал, Днепр. (Байкал не является рекой – это озеро). Атакама, Муррей, Анды, Котопахи. (Муррей располагается в Австралии, все остальные – в Южной Америке).

В ходе урока дифференцирую учебный материал в соответствии с учебными достижениями учащихся. Учебную деятельность учащихся ориентируют на умение отвечать на вопросы сложного характера: почему ? объясни? Установи закономерность? Установи взаимосвязь? Данные вопросы способствуют развитию логического мышления. Конечно же, не остаются без внимания понятийный и фактологический материалы, часто встречающиеся в олимпиадных заданиях.

На этапе изучения нового материала провожу игру «Корректурная проба». Работая с текстом учебника необходимо среди массы букв найти термины по данной теме и объяснить их смысл. Например:

бдажзу**река**кмн**исток**шнрд**устье**лп-

даст**русло**вкшн**приток**иягозс**пойма**бур

Данный прием хорошо развивает навыки самостоятельной работы, зрительную память, учит правильному написанию слов.

С помощью игры «Дешифратор» можно рассматривать тему «Географические координаты». Учащимся необходимо определить названия городов, которым соответствуют данные координаты, далее назвать зашифрованное слово.

1. 35° ю.ш. 149° в.д. **К**анберра
2. 9° с.ш. 39° в.д. **А**ддис-Абеба
3. 22° ю.ш. 43° з.д. **Р**ио-де-Жанейро
4. 37° с.ш. 52° в.д. **Т**егеран
5. 13° с.ш. 45° в.д. **А**ден

В качестве домашнего задания можно предложить зашифровать свое имя, фамилию, которые будут отгадывать одноклассники. Эта игра развивает творческие способности учащихся, формирует навыки работы с географической картой.

Через приемы «Найди ошибку», «Собери текст» происходит формирование умений находить в информационном материале наиболее существенные элементы, делать выводы.

Очень важно в работе с высокомотивированными учащимися включать в урок разнообразные приемы, направленные на изучение географической карты. Они включают не только знания расположения объектов географической номенклатуры, но и умение нанести на контурною карту, распределить с севера на юг или с запада на восток, но при этом не использовать географический атлас. Такие задания требуют от ученика хорошей памяти, пространственного представления расположения объектов.Очень важно, чтобы ребенок обладал математическими знаниями, так как географическая олимпиада содержит разнообразные задачи, построение графиков, диаграмм.

Закрепление полученных знаний провожу также с использованием разнообразных игр. Чаще применяю «Алфавит», который можно использовать в двух вариантах. Суть первого варианта: на доске записываются не все буквы алфавита, а только те, на которые были изучены понятия, объекты на данном уроке. Учащиеся называют понятия на определенную букву и дают им объяснение.

При использовании второго варианта игры «Алфавит» учащимся необходимо на каждую букву алфавита написать два слова, при этом первое – это объект географической карты, второе – изученный теоретический материал по теме. Далее выборочно прошу показать объекты географической номенклатуры, а данные теории – коротко пояснить. Этот вариант «Алфавита» способствует формированию умений работать с картографическими источниками информации, уменьшает тревожность при выходе к настенной карте, так как объекты географической номенклатуры ученики определяют самостоятельно.

Игра «Буквенный диктант» предлагает отгадать зашифрованное слово, расшифровывая его по буквам. Буквы закодированы в вопросах по изученной теме. Учащиеся записывают только указанную букву из отгадываемого понятия. Например, ответив верно на вопросы вы получите название государства Южной Америки (Боливия):

1. Пятая буква в названии самых маленьких птиц. (Колибри).
2. Последняя буква в названии озера-лагуны. (Маракайбо).
3. Пятая или шестая буква в названии пролива. (Магелланов).
4. Первая буква в имени исследователя, выходца из Беларуси. (Игнат).
5. Первая буква в названии страны, которая богата нефтью. (Венесуэла).
6. Четвертая буква в названии самого крупного грызуна. (Капибара).
7. Последняя буква пустыни, расположенной в умеренном поясе. (Патагония).

Данная игра развивает навыки работы в аудильной модальности, активизирует внимание.

На этапе рефлексии, которая имеет огромное значение в образовательном процессе, так как через нее ученики осознают сферу своих познавательных интересов, источник трудностей, предлагаю использовать игровой прием «Острова»: плавая в «Океане Знаний», оставьте свой жетон на том острове, который характеризует полученные вами знания, вашу работу на уроке. Острова: «Скучный», «Интересный», «Познания», «Трудный».

Введение в урок игры повышает активность класса, игра увлекает ребят за собой так, что они не замечают, как вместе с игрой идет усвоение нового, подчас нелегкого материала.

Игровые приемы уменьшают шаблонность подачи учебного материала, снижают эмоциональную нагрузку, способствуют саморазвитию личности, раскрывают творческие резервы учащихся.

Список использованной литературы

1. Богданович, О.Н. Современные формы организации учебно-воспитательного процесса / О.Н. Богданович. – Мозырь: Белый ветер, 2009. – 102 с.

2. Былеева, Л.П. Игра?... Игра! / Л.П. Былеева. – М.: Молодая гвардия, 2014. – 231 с.

3. Запрудский, Н.И. Педагогический опыт: обобщение и формы представления / Н.И.Запрудский. – Минск: Сэр-Вит, 2014. – 256 с.