

**Мастер - класс**  
**« Применение игровых  
технологий на уроках  
географии как условие  
повышения качества  
образования »**


**Подготовили:**

**Брилева М.В.**

**Башкова Е.П.**

**Башарова С.В.**

**Ревякина Т.О.**



«Игра – это огромное светлое окно, через которое  
в духовный мир ребенка вливается живительный  
поток представлений и понятий. Это искра,  
зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский

"Человек играет только тогда, когда он является  
человеком в полном значении этого слова, и только  
тогда он является настоящим человеком, когда он  
играет".

Шиллер

# Цель:

- \* активизировать познавательную деятельность обучающихся на уроках географии через развивающие игры

# Задачи:

- \* Развивать восприятие, внимание, воображение;
- \* Формировать приёмы мыслительной деятельности, собственного стиля мышления;
- \* Мобилизовать творческую активность обучающихся;
- \* Развивать эвристическое сознание;
- \* Формировать умение работать в микрогруппах.

# Правила, позволяющие сделать урок увлекательным:

- \* Игра должна приносить радость ученику и учителю.
- \* Заинтересованность ученика игрой.
- \* Успех вначале работы - обязательное условие.
- \* Не переоцениваете уровень развития учащегося.
- \* Создайте в игре непринужденную обстановку.

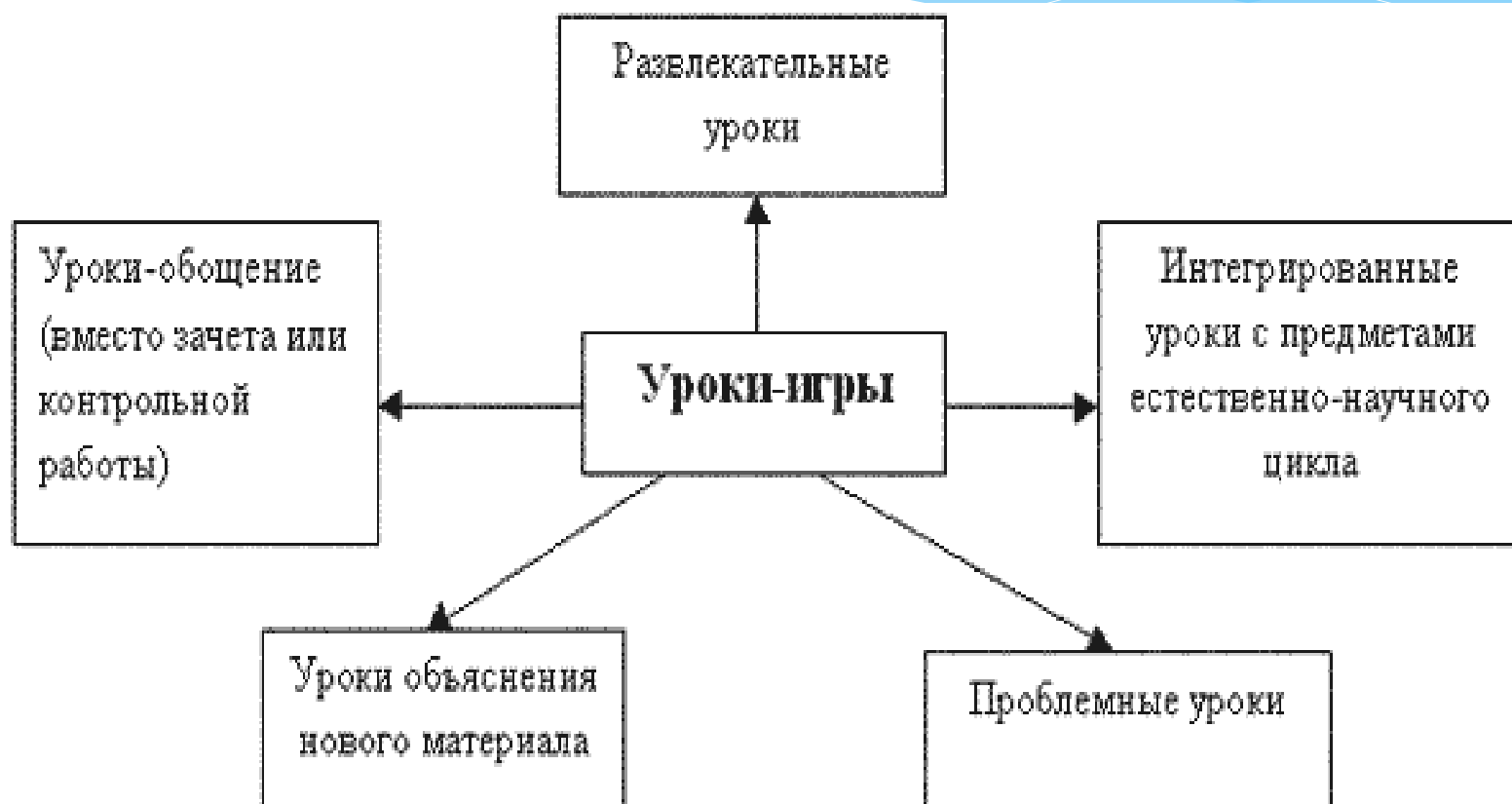
# Достоинства игровых технологий:

- \* 1. В работе принимают участие весь класс.
- \* 2. Пассивность невозможна, дети находятся в иной психологической ситуации.
- \* 3. Работа обучающегося оценивается непосредственно на уроке.
- \* 4. Каждый обучающийся справляется с заданием в меру своих способностей и знаний.

# Этапы дидактической игры:

- \* Подготовка к игре, постановка главной задачи, обеспечение обучающихся знаниями, необходимыми в игре.
- \* Создание игровой ситуации, ознакомление обучающихся с условиями игры, постановка перед ними целей и задач, которые должны быть решены.
- \* Решение задач в ходе игры. Выводы.
- \* Проверка, коррекция, оценка результатов.

# Классификация уроков-игр:





# Форма дидактических игр:

Можно выделить:

- **ролевые игры** (КВН, уроки-суды, викторины);
- **игры-тренажеры** (логические цепи, игры на нахождение сходства и различия, восстановления пропущенного, на продолжения ряда, или удаление лишнего, загадки и др.).



# Урок-путешествие.

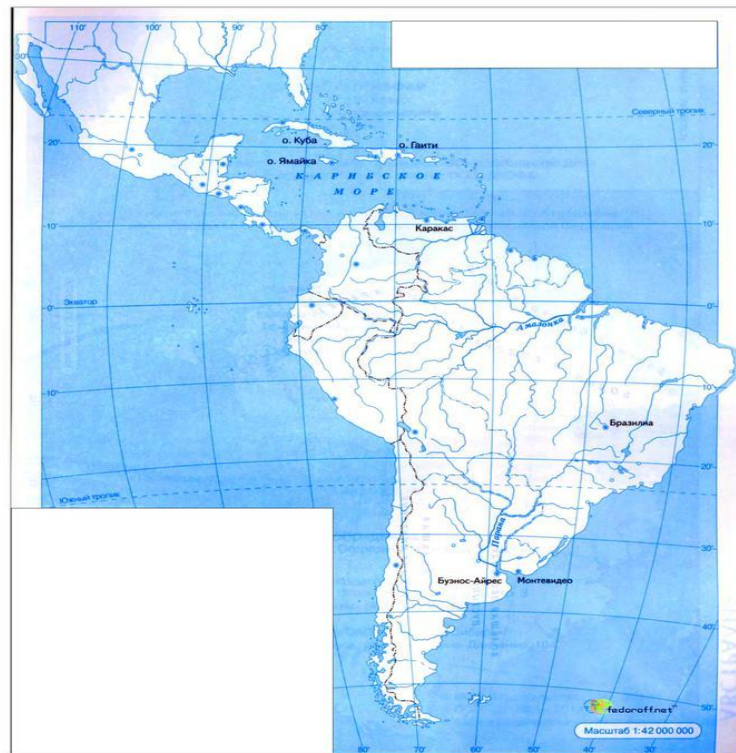
*Амазония*

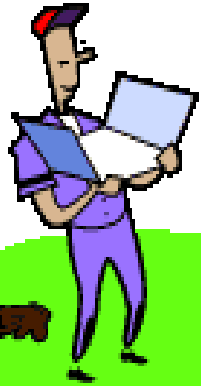
# Разминка

- \* Назовите русского ботаника-путешественника, который в Ю.Америке нашел центры древних очагов земледелия и происхождения культурных растений. (Николай Вавилов)
- \* Что такое сейба? (дерево, растущее в экваториальных лесах Амазонии – священное дерево майя)
- \* Кто такие метисы? (потомки от браков европейцев и индейцев)
- \* Самый высокий водопад в мире? (Анхель)
- \* Самая длинная и полноводная река в мире? (Амазонка)
- \* Что такое пампа? (степь)
- \* Как называется дерево, получившее за свою твердую древесину название «сломай топор»? (кебрачо)

# конкурс картографов

- \* Каждой команде дается контурная карта с нанесенными цифрами вместо названий географических объектов.





# КОНКУРС КАПИТАНОВ

Каждому капитану дается карточка с названиями. Капитан читает название и говорит, что это такое. Потом показывает на карте.

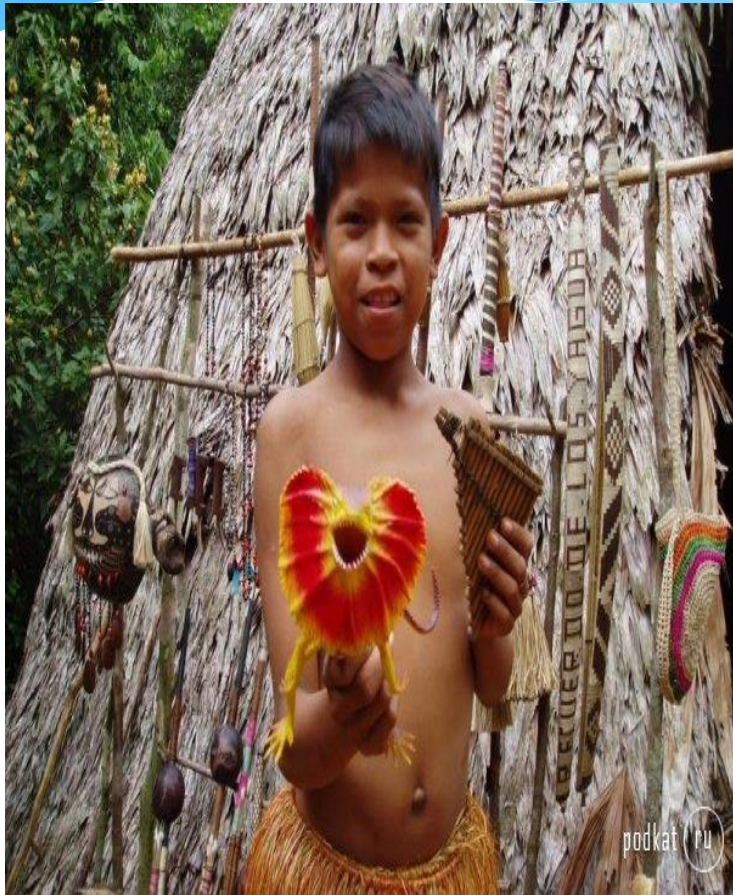
# конкурс кроссвордов.

- \* Каждой команде даётся готовый кроссворд. Для его расшифровки команде отводится время





- \* Запишите столицы:
- \* Аргентина – *Буэнос-Айрес*
- \* Чили – *Сантьяго*
- \* Боливия – *Ла-Пас*
- \* Бразилия – *Бразилиа*
- \* Суринам – *Парамарибо*
- \* Венесуэла – *Каракас*





# Конкурс болельщиков



- \* Самое засушливое место в Южной Америке? (пустыня Атакама).
- \* Какая река на нашей планете по площади бассейна примерно равна площади материка Австралия? (Амазонка)
- \* Назовите самую большую летающую птицу Южной Америки. (кондор)



# Спасибо за внимание!

