# Тема: «Образовательные возможности игровых ситуаций на уроке. Использование игровых ситуаций на уроках географии».

Сегодня в центре внимания ученик, его личность, неповторимый внутренний мир. Поэтому основная задача современного учителя - выбрать формы и методы организации учебной деятельности учащихся, которые соответствуют поставленной цели - развитию личности ученика.

Древнейшим средством воспитания и обучения детей является игра. Игры дополняют традиционные формы обучения, способствуют активизации процесса обучения и успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества.

Игра несет в себе огромные воспитательные возможности, ибо во время игры дети обязаны выполнять ее правила (в противном случае игра прекращается) и отведенные им роли, в ней можно запрограммировать развитие положительных качеств, эмоций и чувств. В процессе игры ребята стремятся к победе для своей команды (класса), для себя, поэтому у них воспитывается воля, ответственность, вера в свои силы, раскрываются их способности. В последнее время происходит снижение познавательной мотивации учащихся к учебе. Мы рассматриваем новые подходы к результативности педагогической деятельности и качеству обучения, которые выражаются в успешности ученика. Игра дает возможности оценить способности и компетенции ученика. Игра позволяет включить ребенка в разнообразные виды деятельности. А.С. Макаренко писал, что в «каждой хорошей игре, есть, прежде всего, рабочее усилие и усилие мысли», что «в игре есть такая же большая ответственность», как и в работе. Именно это позволяет включать игру в познавательную деятельность в процессе обучения и во внеклассной воспитательной работе. Более того, в игре развиваются творческие способности детей: ребенок, преображаясь, сам преображает вовлекаемые в игру предметы.

Игра подготавливает ребенка к жизни как к творчеству: игра творит, моделирует творчество. Ее отсутствие в детстве, как показывают исследования, становится причиной стремления людей к банальным развлечениям, жажды грубых сенсаций, тяги только к массовым развлекательным зрелищам, недостатка чувства юмора и т.д. По классификации М.Г. Яновской, все игры делятся на:

а) досуговые,

б) педагогические (на уроке они называются дидактическими)

Признаки учебной (дидактической) игры :

 а) игра – добровольное занятие детей;

 б) действия играющих ограничены правилами, принятыми добровольно. Правила как «рамки»: они условно отделяют от обыденной жизни, защищают участников игры, поэтому они чувствуют себя свободно и раскованно;

 в) игра характеризуется условностью;

 г) требует включенности, самоотдачи, «проживания» игровых событий, и становиться в своих правилах личностной ценностью;

 д) позволяет каждому ребенку раскрыть свои творческие возможности.

Эмоциональное определение дидактической игры: игра – это целый мир, на одном полюсе которого – жизнь, а на другом – дидактика, педагогический инструментарий, целый арсенал учительских технологий. А между этими полюсами – страна детского творчества

Научное определение: педагогическая (дидактическая) игра – социальная структура, построенная на взаимодействии и общении участников процесса, ограниченная правилами и процедурами и нацеленная на решение дидактических задач.

 Д.Б. Эльконин считает, что в игре проявляется человеческая суть.

Игра может быть рассмотрена как «общая» технология (игровое обучение как целостная дидактическая система) и как технологический элемент («частная» технология). В последнем случае речь идет об игровых приемах и средствах в уроке, об игровом методе во взаимосвязи с другими или об игровой форме организации обучения. Структура игровой ситуации в своем построении напоминает драматическое произведение со своими сюжетами, конфликтами и действующими лицами.

 В структуре игровой ситуации главное, по Д.Б. Эльконину, не предмет и его употребление, даже не действия, а отношения между людьми (детьми).

Этапы организации игры на уроке:

а) подготовка игры (определение системы, цели деятельности; описание конкретной ситуации, в которой предстоит действовать участникам игры; подготовка учебно-методического материала – учебников, пособий и т.д.)

б) организация процесса игры, определение ее техники (разработка последовательности этапов игры; разъяснение ее правил (или их создание) и функций участников игры, выступающих в тех или иных ролях или позициях; осмысление взаимодействия и взаимоотношений);

в) непосредственное проведение игры;

г) обсуждение разыгранного (рекомендуют не критический, а позитивный план разговора:

- Можно ли было улучшить ситуацию? Какие-то сцены разыграть иначе?

- Была ли похожа разыгранная ситуация на реальную? И т.д.

Педагогические задачи урока:

- создание психологической готовности детей к восприятию учебного материала, речевому общению;

- обеспечение естественной необходимости узнавания нового, закрепления, многократного повторения материала;

- формирования образного мышления, памяти, прочных знаний, умений, навыков;

- создание атмосферы сотворчества.

Место игры на уроке зависит от многих факторов: возраста и подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока, индивидуальности учителя и т.д.

И.Б. Первин предлагает классификацию коллективно-познавательных дидактических игр:

1) игры – упражнения (они относятся к индивидуальным формам и не предполагают прямого общения ее участников. Но, как правило, на уроке игра осуществляется в присутствии сверстников и обеспечивает «публичный эффект» в коллективе

2) игры – соревнования (общественный смотр знаний, учебная встреча, учебная линейка, игры – конкурсы и т.д.)

3) сюжетно – ролевые игры (смысл игр – в воспроизведении в воображаемой ситуации реальных отношений на основании имеющихся знаний. Примеры: игра – путешествие, игра – экскурсия, игра – экспедиция и др). Школьники «интерпретируют» картину мира, конструируют свое индивидуальное мировидение.

Игровые ситуации в своей работе использую на уроках различных типов. Так, на уроках повторения и обобщения знаний, закрепления умений, использую 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 (7 класс), природного явления (6 класс), государства (7 класс, 10 класс) 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. Максимально представление длится десять минут.

Рекламные кампании могут работать по одной теме, но по разным направлениям. Например, компаниям предлагается создать рекламный проспект Японии. Первой группе рекомендуется подготовить экономический проспект, второй группе - создать культурологический проспект Японии, и.т.д.

Этот методический прием развивает умение самостоятельно работать, компоновать материал, анализировать его, придавать ему форму и защищать его, а главное - видеть его практическую реализацию.

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.

В чем преимущества игр лото перед известным фронтальным опросом? В том, что ученик знает, что ему самому придется решить свою «участь», т.е. вытянуть сложный или простой вопрос. И ребенку уже никогда не покажется, что учитель специально пытается его уличить в незнании предмета, поставить ему отрицательную оценку. Отвечающего оценивают одноклассники, путем высказывания своих оценочных мнений. При оценивании я ориентируюсь на сильных учеников, которые действительно знают предмет. Если вдруг оценка поставлена учащимися необъективно (или дети не знают правильный ответ), учитель разъясняет сущность вопроса, проговаривает правильный ответ и сам выставляет оценку. Если ученику выпадает бочонок «Приз», то он освобождается от ответа, а если бочонок «Зеро», то, значит, учитель получил право задать ученику любой вопрос на свое усмотрение.

При этой игре, в классе всегда царит атмосфера коллегиальности между учеником и учителем, игра сопровождается высоким положительным эмоциональным фоном.

 Еще один вид географической игры «Пресс-конференция с участниками путешествия по Африке».

Эта игра требует от учащихся высокого уровня самостоятельности. По условиям игры заранее определяется группа «ученых-специалистов по природным зонам» в составе 4-5 человек, которые «побывали» в Африке. Специалистам предстоит отвечать на вопросы своих любознательных товарищей. Кроме обычных в этом случае целей повторения и обобщения знаний о природных зонах материка, игра формирует умение вести беседу на научную тему. Вопрос непременно начинается с вежливого обращения: «Скажите, пожалуйста…», «Будьте любезны объяснить…»; правомерно также обращение к специалистам-одноклассникам по имени и отчеству. Свои вопросы ребята могут готовить заранее; вопросы эти могут (и в разумной степени должны) быть сложными, требующими размышления, а не просто носящими назывной характер, требующими знания какого-то отдельного факта. Составлению таких вопросов тоже приходиться учить. И еще одно. Во время проведения игры ребята учатся отвечать: ведь не будет же настоящий ученый насуплено молчать или кулак показывать автору вопроса, на который он не может ответить. Значит, он будет учиться достойно, признаваться в незнании. Первый раз на такую игру можно отвести до 30 минут урока. В классах с разным уровнем подготовки учащихся возможны различные задания. Так к числу несложных можно отнести задание по выявлению географических ошибок, в ходе которого проверяется усвоение учащимися отличительных особенностей природных зон, знаний основных представителей растительного и животного мира.

Среди различных активных методов, которые используются в учебной практике, хочу выделить деловую игру, так как именно она активизирует мыслительную деятельность учеников, развивает творческие способности. В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра представляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи, директора и т.п. Использование деловых игр значительно укрепляет связь ученик – преподаватель, раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу. В последние годы деловые игры используются, как правило, в трех различных аспектах: игра – обучение, игра – тренинг, игра – исследование. Однако следует отметить, что в чистом виде эти игры не используются; каждая конкретная деловая игра несет в себе переплетение указанных аспектов, либо в соответствии с определенными целями игры акцент может делаться на каком-то одном аспекте. Что касается различных деловых игр в школах, то они проводятся все с большим успехом и вызывают живой интерес у участников деловой игры. Некоторые специалисты считают, что такие игры могут проводиться после проведения цикла уроков или завершать курс.

Методика проведения деловых игр включает следующие этапы:

1. Составление плана игры.
2. Написание сценария, включая (руководство для ведущего, правила и рекомендации для игры), инструкции для игроков.
3. Подбор информации; средств обучения.
4. Разработка способов оценки результатов игры.

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

1. 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.

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

Восьмиклассникам после изучения темы о Сибири и Дальнем Востоке предлагаю следующие ситуации:

1. Вы едете в поезде по Транссибирской магистрали от Хабаровска до Омска. Что вы увидите из окна поезда?

2. Представьте, что в начале сентября вы пошли в лес за грибами в тайгу Предбайкалья и заблудились. У вас куртка, сапоги, коробка спичек, два бутерброда. Что в таких экстремальных условиях вы сможете предпринять?

Или, например, после изучения Урала:

1. Почему писатель Алексей Иванов называет Урал хребет России?

Деловая игра развивает у детей фантазию, но фантазию реальную, основанную на приобретенных знаниях, учит рассуждать, говорить, рассказывать.

Очень интересно проходит деловая игра по экономической географии. Вот несколько ситуаций для девятого класса:

1. Вы работаете в окрестностях Уренгоя на буровой. Какие трудности в работе и в быту вы испытываете?

2. Вы - руководитель крупного акционерного общества в районе Южноякутского ТПК. Выберите и обоснуйте профиль строящихся предприятий. Как будут решаться проблемы кадров жилищного строительства, охраны окружающей среды?

3. Какие новые предприятия вы бы открыли в Уральских городах, на основе имеющихся ресурсов?

Ситуаций можно придумать много. Главное, чтобы они были современными, практически полученными.

Одним из видов деловой игры является тренинг. Например, тренинг «Люди и деньги». Этот тренинг, конечно же, лучше использовать на уроках экономики.

Тренинг призван показать учащимся различные модели поведения людей, принимающих решение об использовании имеющихся у них денежных средств. Проведение тренинга займет около 15 минут.

Ход тренинга.

1. Разделить класс на четыре ролевые группы:
2. «бережливые» - эта группа будет играть роль людей, во многом отказывающих себе в сегодняшнем потреблении и откладывающих деньги для будущих покупок, либо на «черный день»;
3. «беззаботные» - люди, потребляющие весь свой доход и не откладывающих денег на будущее;
4. «заемщики» - люди, «живущие взаймы», активно использующие кредит;
5. «кредиторы» - люди, дающие в долг под проценты.
6. Предложить каждой группе в течение пятиминутного обсуждения выработать аргументы в пользу своего поведения. Одновременно с этим школьникам нужно подумать, какие недостатки можно найти в типах потребительского поведения, выбранных другими группами. По истечении отведенного времени выступают представители от каждой группы. Выбранный группой представитель должен в течение 1-2 минут изложить преимущества своего поведения, а затем защитить свою позицию, ответив на вопросы других групп, указывающих ему на недостатки данного типа поведения.

В последние годы на телевидении появилось большое число различных игровых познавательных передач: «Умники и умницы», «Звездный час», «Колесо истории», «Пойми меня», разнообразные экологические и экономические викторины. Школьники с огромным удовольствием принимают участие в таких играх и на уроках.