



**ОБУЧАЮЩИЙ СЕМИНАР-ПРАКТИКУМ
«РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ 4К У ШКОЛЬНИКОВ: КОММУНИКАЦИЯ,
КРЕАТИВНОСТЬ, КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ, КОМАНДНАЯ РАБОТА»**



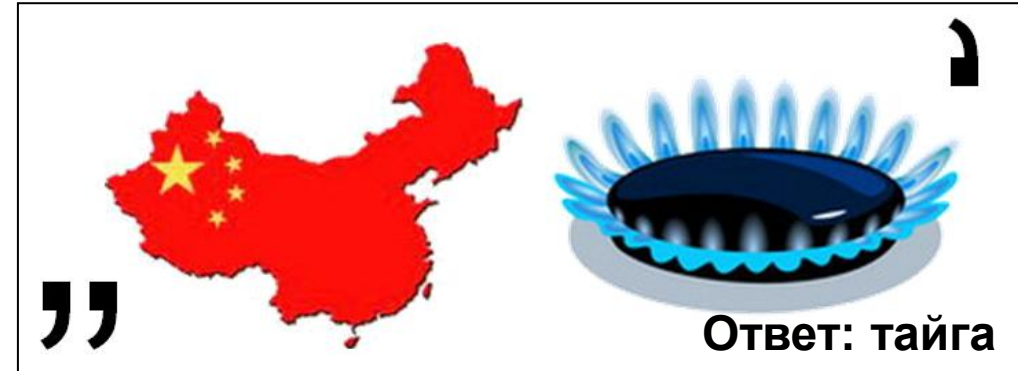
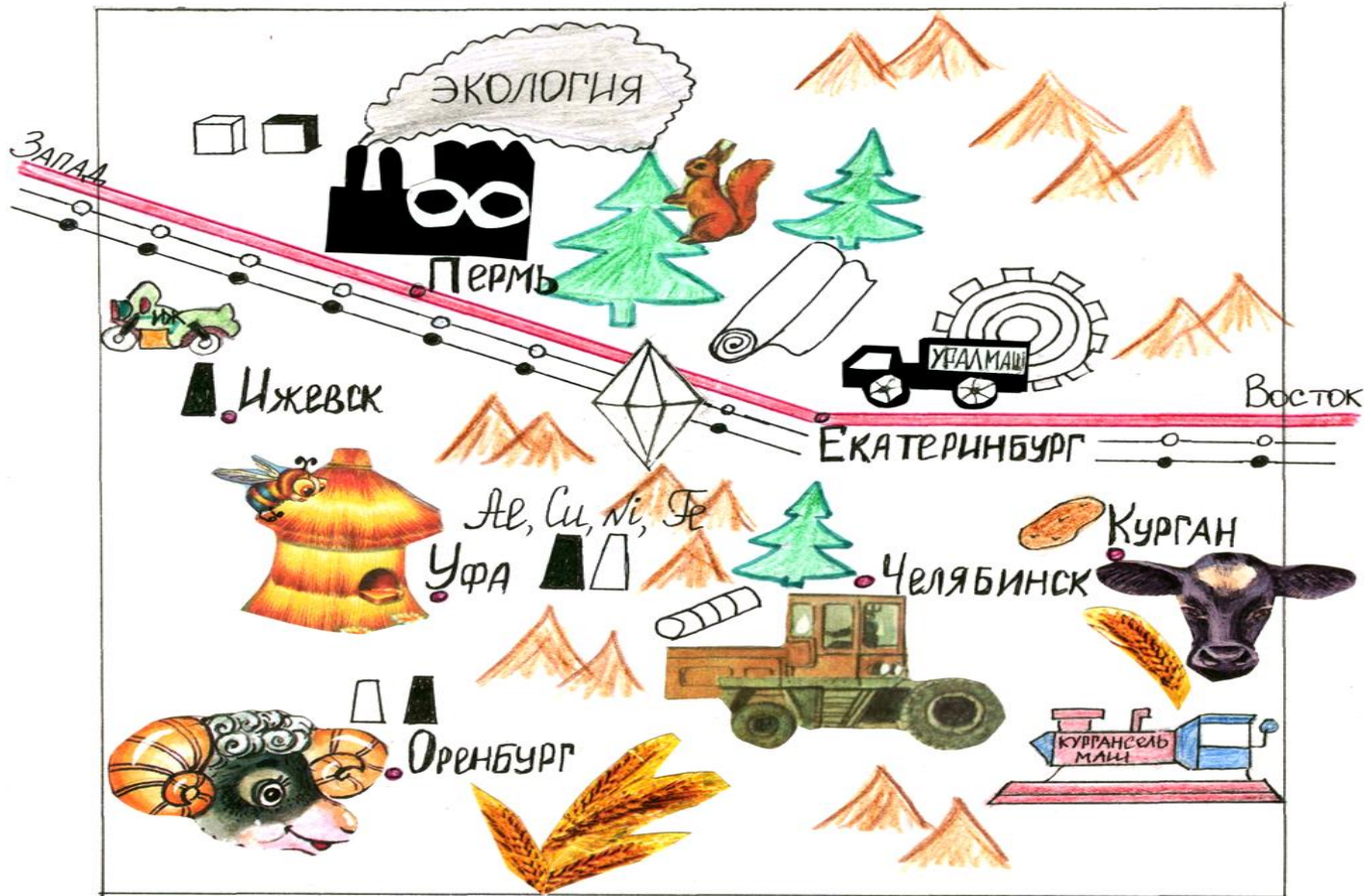
Создание образовательных учебных игр

**Жаркова Ольга Васильевна, учитель географии
МАОУ «Лицей» г. Усинска**

11.12.2023 год

Учебная игра - это метод обучения, основанный на воспроизведении опыта определенной деятельности. В отличие от обычной игры, учебная ориентирована на достижение дидактической цели

Ментальная карта «Уральский ЭР»



Филворд «Реки России»

е	а	м	в	о	л	ь	а
п	с	у	р	ж	г	а	н
н	п	е	ч	о	р	а	г
д	п	г	и	р	н	у	а
я	е	н	и	к	е	в	р
н	о	п	с	а	л	а	а
а	б	ь	е	й	е	н	а



Образовательные игры – современное направление активного обучения, один из видов интерактивного обучения

Знание выступает как определённый навык и компетенция – знания и опыт деятельности в той или иной области



Селевко Г. К. - академик Международной академии наук педагогического образования, профессор, автор «Энциклопедии образовательных технологий»

Основной критерий классификации - игровая методика

предметные

сюжетные

ролевые

деловые

игры-драматизации

В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.



Задачи урока или занятия с применением учебных игр

образовательные - формирование умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие учебных умений и навыков,

развивающие - развитие познавательного интереса, активности в освоении материала; развитие внимания, умений анализировать, делать выводы, использовать ранее полученные знания других предметов; развитие умений работать с различными источниками информации; развитие навыков самостоятельной работы

воспитательные - воспитание умения учиться и преодолевать трудности познавательной деятельности; воспитание самооценки своих возможностей в процессе выполнения заданий; воспитание эстетического вкуса, культуры общения, культуры поведения



Цель географических игр: закрепить навыки чтения карты, умения использовать полученные знания, разнообразную дополнительную информацию, вызвать интерес к предмету, желание ещё больше познать.



Учебная цель ► игровая задача/проблемная ситуация ► активизация мыслительной деятельности, выявление необходимости применения накопленного опыта и знаний.



Учащиеся самостоятельно решают проблемную задачу: определяют известное, выявляют неизвестное, проводят сравнительный анализ, делают обобщение, обосновывают принятые решения



Элемент соревнования переводит дидактическую задачу в игровую



Личный вклад каждого учащегося (или его отсутствие) может существенно повлиять на итог игры ► способствует осознанию учащимися значимости своей рабочей деятельности в коллективе, повышению личной ответственности + можно создать ситуацию взаимообучения внутри соревнующихся команд



Создание и использование образовательных учебных игр

НЕДЕЛЯ ГЕОГРАФИИ

ИГРА ПО ТЕМЕ «СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА»

О.В. Жаркова,
учитель географии СОШ № 3 с углубленным изучением отдельных предметов, г. Усинск, Республика Коми

Правила игры

В каждой команде есть капитан, который следит за выполнением заданий. Справившиеся с заданием команды награждаются «жетоном-глобусом». Награждение проводится после каждого задания.

Ребята! Чтобы ваша команда могла добиться заветной цели и победить, необходимо выполнить следующие условия.

В команде должно быть 4–5 человек, в том числе и капитан. Команда должна иметь:

- название («Кубинцы», «Мексиканцы», «Индейцы» и «Эскимосы»);
- «Живую эмблему», т.е. национальный костюм.

Домашнее задание: «Составьте рекламу страны»:

- команда «Индейцы» — США;
- команда «Эскимосы» — Канада;
- команда «Мексиканцы» — Мексика;
- команда «Кубинцы» — Куба.

Ход игры

Задание 1. На контурной карте Северной Америки покажите объекты береговой линии материка в соответствии с их местоположением:

- 1) мыс Мерчисон;
- 2) полуостров Калифорния;
- 3) Мексиканский залив;
- 4) полуостров Лабрадор;
- 5) Берингов пролив;
- 6) полуостров Флорида;
- 7) мыс Марьято;

8) полуостров Аляска.

Задание 2. На школьной доске под номерами написаны фамилии путешественников и исследователей, внесших свой вклад в изучение материка Северная Америка. У вас на парте таблички с такими же номерами (от 1 до 8). **На обсуждение — 5 секунд, за правильный ответ команда получает жетон.**

На доске: 1. Кабот; 2. Маккензи; 3. Дежнев; 4. Шелихов; 5. Гудзон; 6. Беринг; 7. Колумб; 8. Кортес.

Вопросы командам

1. Как звали путешественника, который в 1492 году доплыл до Багамских островов и о. Кубы?
2. Как звали итальянца на английской службе, который открыл остров Ньюфаундленд и полуостров Лабрадор?
3. Как звали английского путешественника и мореплавателя, исследовавшего северную и восточную части Северной Америки в XVII веке?
4. Назовите ученого — путешественника, исследовавшего северную часть материка, речные системы в XVIII веке?
5. Командор российского флота, возглавивший экспедицию к берегам северо-западной части материка.
6. Назовите имя путешественника, поход которого состоялся в 1519 году; он завоевал государство ацтеков.
7. В 1648 году этот путешественник совершил первое плавание через Берингов пролив.



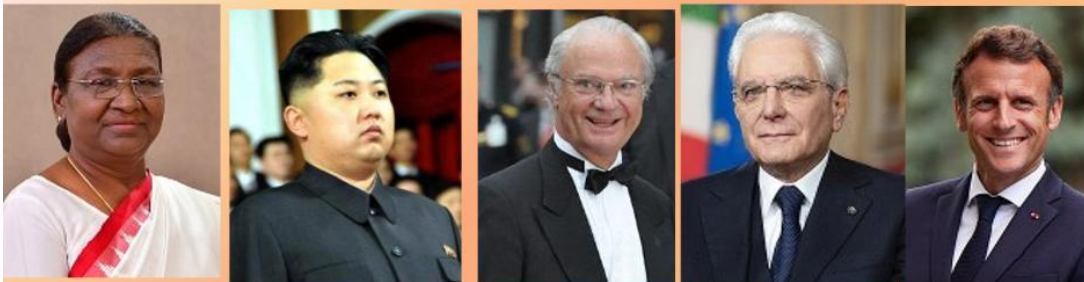
Урок-обобщение по Южной Америке:

1. Представление команд (придумать название команды, эмблему и девиз).
2. Географическое положение.
3. История исследования.
4. Рельеф, полезные ископаемые.
5. Климат.
6. Внутренние воды, почвы, природные зоны.
7. Культурные растения/ Достопримечательности стран.



Создание учебных игр в 10-11 классах при изучении географии на углубленном уровне. Примеры заданий

«Знаменитые имена»



№ 1

№ 2

№ 3

№ 4

№ 5



№ 6

№ 7

№ 8

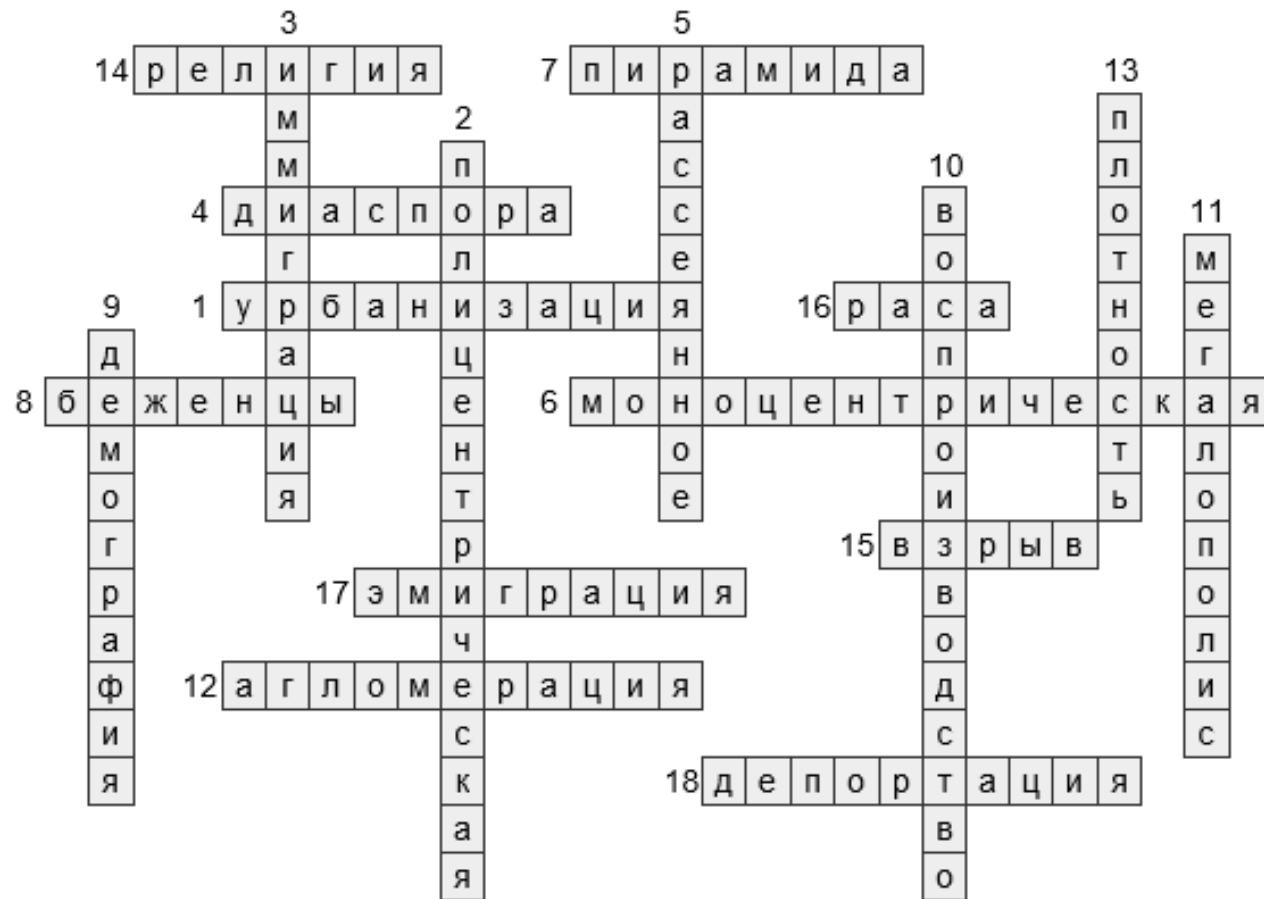
№ 9

№ 10



Ответ: Мехико

Кроссворд «Население мира»



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ВИКТОРИНА ЧЕМПИОНОВ. КХЛ»



Правила игры: игроки кладут 5 стопок карточек в центр стола так, чтобы на карточках сверху были вопросы на белом фоне; выбирают подходящий для себя уровень, а затем по очереди достают карточки и стараются ответить на соответствующие уровню вопросы. За правильный ответ игрок получает жетон в соответствии с уровнем вопроса.

Если игрок не знает ответ на вопрос он может посмотреть его на обратной стороне карточки.

Всего в игре – 117 карточек.

В конце игры каждый игрок подсчитывает количество набранных жетонов. Выигрывает тот, кто набрал максимальное количество баллов.

ЦВЕТА КАРТОЧЕК	КОЛИЧЕСТВО КАРТОЧЕК	КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ ЗА ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ
Желтый	45	1
Зеленый	20	2
Синий	24	3
Красный	21	4
Фиолетовый	7	5



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «РЕСПУБЛИКА КОМИ В ВОПРОСАХ И ОТВЕТАХ»

Правила игры: игроки кладут карточки в центр стола так, чтобы на карточках сверху были вопросы, затем по очереди достают карточки и отвечают на вопросы. За правильный ответ игрок получает жетон. Если игрок не знает ответ на вопрос, он не получает жетон, но может посмотреть ответ на обратной стороне карточки. Всего в игре – 100 карточек. В конце игры каждый игрок подсчитывает количество набранных жетонов. Выигрывает тот, кто набрал максимальное количество баллов.

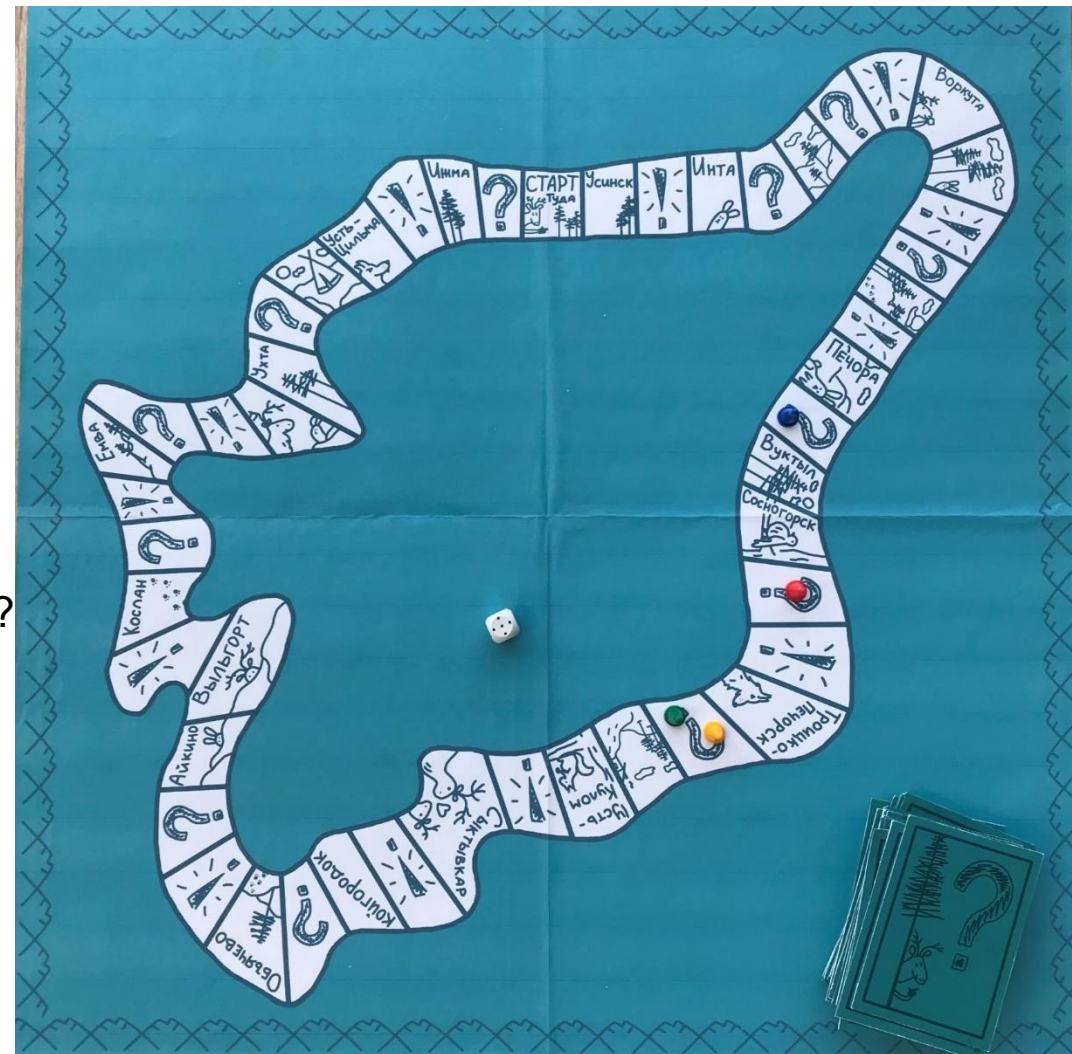


НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ЗНАКОМСТВО С СУБЪЕКТАМИ РОДНОГО КРАЯ»



ПРАВИЛА

1. БРОСЬТЕ КУБИК
2. ПЕРЕДВИНЬТЕ ФИШКУ НА ВЫПАВШЕЕ ЧИСЛО ПОЛЕЙ
3. ЕСЛИ ВЫ ПОПАЛИ С «?» ИЛИ «!» , ВОЗЬМИТЕ КАРТУ С ТАКИМ СИМВОЛОМ
4. ВЫ ВЕЛИКОЛЕПНЫ



В каком городе находится памятник?

Назовите город?



Формы проведения уроков с применением настольных игр

- ▶ проверка домашнего задания позволяет снизить уровень стресса, реализовать принцип «равный обсуждает равного», сформировать навыки командной работы.
- ▶ на этапе целеполагания настольные игры могут быть использованы для постановки проблемных задач с отдаленным результатом.
- ▶ на этапе актуализации для воспроизведения учащимися знаний, умений и навыков, необходимых для «открытия» нового знания.
- ▶ при изучении нового материала использование настольных игр позволяет структурировать материал, показать причинно-следственные связи, расширить наглядно-образный кругозор, наглядно представить понятийный материал.
- ▶ на любом этапе урока как средство первичного контроля.



Значение образовательных учебных игр

Применение образовательных учебных игр расширяет образовательное пространство, вносит динамику в процесс обучения, способствует решению многих педагогических задач

Коллективная игровая деятельность способствует приобретению опыта решения учебных задач

Учебная игра создает условия для самореализации в коллективе, способствует развитию дружбы, сотрудничества, понимания, саморегуляции



В познавательной географической игре закрепляются умение применять полученные раннее знания, навыки пользования справочной и другой литературой

В процессе игры школьники получают знания, испытывая при этом удовольствие

Применение образовательных учебных игр формирует и развивает у обучающихся положительные мотивы учебно-познавательной деятельности, творческую инициативу, способствует социальной адаптации

Настольная игра «4 К». Примеры карточек

3



18

Способность работать в команде, брать на себя как лидерские, так и исполнительские функции, распределять роли, контролировать выполнение задач.

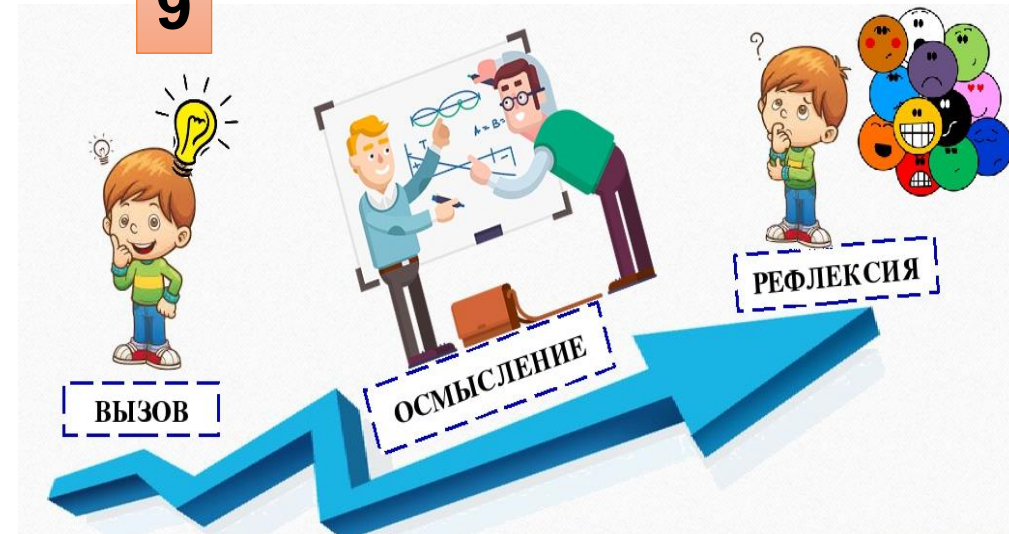
5

1. Джунгли исследований (собираем информацию)
2. Поляна задач (формулируем задачу)
3. Гора идей (создаём идеи)
4. Гора предметов и решений (подробно описываем идеи)
5. Пещера сокровищ (выбираем лучшие)
6. Поля внедрения (тестируем и внедряем)
7. Облако рефлексии

20



9





Спасибо за внимание!