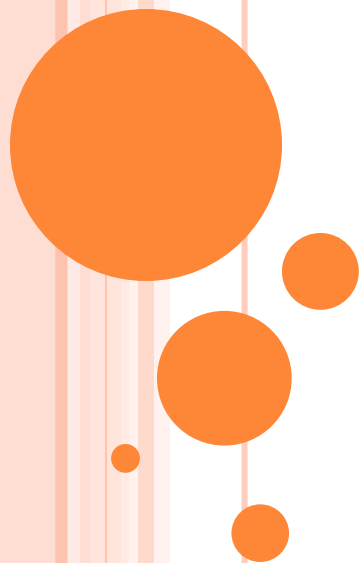


**СОВРЕМЕННЫЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА
УРОКАХ ГЕОГРАФИИ**



- **ГЕОГРАФИЯ БЕЗ ПРИМЕНЕНИЯ НАГЛЯДНОСТИ И ЗАНИМАТЕЛЬНОСТИ И ГЕОГРАФИЯ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИХ – ЭТО ДВЕ СОВЕРШЕННО РАЗЛИЧНЫЕ ВЕЩИ: НАСКОЛЬКО ПЕРВАЯ ДЛЯ ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СКУЧНА И ТРУДНА, НАСТОЛЬКО ЖЕ ВТОРАЯ ИНТЕРЕСНА И УВЛЕКАТЕЛЬНА.
Н.Н. БАРАНСКИЙ**



СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ

- *Технология учебно-игровой деятельности*
- *Технология развития критического мышления*
- *Метод проектов*
- *Технология дифференцированного обучения*
- *Информационные технологии*
- *Технология проблемного обучения*
- *Технология блочно- модульного обучения*
- *Технология перспективно-опережающего обучения*



Технология учебно-игровой деятельности

Использование игр в обучении географии решает множество задач одновременно:

1. Игры способствуют становлению творческой личности ученика;
2. Формируют умение выделять проблемы;
3. Принимать решения;
4. Развивают познавательный интерес к предмету;
5. Оказывают сильное воздействие на учащихся;
6. Формируют черты характера;
7. Стимулируют к поиску решений, формированию собственных позиций.

В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя. Ведь чтобы победить в игре, надо много

вспомнить, осмыслить за короткий промежуток времени. Игра на уроке является комплексным носителем информации.



- Приведем некоторые *примеры* чаще всего используемых географических игр:
 1. «Занимательная география» - кроссворды, чайнворды, загадки, шарады... – это игры, которые, несмотря на свою простоту и массовое использование, кажутся наивными некоторым взрослым, но очень нравятся своей доступностью и легкостью всем детям, их не боятся ученики любого уровня и темпа работы и с удовольствием выполняют задания.
 2. «Географический бой» - хорошо применяется при проверке домашнего задания, когда ученик, правильно ответивший на вопрос учителя, сам начинает задавать вопрос другому ученику, то следующему и т.д. Побеждает тот, кто набрал больше карточек-баллов за правильные ответы.
 3. «Географическая эстафета» - игра применяется при проверке домашнего задания, когда учитель задает вопросы, а ребята, отвечая, передают глобус или указку следующему для ответа ученику в своем ряду.
 4. «Кто быстрее». Игра может проводиться при работе с картой, когда учащиеся показывают указанные на карточке объекты, а «хронометрист»- другой учащийся по секундомеру определяет время окончательного показа объектов в группе учащихся [5].



1. «Третий лишний» - игра предусматривает тренировку умения учащихся выделять лишнее в группе слов слово и объяснять причины такого выделения.
2. «Найди географическую ошибку» - учитель составляет подборку географических объектов, у которых неправильно указывает их географическое значение, которое должны определить дети, написав затем правильную версию объекта.
3. «Географическая почта» - игра на распределение объектов, написанных на карточках (или на листе интерактивной доски, передвигаемых световым пером) по материкам, странам и т.д.
4. «Логическая цепочка» - игра на определение логики в продолжение предложенного ряда. Пример: Лондон – Темза, Санкт-Петербург – Нева, Рим – Тибр, Берлин -...?
5. «Что не принадлежит России (Европе, Океану и т.д.)» - игра тренирует память и зрительное восприятие карты, позволяет выделить объекты, не находящиеся в данном географическом регионе, может легко проводиться в соревновании между группами.
6. «Продолжи фразу» - игра, которая хорошо подходит для работы с терминами и определениями, когда учащиеся видя их расшифровку продолжают фразы указанием термина.
7. «Угадай контур» - игра, тренирующая умение работать с контурными картами и запоминать формы объектов. Хорошо подходит для интерактивной доски.
8. «Собери карту» - игра, позволяющая проводить соревнования между группами в классе и одновременно тренировать умение работы с географической номенклатурой.



НАЗОВИТЕ СТОЛИЦЫ 9 КЛАСС

1. Карелия
2. Башкортостан
3. Эстония
4. Казахстан
5. Ямало-Ненецкий АО
6. Республика Чечня
7. Республика Коми
8. Ненецкий АО
9. Дагестан
10. Грузия
11. Молдавия
12. Свердловская область
13. Республика Коми
14. Литва



СОСТАВЬТЕ ПАРЫ

○ Название прибора

- Термометр
- Барометр
- Гигрометр
- Осадкомер
- Флюгер

○ Что измеряет

- Количество осадков
- Температура воздуха
- Направление ветра
- Атмосферное давление
- Влажность воздуха



ИГРА « ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ»

- Данный приём представляет собой вид теста, рассчитанный на последовательное и внимательное прохождение набора истинных и ложных утверждений. От каждого утверждения отходят стрелки с надписью “ДА” и “НЕТ”. Если утверждение истинно, то следует идти по стрелке “ДА”, а если ложно - по стрелке “НЕТ”.
- Приведу в качестве примера задание по теме “Южная Сибирь”.



ДОПОЛНИТЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ...

1. Река Волга впадает в ... и относится к ...бассейну.
2. Самая длинная река Евразии - ...
3. Самая полноводная река Евразии - ...
4. Реки ... океана отличаются непостоянством: зимой переполняются, а летом мелеют.
5. Реки, впадающие в Черное море, относятся к бассейну ... океана.
6. Вечная мерзлота преобладает в ... части материка.
7. Город Ленинград стоит на берегу озера ...



ИГРА «НАЙДИ СООТВЕТСТВИЕ»

Почвы

Подзолистые

Черноземные

Мерзлотно-таежные

Серые

Каштановые

Бурые

Красноземные

Природные зоны

Влажные субтропики

Степь

Смешанный лес

Широколиственный
лес

Тайга

Полупустыня

Тундра



ОПРЕДЕЛИТЕ КЛИМАТИЧЕСКИЙ ПОЯС ПО ОПИСАНИЮ:

- Мягкая зима, средняя температура января выше 0°C , а летом от $+10^{\circ}$ до $+18^{\circ}\text{C}$. Осадки выпадают постоянно, их много, более 1000 мм.
- Летом преобладает облачная пасмурная погода. Редко бывают солнечные дни.
- Зимой погода неустойчива, часты морозящие дожди, долго держится туман. Снег выпадает редко и быстро тает.
- Морской климат умеренного пояса.
- Летом здесь устанавливается жаркая, сухая погода. Дожди очень редки, безоблачная погода.
- Зимой, наоборот, часто идут дожди, но тепло. Дожди приносят влажные западные ветры. Температура зимой выше 0°C .
- Субтропический (побережье Средиземного моря)



ИГРА «ЧТО ТАКОЕ? КТО ТАКОЙ?»

Амазонка

Анды

Нил



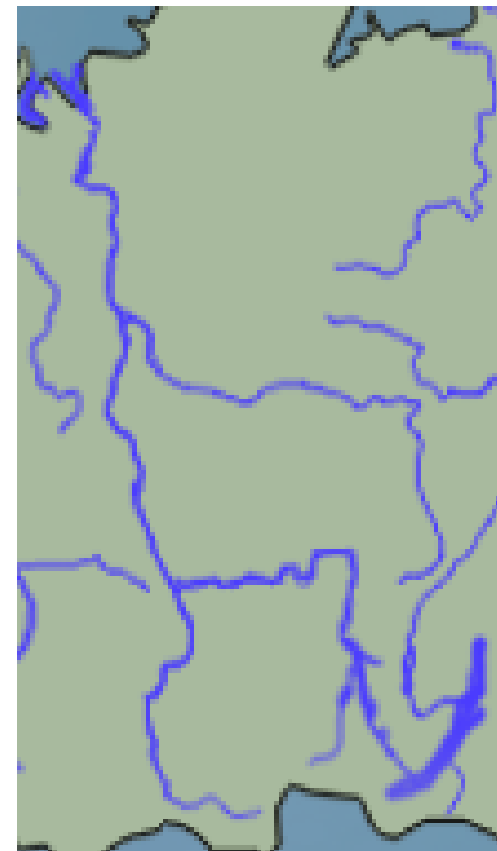
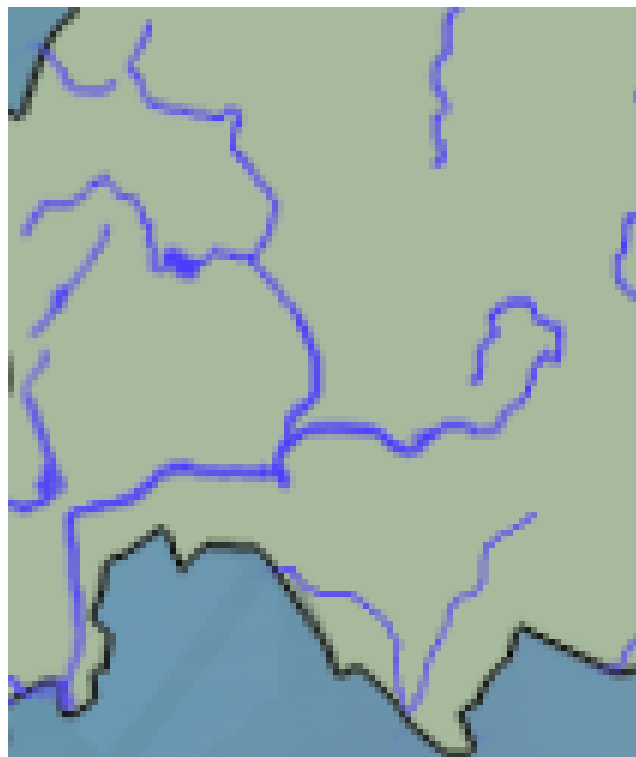
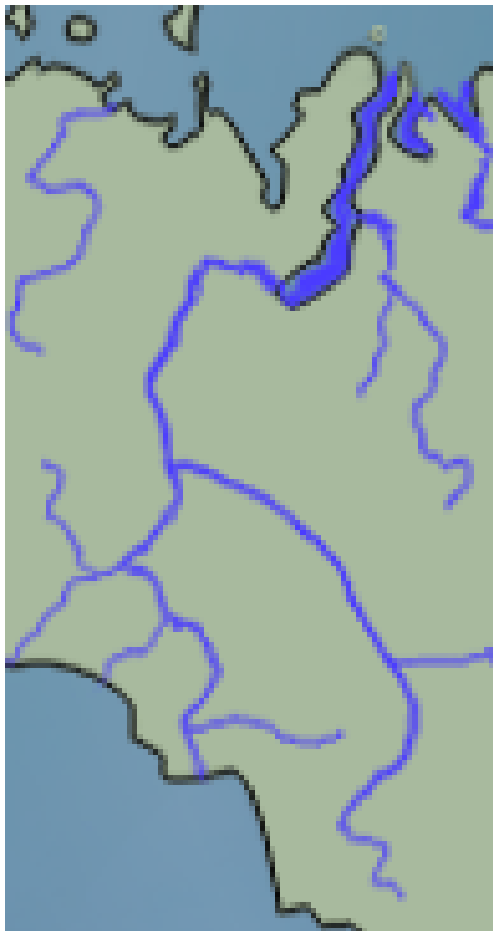
ТЕМА » ГИДРОСФЕРА»

«НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО».

- 1) исток, устье, марена, водораздел.
- 2) Волга, Дон, Обь, Амазонка.
- 3) Обь, Амазонка, Аму-Дарья, Волга.
- 4) Балхаш, Байкал, Каспийское.
- 5) Ниагарский, Панамский, Анхель, Виктория.
- 6) Гренландия, Аравийский, Кольский, Скандинавский.
- 7) Северо-Атлантическое, Лабрадорское, Течение Западных Ветров.
- 8) Бенгальский, Мексиканский, Магелланов, Персидский.
- 9) Черное, Балтийское, Средиземное, Карибское.
- 10) Новая Гвинея, Сахалин, Индостан, Гавайские.



УЗНАЙТЕ РЕКУ ПО ЕЁ КОНТУРУ



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

- Пресс-конференция
- Специалисты –исследователи :
 - • Климатолог
 - • Историк
 - • Биолог
 - • Гидролог
 - • Этнограф



- При изучении в 6 классе темы «Горные породы» учащиеся становятся помощниками Ивана – царевича, которому по сюжету сказки нужно вырыть глубокий колодец, чтобы добыть ключ Земли. Проходя испытания, то есть отгадывая загадки, отвечая на вопросы, выполняя задания, учащиеся знакомятся с видами горных пород, опускаясь с героем сказки всё глубже и глубже. В итоге их встречает прекрасная царевна в пещере с драгоценными камнями, то есть с отличными знаниями по теме. Материал в такой игре запоминается быстрее и эффективнее.



Тема «Температура воздуха» 6 класс

небольшая информация в форме сказки:

- « Жил был старый тролль, и всегда ему было холодно на земле. И однажды тролль решил: «Заберусь-ка я на гору и погреюсь». Ползет тролль по горе – холодно, но ничего вот поднимусь повыше и согреюсь, думает он, ведь чем ближе к Солнцу, тем должно быть теплее. Так он думал, полз, пока не замерз». У детей возникает мысль- противоречие: как же так, если чем ближе к солнцу, то должно быть теплее, то почему же замерз тролль? В результате диалога в форме дискуссии, дети самостоятельно формулируют проблему в форме проблемного вопроса: «Так ли это, чем ближе к солнцу, тем теплее?».



УСТАНОВИ СООТВЕТСТВИЕ

- | Высота(м)
Материк | Название вершины |
|----------------------|-------------------|
| 6194
Евразия | г. Косцюшко |
| 8848
Африка | г.Джомолунгма |
| 6960
Австралия | г.Мак-Кинли |
| 5895
Сев. Америка | г.Аконкагуа |
| 2228
Юж. Америка | массив Винсон |
| 5140
Антарктид | Влк. Килиманджаро |



Технология развития критического мышления

- **Цель** данной образовательной технологии - развитие мыслительных навыков учащихся, необходимых не только в учёбе, но и в обычной жизни.

Технология учит современного школьника:

критически мыслить;

проявлять активность в познании окружающего мира;

владеть разнообразными способами интерпретации и оценки информации;

аргументировать свою точку зрения, опираясь не только на логику (что уже немаловажно), но и на представления собеседника;

эффективно взаимодействовать с информационными пространствами;

добывать информацию из различных источников, определять причины возникновения проблем, разрешать конфликты, вести переговоры, взвешивать альтернативные суждения, принимать решения на основе анализа информации.



- Сравнительно недавно я применяю на уроках географии некоторые приёмы технологии: кластер (схема), составление перепутанных логических цепочек, слова-ассоциации, прогнозирование «Верные и неверные утверждения», таблица «Знаю – хочу узнать – узнал»», ключевые термины.



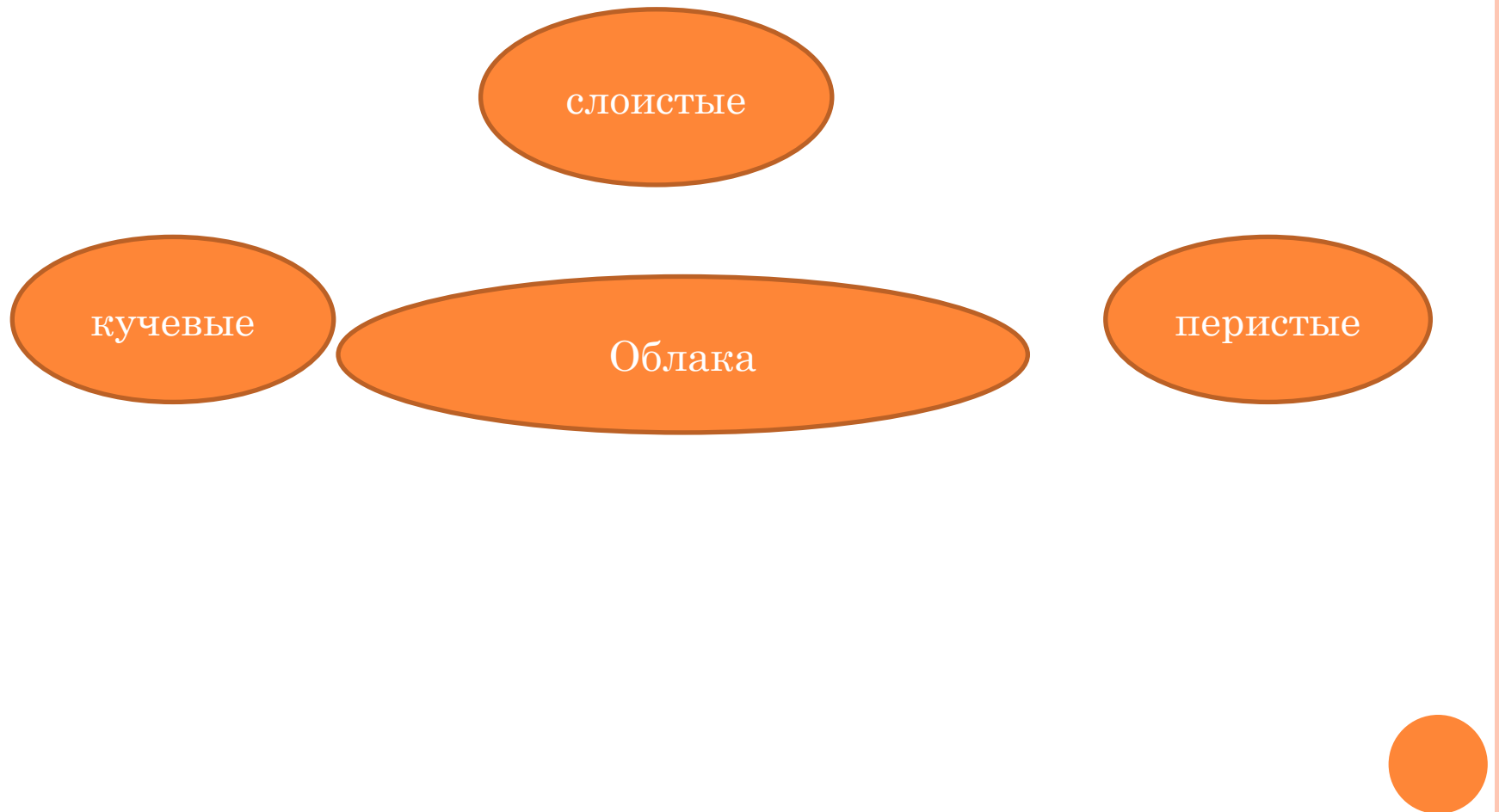
СОСТАВЛЕНИЕ КЛАСТЕРА

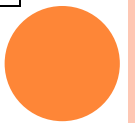
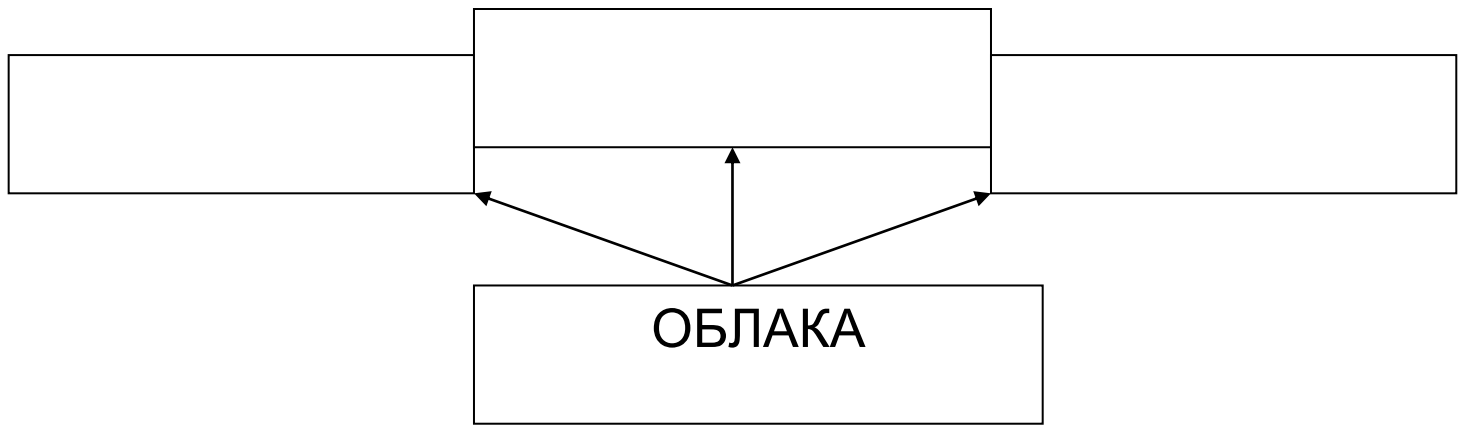
○ Преимущества использования кластера:

- Кластер, созданный руками учащихся, даёт возможность преподавателю отслеживать понимание учащимися темы.
- Для самих учащихся это возможность обобщить и структурировать предметный материал и увидеть связи между идеями и понятиями
- Кластер – это отражение нелинейности мышления, он тесно связана с тем, как работает наш мозг. (Особенно у современных детей с "клиповым сознанием")
- Работа с кластером - письменная деятельности. Побуждает писать тех учащихся, кто этого не любит.
- Кластер даёт возможность не только писать, но и рисовать, хотя бы до появления новых идей.
- В групповой работе кластер служит неким каркасом для идей группы, что даёт возможность учащимся приобщиться к ассоциациям и взаимосвязям, которые каждый из них создаёт. Рождается групповой опыт, дающий доступ к дополнительной информации.
- Кластер создаётся в определённый временной отрезок, так воспитывается чувство времени, с одной стороны, с другой - свободное индивидуальное распределение времени каждого при работе над кластером.



ОБЛАКА И ОСАДКИ. 6-Й КЛАСС





Методический прием «Верите ли вы, что ...»

- Инструкция: вы должны ответить на вопросы и обосновать один из них.

Верите ли, вы ...

- что Антарктида – самый холодный материк?
- что в Антарктиде есть львы и леопарды?
- что в Антарктиде, как и в пустыне, встречаются оазисы, водоёмы с тёплой водой и растительностью вокруг?
- что в Антарктиде нет постоянного населения?
- что Антарктида принадлежит России?
- что рост птиц в Антарктиде достигает 120 см?



Приём прогнозирования «Верные и неверные утверждения».

Учитель предлагает несколько утверждений по еще не изученной теме. Дети выбирают «верные» утверждения.

1. Первым пытался достичь Южной неведомой земли Джеймс Кук.
2. Одновременно с русской экспедицией Беллинсгаузена Антарктиду искали американское китобойное судно и британский флот.
3. Первым человеком, ступившим на холодный материк, был Роберт Скотт.
4. 14. 12. 1911. Южный полюс открывает норвежец Руаль Амундсен.
5. Антарктида богата наземными животными, воды Антарктики бедны разнообразием видов.
6. Животные и растения в Антарктиде обитают повсеместно.
7. На севере Антарктиды можно увидеть низкорослые высшие растения с невзрачными цветками.
8. Наземные животные Антарктиды – это черви, ракообразные, бескрылые насекомые и птицы, в т. ч. пингвины.



Метод проектов

- Технология проектной деятельности есть единый слаженный алгоритм действия, который включает следующие этапы деятельности учащихся:
- 1 этап: анализ проблемной ситуации в форме дискуссии, беседы, в ходе которой формулируется проблемный вопрос.
- 2-ой этап: посредством мозгового штурма выдвигается гипотеза исследования, планируются действия по решению проблемы.
- 3-ий этап: исследование, применение для исследования методов научного познания, поиск недостающих знаний и применение новых полученных знаний для решения проблемы.
- 4-этап: получение конечного продукта и его защита.
- 5-этап: рефлексия деятельности учащихся.



