

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет біології, географії та екології
Кафедра географії та екології

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ
У КУРСІ ГЕОГРАФІЇ 7 КЛАСУ

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 05-414 групи

Спеціальності 014.07 Середня освіта (Географія)

Освітньо-професійної програми

«Середня освіта (Географія)»

Юхненко Катерина Миколаївна

Керівник к.геогр.н, доцент Молікевич Р.С.

Рецензент вчитель географії ЗОШ №52

м. Херсона Шнейдмиллер Н.К.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ІГРОВІ ФОРМИ НАВЧАННЯ В ШКІЛЬНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ	5
1.1. Історія виникнення та розвитку ігрових форм навчання.....	5
1.2. Ігрові форми навчання як вид педагогічних технологій.....	6
1.3. Класифікація ігрових форм навчання.....	9
РОЗДІЛ 2. ІГРОВІ ФОРМИ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ	13
2.1. Стратегія використання ігрових форм у різних частинах уроку.....	14
РОЗДІЛ 3. ПРИКЛАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ В КУРСІ ГЕОГРАФІЇ 7 КЛАСУ	19
ВИСНОВКИ	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	30
ДОДАТКИ	33
Додаток А.....	33
Додаток Б.....	43

ВСТУП

Актуальність теми: На сьогоднішній день в практиці навчання географії величезна роль відводиться ігровим формам роботи. У науковій літературі описано безліч ігрових сюжетів, розроблені класифікації, які спрямовані в основному на загально педагогічні аспекти ігрових методів та прийомів навчання. Вчителі також дуже по-різному ставляться до ігрових технологій: одні активно застосовують у своїй практиці, вважаючи їх достатньо дієвими, інші використовують класичні форми навчального процесу спираючись на те що ігри на уроці є неприпустимим заняттям. Але ігрові форми навчальних завдань можуть вирішити ряд завдань на уроках, які в класичній схемі досить складно реалізуються. За допомогою їх відбувається розвиток пізнавального інтересу до предмета, активізація учнів, становлення креативної особистості учня. Це обумовлено тим, що ігри пропонують проблемний характер навчання, так як є поставлена задача, яку треба вирішити, а шляхи вирішення чітко не визначені. У зв'язку з тим, що ігри можуть використовуватися як групові форми роботи і дорадчий процес, то вони створюють можливості для взаємонавчання. Актуальність, даного дослідження пов'язана з тим, що використання ігрових технологій на уроці може бути направлено для адаптації дітей до розуміння складних тем у більш звичній для них ігровій формі. Помітне місце в школі відводиться таким формам занять, які спрямовані на активну участь в уроці кожного учня, підсилюють знання і індивідуальну відповідальність школярів. Саме ці завдання можна успішно вирішувати за допомогою технологіям ігрових форм навчання. Гра для дитини є дуже важливою, такою ж важливою, як для дорослого трудова діяльність. Зовнішня оболонка гри здається легкою, безтурботною і простою. Насправді гра вимагає, максимальних

вкладень енергії, розумових здібностей, почуття витримки і самостійності.

Мета роботи: дослідити специфіку та методику використання ігрових форм навчання при викладанні географії в 7 класі.

Завдання роботи:

- розглянути сутність, зміст і основні принципи ігрових форм навчання;
- вивчити особливості застосування ігрових технологій в курсі географії 7 класу;
- розробити і апробувати план-конспекти уроків географії з застосуванням ігрових форм навчання.

Об'єкт дослідження: ігрові форми навчання в курсі географії 7 класу

Предмет дослідження: специфіка та методика застосування ігрових форм навчання на уроках географії в 7 класі.

Методи дослідження: метод аналізу літературних джерел, методи педагогічного спостереження, метод педагогічного експерименту.

Робота складається з вступу, 3-х розділів, висновків, списку використаних джерел (загальним обсягом 27 джерел). Загальний обсяг роботи 30 сторінок друкованого тексту.

РОЗДІЛ 1

ІГРОВІ ФОРМИ НАВЧАННЯ В ШКІЛЬНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

1.1. Історія виникнення та розвитку ігрових форм навчання

Історія ігрового навчання йде далеко в минуле. З давніх часів знали, що гра різнобічна, вона вчить, виховує, соціалізує, розважає. Однією з перших її цілей було - навчання. У Стародавніх Афінах ентузіазм практики налагодженого виховання і навчання пронизував основи змагання. Діти, підлітки, юнаки змагалися в різних видах діяльності (танці, музика, диспути), покращуючи себе і свої здібності. У той же час стали з'являтися гри військової спрямованості. У середні віки свою популярність стали отримувати змагання в риторичі, в ході яких проводилися дискусії. Дані змагання були спрямовані на поліпшення пам'яті учня. У Західній Європі Томмазо Кампанелла і Франсуа Рабле запропонували застосовувати принципи ігрового навчання, суть їх принципів полягала у залученні до всіх наук через гру. Ян Амос Каменський в XV-XVII століття запропонував школам стати місцем для ігор. Він вважав, що будь-яка школа, має можливість стати універсальною грою і всі процеси треба проводити у формі ігор і змагань. Фрідріх Фребель був основоположником думки про те, що гра це педагогічне явище. Так само він довів, що гра може націлити дитину на розуміння інформації про який-небудь предмет або явище [1]. Важливим моментом для розвитку ігрового навчання виступила бурхлива еволюція технології ігор, яка в свою чергу ґрунтувалася на застосуванні ділових ігор. Бірштейн М.М. в 1932 році в СРСР перший підготував і втілював в життя принципи застосування ділових ігор. Даний ігровий підхід негайно отримав величезну популярність і прискорені темпи розвитку. Втім дана течія в 1938 році було заборонена і тільки

лише в 60-х роках ігрові прийоми були знову дозволені. У сучасній освіті в усіх країнах світу немає таких шкіл, де вчителі не застосовували б ігрові технології.

1.2. Ігрові форми навчання як вид педагогічних технологій

Всі здібності людини розвиваються в процесі діяльності, це твердження - провідний принцип психології. Немає іншого шляху розвитку пізнавальних здібностей учнів, крім організації їх активної діяльності. Вміле застосування прийомів і методів, що забезпечують високу активність учня в навчанні, їх здатність до навчального пізнання, є засобом розвитку пізнавальних здібностей учнів [2].

У новітньому шкільному середовищі, вектор направлений на активізацію та підвищення інтенсивності навчального процесу, ігрова діяльність застосовується в наступних ситуаціях:

- 1) в якості самостійних технологій для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета;
- 2) як елементи (структурна частина) більш обширної технології;
- 3) в якості уроку (заняття) або його частини (вступ, активізація пізнавальної активності), пояснення нового матеріалу, закріплення, вправи з узагальнення та контролю);
- 4) як технології позакласної та позашкільної роботи.

Поняття «ігрові форми навчання» має достатньо велику групу прийомів і методик організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

На відміну від ігор вціломупедагогічна гра має ключову ознаку - чітко поставлена мета навчання і відповідний їй педагогічний результат, які можуть бути обґрунтовані і направлені на рішення певної навчальної мети [3]. Ігрові технології мають набір засобів, які активізують і інтенсифікують діяльність учнів. Саме в грі педагог часто стає

організатором самостійного навчально-пізнавальної діяльності учнів. Особливо це, стосується тих випадків, коли гра використовується як метод вивчення нового матеріалу. Саме в цих випадках ігрове навчання можна віднести до інноваційних видів навчання [4].

Гра - це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоуправління поведінкою [5]. Значення гри неможливо вичерпати й оцінити розважально-рекреативної можливостями. В цьому і є її особливість, що вона здатна перерости в навчання будучи першочергово розвагою або відпочинком.

Виділяють чотири функції ігрових технологій:

- 1) формування інтересу учнів в засвоєнні навчального матеріалу на уроках географії через різні форми ігрової діяльності;
- 2) розвиток творчих і комунікативних здібностей учнів;
- 3) толерантне ставлення до оточуючих;
- 4) формування навичок використання додаткових джерел добування знань.

На думку С.А.Шмакова, як феномен педагогічної культури гра виконує наступні важливі функції [6]:

- 1) Функція соціалізації.

Гра - є найдієвіший засіб включення дитини в систему суспільних відносин, засвоєння нею багатств культури.

- 2) Функція міжнаціональної комунікації.

Гра дозволяє дитині засвоювати загальнолюдські цінності, культуру представників різних національностей.

- 3) Функція самореалізації дитини в грі як «полігоні людської практики». Гра дозволяє, з одного боку, побудувати і перевірити проект зняття конкретних життєвих труднощів в практиці дитини, з іншого – виявити недоліки досвіду.

4) Комунікативна функція дозволяє дитині увійти в реальний контекст складних людських комунікацій.

5) Діагностична функція дозволяє педагогу діагностувати різноманітні прояви дитини (емоційні, творчі, інтелектуальні, та ін.). Також гра це «поле самовираження», в якому дитина опробовує сили, можливості вільних дій, можливості самовиражатися і самостверджується.

6) Терапевтична функція зосереджена у використанні ігор як засобу протистояння труднощам, які є в поведінці дитини, навчанні або спілкуванні.

7) Функція корекції – робота над змінами, доповнення до структури особистісних якостей дитини. За допомогою ігор цей процес проходить природньо та м'яко.

8) Розважальна функція гри, мабуть, одна з основних її функцій. Використання ігрових технологій дозволяє вчителю: створити комфортні умови, необхідні для оволодіння загальнонавчальних умінь і навичок.; створити умови для виховання дитячого колективу;розвивати комунікативні якості учнів; формувати навички колективної роботи, сприяти впровадження в практику педагогіки співробітництва; виключати незадовільні оцінки по предмету.

Болотникова Н.Б. [7] виділяє наступні цільові орієнтації педагогічних ігор:

1)дидактичні:

- розширення кругозору, пізнавальна діяльність;

- формування певних умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності;

- розвиток загальнонавчальних умінь і навичок.

2)виховні:

- виховання самостійності;

-формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних і світоглядних установок;

- виховання співпраці, колективізму, товарищескості, комунікативності.

3)розвиваючі:

- розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення;
- вміння порівнювати, зіставляти, знаходити аналоги;
- розвиток уяви, фантазії, творчих здібностей;
- вміння знаходити оптимальні рішення;
- розвиток мотивації навчальної діяльності.

4) соціалізуючі:

- залучення до норм і цінностей суспільства;
- адаптації до умов середовища;
- стресовий контроль, саморегуляція;
- навчання спілкуванню.

1.3. Класифікація ігрових форм навчання

Вагомість ігрових засобів в навчанні, поєднання елементів ігор і навчання залежать від того наскільки вчитель розуміє функції і класифікації педагогічних ігор. Дуже складно класифікувати в цьому плані уроки ігрової форми. Ігрові технології навчання відрізняються винятковою різноманітністю. Основний мотив гри - не результат, а процес [8].

За характером педагогічного процесу виділяються наступні групи ігор [9]:

- а) навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі;
- б) пізнавальні, виховні, розвиваючі;
- в) репродуктивні, продуктивні, творчі;

г) комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні та ін.

За характером ігрової методики класифікація може бути досить широка. Зазначимо лише найважливіші з вживаних типів: предметні, рольові, сюжетні, імітаційні, ділові, та ігри-драматизації. Сучасні форми уроків, на яких може застосовуватися комунікативний підхід можна класифікувати:

- уроки в формі змагань та ігор: конкурс, турнір, естафета, дуель, КВН, ділова гра, рольова гра, кросворд, вікторина, урок-конкурс оповідань про стихійні лиха;

- уроки, які спираються на фантазію: урок-казка, урок-сюрприз, урок-подарунок;

- уроки, засновані на нетрадиційній організації навчального матеріалу: урок мудрості, одкровення;

- уроки, що нагадують публічні форми спілкування: пресконференція, аукціон, бенефіс, мітинг, дискусія, панорама, телеміст, діалог, жива газета, усний журнал;

- уроки, засновані на імітації діяльності установ і організацій: суд, слідство, вчена рада;

- уроки, засновані на імітації діяльності при проведенні суспільно-культурних заходів: заочна екскурсія, екскурсія в минуле, літературна вітальня, інтерв'ю, урок - подорож з мандрівниками;

- перенесення в рамках уроку традиційних форм позакласної роботи: КВН, спектакль, концерт, інсценування художніх творів, диспут, клуб знавців;

- уроки, засновані на формах, жанрах і методах роботи, відомих у суспільній практиці: дослідження, винахідництво, коментар, мозкова атака, рецензія;

- трансформація традиційних способів організації уроку: лекція-парадокс, парне опитування, експрес-опитування, урок-залік (захист

оцінки), урок-консультація, урок-практикум, урок-семінар, захист читацького формуляра, телеурок без телебачення [10].

М. Новик, виділяє неімітаційні та імітаційні форми (види) заняття. Характерною рисою неімітаційних занять є відсутність моделі досліджуваного процесу або діяльності. активізація навчання здійснюється через встановлення прямих і зворотних зв'язків між викладачем і учнями.

Відмінною рисою імітаційних занять є наявність моделі досліджуваного процесу (імітація індивідуальної або колективної професійної діяльності). Особливість імітаційних методів - поділ їх на ігрові та неігрові [11].

Класифікація дидактичних ігор за Т.А. Шакуровою[12]:

1) за рівнем пізнавальної активності:

- репродуктивні;
- конструкторські;
- творчі;

2) за часом протікання гри:

- короткочасні;
- тривалі;

3) за формою проведення ігор:

- ділові;
- колективні;
- групові;
- індивідуальні;

4) по виду ігор:

- змагальні;
- художні;
- організаційні.

Всі види ігор можуть виступати як самостійні, і як взаємодоповнюючі один одного. Використання кожного виду ігор і їх

різноманітних поєднань визначається особливостями навчального матеріалу, віком учнів і іншими педагогічними факторами (Савіна, 1975).

РОЗДІЛ 2

ІГРОВІ ФОРМИ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ

Ігрові моменти можливо використовувати на різних етапах уроку.

Застосування ігор на уроці може бути дуже різноманітним. Ігри можна організувати в початку уроку під час перевірки домашнього завдання або для активізації уваги учнів, при вивченні нового матеріалу для більш глибокого, осмисленого і швидкого засвоєння навчального матеріалу і в кінці уроку для закріплення вивченого матеріалу і зняття напруги після складної класної роботи. Всі ці ігрові форми вчитель вибирає залежно від теми уроку, рівня підготовленості учнів, їх вікових особливостей.

Курс географії 7 класу мабуть щонайкраще підходить для застосування різноманітних ігрових форм навчання, оскільки тут поєднується і робота з картою, і комплексний фізико-географічний опис території, і соціально-економічні аспекти розвитку територій і т.д. В ракурсі цього варто виділити ключові завдання і цілі курсу «Географія материків і океанів» в 7-у класі [13,14]:

1) сформувані знання про предмет географії, її значення в освоєнні планети, про географічні знання як компонент наукової картини світу, їх важливості для вирішення існуючих актуальних практичних завдань людського суспільства, також сюди входять завдання охорони навколишнього середовища та раціонального природокористування;

2) сформувані початкові знання про використання територіального підходу як начала географічного мислення для розуміння свого місця в цілісному, різноманітному і мінливому світі і вміння орієнтуватися в ньому;

3) сформувані концепцію і основні теоретичні знання про цілісність і неоднорідність Землі як планети в просторі і в часі, основні

етапи її географічного освоєння, особливості природи, життя, культури і господарської діяльності людей, екологічні проблеми на різних континентах і в певних країнах;

4) освоїти основи картографічних навичок і застосування географічної карти як однієї з мов міжнародного спілкування;

5) опанувати початкові навички знаходження, використання і презентації географічної інформації;

6) навчити учнів працювати зі статистичним матеріалом, контурними картами, картами атласу і т.д.

Зважаючи на кожен пункт плану можна сформулювати перелік різнопланових ігрових завдань і форм, приклади яких ми розглянемо у третьому розділі.

2.1. Стратегія використання ігрових форм у різних частинах уроку

Використання ігор на уроках передбачає позитивний результат, але за деяких умов: підготовка гри повинна здійснюється з розумінням серйозності такого уроку, учні та вчитель повинні активно і з ентузіазмом брати участь в грі. При проведенні уроку з застосуванням ігрових технологій також треба врахувати той факт, що гра має велику групу методів і прийомів для здійснення педагогічного процесу в формі уроку-гри. На відміну від звичайних ігор, педагогічна має певну мету, яку потрібно виконати для досягнення результатів [15]. Більшість досліджень доводять, що безліч створених інноваційних навчальних ігор часто використовуються в ході закріплення отриманого нового матеріалу або при завершальному етапі уроку, для контролю будь-якої великої теми або узагальнення цілого розділу. Насправді, це слабо демонструє і обмежує потенціал гри як універсального прийому навчання, який в свою чергу має значну продуктивність. Ігри повинні

все частіше використовуватися в педагогічній практиці (що і показують нам принципи Нової української школи (НУШ), не тільки при закріпленні нового матеріалу або при узагальненні, а й при вивченні нового матеріалу. Позитивною стороною використання ігор на уроках є те, що вони усувають неактивну позицію розуміння навчального матеріалу в учнів [16]. Перед грою стоїть мета досягнення більш поглибленого, осмисленого і стрімкого вивчення навчального матеріалу, вироблення в учнів навичок роботи з текстовими носіями, вміння на практичних роботах запам'ятовувати порядок виконання [17]. Проаналізувавши наукову літературу по темі «Ігрові технології на уроках географії» можна виділити структуру комбінованого уроку:

1. Перевірка домашнього завдання, 5 хвилин;
2. Вивчення нового матеріалу, 10-15 хвилин;
3. Можливі ігрові форми, 20 хвилин;
4. Закріплення вивченого матеріалу, 5 хвилин;
5. Запис домашнього завдання, 2 хвилини.

Виходячи з даної структури, особливу увагу варто звернути на організацію проведення 1-го і 2-го етапів.

1 етап. Особливістю даного етапу є, скорочення відведеного часу на етапі перевірки домашнього завдання, натомість здійснення оцінки результатів без оцінки, це надасть можливість відійти від стресових ситуацій в учнів і покладе початок активній участі в подальшій роботі на уроці. Більш прийнятним здійснювати перевірку домашнього завдання у формі тесту або іншого варіанту індивідуальної роботи (наприклад, індивідуальні картки), які дають вчителі можливість протягом 6-8 хвилин охопити весь клас. Бажано на даному етапі усунути ймовірність спрощеного оцінювання та порівняння, так як це може привести до небажання учнів включитися в роботу [18].

2 етап. Надання мінімального набору нових знань. На цьому етапі уроку можна використовувати такі види як монолог вчителя, який

підносить навчальний матеріал, з необхідним введенням базових понять. Неодмінним фактом є виконання вчителем на цьому етапі: надання нових знань по темі уроку повинна тривати 10-15 хвилин, більш вигідно використовувати на цьому етапі логічні опорні конспекти і схеми. В результаті педагог при використанні даних етапів повинен пам'ятати: По-перше, що перевірка домашнього завдання зменшується до мінімуму і здійснюється у вигляді тестів.

По-друге, використання монологу потрібно зменшити до мінімуму, щоб надати певний мінімум знань, після чого решту часу уроку повинна зайняти гра [19]. Час, яке залишиться після перевірки домашнього завдання і вивчення нового матеріалу, застосовують для закріплення отриманого матеріалу. Актуальність та своєчасність проведення уроків із застосуванням ігрових форм припадає як раз на 5-9 класи. Використання гри проводиться на різних етапах уроку і в різних формах. Існує кілька базових ігор, які спрямовані на вивчення нового матеріалу. Дані варіанти прості в своєму застосуванні, вони не вимагають спеціального обладнання, прості для розуміння та засвоєння, наприклад:

1. Гра «Питання-відповідь». Метою даної гри є засвоєння учнями нового навчального матеріалу, розвиток основних понять, розвинути вміння результативно працювати з вмістом підручника (текстом, картами, таблицями), сформулювати навик викладати свої думки, будувати і ставити питання, відповідати на них. Зазвичай для таких ігор клас ділиться на дві команди, з рівною кількістю гравців. Правила гри обговорюються заздалегідь, ставиться основна навчальна задача. Учитель є суддею, який виставляє бали за правильні відповіді, стежити за виконанням правильності умов гри. Можливий варіант оцінювання команд один одного. Команда, що набрала більшу кількість балів стає переможцем. Сенсом даної гри є завдання і відповідь на питання, які учні створюють самі. Питання придумуються по заздалегідь

оговореному фрагменту чи параграфу підручника, і задаються кожною командою по черзі [20].

Такий вид гри викликає в учнів інтерес, вони із задоволенням беруть участь, і в той же час результативно впливає на засвоєння нового матеріалу. На прикладі такого варіанту гри вчитель може придумати і свої ігри, але додавши інші елементи. Гру «Питання-відповідь» також можна використовувати для перевірки домашнього завдання, з урахуванням того що учні заздалегідь поділяться на команди і придумують питання по темі домашнього завдання [21].

2. Іншим видом гри для вивчення нового матеріалу є гра «Найважливіше». Метою даної гри є засвоєння і розуміння нової навчальної інформації, формування здібностей результативно працювати з текстом, шукати в тексті важливу інформацію. Для даної гри знадобляться підручники географії, атласи, настінні карти. Клас ділиться на команди по 2-3 учасники. У даній грі вибирається певний тест, і ділитися на абзаци, для кожного з цих абзаців команди вибирають слово найточніше описує його суть, фразу і спеціальний шифр або секрет. Переможець вибирається командами, за критерієм, що дане слово, фраза і шифр найточніші, цікаві та оригінальні [22]. На етапі закріплення нового матеріалу вчитель також може використовувати яруму. Вона допоможе з інтересом закріпити отримані нові знання. Прикладом може служити гра «Куди пливе корабель» метою, якої є закріплення і повторення щойно отриманих нових знань, розвитку умінь визначення географічних координат. В ході гри клас ділиться на пари. Учитель пропонує учням знайти, де знаходиться військовий корабель, за умови, що нам відомі його координати. Учням треба за заданими координатами, які їм пропонує вчитель, з'ясувати в якому морі або океані, у якого материка або острова знаходиться корабель. Після чого учням пропонується з'ясувати по наявних координатах де причалить цей корабель (можна дати підказку) [23].

Ігрові елементи уроку або певного завдання можна задавати учням у вигляді домашнього завдання. Наприклад, гра "Шифрувальник", мета якої є зашифрувати слово за допомогою географічних координат. Учням перш за все варто визначити, які об'єкти знаходяться за заданими координатами, а потім визначити задане слово. Так само даний вид гри можна використовувати на будь-яку тему, наприклад можна зашифрувати слово з цифр, які будуть відповідати букві телефону [24] Таким чином, використання уроків із застосуванням ігрових технологій є цікавим і простим способом для повторення вивченого матеріалу, вивчення, і закріплення нового матеріалу, так само даний метод підійде як для домашнього завдання, так і для узагальнення знань.

РОЗДІЛ 3

ПРИКЛАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ В КУРСІ ГЕОГРАФІЇ 7 КЛАСУ

Як зазначалось нами в попередньому розділі, використовувати ігрові технології можна у різних частинах уроку. Також особливістю тем 7 класу є широкий спектр тематик, які можна максимально різнобічно використати в ігровому навчальному процесі. Серед приведених нами ігор є апробовані впродовж навчальної практики та ефективні прийоми роботи вчителів з методичних посібників та періодичних видань адаптовані для тем 7 класу.

1. «Географічне лото»

На уроці узагальнення та перевірки знань і умінь можна використати географічне лото. Для організації гри використовують ємність або мішечок, у якій знаходяться діжечки з номерками (або невеличкі ємності з вкладеними завданнями). Крім питань в діжках знаходиться жетон «приз» і жетон «зеро». Питання для географічного лото можуть готуватись як вчителем так і учнями. Питання можуть бути по конкретним темам, навчальним блокам, розділам або носити загальноосвітній характер. Потім починається сама гра. Учні, на прохання вчителя, починають виймати діжечки з питаннями. Потім їх відкривають, з них витягуються питання, на які через невеликий проміжок учні повинні дати відповіді. У чому переваги ігор лото перед відомим фронтальним опитуванням? У тому, що учень знає, що йому самому доведеться вирішити свою «долю», тобто витягнути складне або просте питання. І йому вже ніколи не здається, що вчитель спеціально намагається «завалити» питаннями чи поставити йому негативну оцінку. Відповідь оцінюють однокласники, шляхом висловлювання своїх оціночних думок. При оцінюванні можна орієнтуватися на сильних учнів, які дійсно знають предмет (експертна група). Якщо раптом оцінка

поставлена учнями не об'єктивно (або діти не знають правильну відповідь), учитель роз'яснює сутність питання, промовляє правильну відповідь і сам виставляє оцінку. Якщо учневі випадає «Приз», то він звільняється від відповіді, а якщо бочонок «Зеро», то, значить, вчитель отримав право поставити учневі будь-яке питання на свій розсуд. При цій грі, в класі завжди панує атмосфера колегіальності між учнем і вчителем, гра супроводжується високим позитивним емоційним фоном.

Даний тип гри можна використовувати як підсумковий по будь-якому континенту, або як підсумковий по декільком континентам (лото «Чемпіони на материках» Лото зі знання номенклатури тощо). Також можна використовувати як перевірку домашнього завдання чи закріплення на будь-якому уроці.

2. Гра «Логічна задача»

Логічні завдання добре відомі любителям головоломок. Вони являють собою ряд умов (висловлювань), за допомогою яких і вирішується завдання. Для цього зазвичай складають спеціальну таблицю, що містить в собі всі можливі висновки. Потім шляхом логічних міркувань розставляють в ній «+/-» що позначають вірні і невірні висновки.

Дана гра дуже добре підходить для закріплення нового матеріалу. Наприклад, тема «Клімат Африки», логічне питання «Які кліматотвірні чинники впливають на формування клімату Африки?» або «Як циркуляція атмосфери впливає на формування кліматичних поясів Африки?» або більш вузьке проблемне питання «Чому екваторіальний пояс не поширений суцільною смугою над материком Африка?».

Дана гра дозволяє не лише закріпити пройдений матеріал але і пригадати географію 6 класу.

3. «Географічна абетка»

Брати участь можуть команди або пари або кожен учень окремо. Завдання - називати географічні об'єкти або терміни на літери алфавіту.

Бажано географічні об'єкти показувати на карті, а термінам давати визначення.

Наприклад. Атлантичний океан - Біле море - Великобританія – Ганг річка - Дрейка протока - і т.д.

Азимут - Барометр - Вітер - Гейзер - Демографія - і т.д.

Також в якості завдання можна запропонувати перерахувати назви тварин або рослин із зазначенням материка або природної зони, де вони проживають.

Можна також будувати ланцюжок слів на останню літеру попереднього. Дана ігрова технологія здебільшого підходить в якості узагальнення та систематизації знань.

4. «Третій зайвий»

Учитель називає 3 - 4 слова, що відносяться, крім одного, до якої-небудь темі. Учні повинні визначити це слово і довести свій вибір. Наприклад: Коала, качконіс, ягуар, єхидна. (тварини Австралії); або Гімалаї, Альпи, Анди, Кавказ (Гори Євразії)

5. «Географічна пошта»

Учням надсилаються повідомлення (можна залучати соцмережі) з описом природної зони (наприклад). Завдання рознести по адресатам. На дошці висять конверти з назвами природних зон. Завдання в даному випадку можуть бути різноманітні: географічні об'єкти материків, гірські породи і т.д.

6. «Знайди на карті»

Учитель пропонує парі учнів показати на мапі географічний об'єкт. Виграє той, хто показав його першим. Той, хто програв вибуває, його місце займає наступний. Гра розрахована для закріплення знань з номенклатури, але в якості завдань можна використовувати картки із запитаннями, які передбачають коротку швидку відповідь.

Останнім часом велика увага приділяється здоров'я зберігаючим технологіям. У цьому випадку можна використовувати рухові

географічні ігри, що сприяють, поряд з формуванням географічних знань, фізичному розвитку школярів.

7. Гра «Раз! Два! Три!»

Учасники гри беруться за руки і утворюють коло. починаючи рух за годинниковою стрілкою, вони вимовляють слова: - Раз! Два! Три! Море назви!. При останніх словах все зупиняються і починають по черзі перераховувати назви морів. Якщо хто-небудь буде мовчати, то він вибуває з гри.

Гра зі словами: Раз! Два! Три! Острів (гори, річки, місто) назви триває, поки не залишиться мінімальна кількість учасників.

8. Гра «Широта і довгота»

Учасники гри (їх повинно бути не менше 4 осіб) діляться на чотири групи. Перша - - північні широти, друга - -південні широти, третя - східні довготи, четверта - - західні довготи. Гравці упереміш шикуються в шеренгу. Ведучий називає будь-який географічний об'єкт, учасники гри швидко згадують, де він знаходиться. Ті, які представляють широти і довготи цього об'єкта, повинні швидко присісти. Наприклад, ведучий називає: острів Мадагаскар; присідають учні, що зображують південну широту і східну довготу.

Хто помилився - отримує штрафне очко, а при повторній помилку вибуває з гри.

Ігрову технологію можна використовувати не тільки як елемент уроку, а й розробити весь урок у формі гри. Такі уроки - ігри можна розділити на 2 категорії: гра як форма узагальнюючого контролю та ділова гра. В даному випадку необхідно дотримуватися чітких етапів гри:

1. Попередня підготовка (розробляється сценарій гри, клас ділиться на команди, лунають ролі).
2. Безпосередньо гра.
3. Підбиття підсумків.

При формуванні груп необхідно:

1. визначити кількість учнів, що утворюють одну групу (Оптимальна кількість - 5 чоловік).
2. враховувати особистісні якості, рівень знань і інтерес учнів.
3. Правильно розподілити ролі. З цією метою, можна провести попереднє анкетування з відповідями на такі питання: яку роль хотів би виконати в грі? Кого хотів би бачити в ролі керівника? і т.д.

Завдання на гру повинні бути посильними для учнів в сенсі наукової підготовки і витрат часу. Бажано, щоб вони включали ще не вирішені проблеми. Це підвищує інтерес і активізує творчу діяльність на уроці. При складанні завдання необхідно пам'ятати правило: чим воно коротше, конкретніше, тим швидше засвоюється. воно може містити також і вказівки, що треба вивчити, підготувати, виконати і т.п.

Консультації - обов'язковий елемент гри. Їх може бути кілька. На початковому етапі необхідна спрямовуюча консультація. На ній повідомляють тему, визначають мету, знайомлять з правилами, обов'язками, отримують завдання. За три дні до гри проводять консультацію, на якій розглядають зміст окремих питань, конкретизують хід гри, уточнюють кошти наочності. Якщо гра не передбачає підготовчого періоду, то консультацію можна замінити докладним інструктажем на початку уроку.

Найбільш цікавими для 7 класу є наступні уроки з ігровою педагогічною технологією:

1. Урок - залік (індивідуальний). Учням заздалегідь повідомляються питання, за якими буде проводитися залік. Причому питання різного рівня, передбачають різні форми роботи. Кожен учень робить собі маршрутну картку, де фіксуються всі його оцінки, за результатами виставляється загальна оцінка за урок. В якості консультантів, які приймають залік, можуть виступати як сильні учні, так і слабкі. Звичайно, у другому випадку потрібно більш серйозна

підготовка з боку вчителя, але дуже часто цей варіант виявляється більш ефективним.

2. Ділова гра виступає як активна форма організації навчального процесу, яка підвищує продуктивність навчальної діяльності, створюючи модель психологічної, економічної, педагогічної, управлінської та інших соціально-виробничих ситуацій і дозволяючи їх аналізувати, оцінювати і знаходити оптимальні рішення проблеми [25]. Під час проведення ділових ігор учні входять в роль, що апроксимує навчання до реальної дійсності, вимагаючи від учнів творчості, взаємодії та ініціативи.

Як засіб соціалізації підлітків ділова гра дозволяє застосовувати отримані знання для вироблення рішення практичних завдань, вибудовувати логіку дій, сприяє різнобічному прояву і розкриття особистості, готує до професійного спілкування, коригує самооцінку, включає такий компонент, як соціальну взаємодію як на уроці, так і в позаурочній діяльності. Накопичений в процесі ділової гри досвід дає шанс більш правильно оцінювати можливі об'єктивні ситуації і використовувати його в своїй фактичній діяльності. В ході ділової гри кожен учасник може оцінити свій внесок в роботу групи, ефективність групового рішення. Застосування ділової гри під час навчальних занять дозволяє опанувати соціальнокомунікативними здібностями; сформулювати почуття колективної відповідальності за підготовку та рівень знань кожного учня; освоїти певні знання, вміння, навички і якості, які не можуть бути відпрацьовані іншими методами навчання [25].

У нашому дослідженні ми розглядали ділову гру «Корабельна аварія», яка призначена для освоєння і осмислення інструментальних завдань, пов'язаних з побудовою реальної діяльності, досягненням конкретної мети, структуруванням системи ділових відносин з іншими людьми [26]. Ділова гра проводилася на уроці географії за допомогою

учнів дев'ятого класу, вік яких становив 14-15 років. В ході гри учасники змогли застосувати свої практичні знання з даної дисципліни, дізналися не тільки нові поняття і факти, а й своїх однокласників. Обрана нами ділова гра дозволяє розвинути навички практичного осмислення своєї діяльності; внутрішню гнучкість в розробці плану дій; саморегуляцію в процесі досягнення мети; соціальну і особистісну критичність; дозволяє оцінити свій внесок у згуртованість членів групи.

Час проведення ділової гри склало 45 хвилин або один урок. Учасники були ознайомлені з правилами гри і ігрової ситуацією. Кожному учневі була видана таблиця з індивідуальним списком предметів. На першому етапі завданням гравців було самостійно ранжувати п'ятнадцять перерахованих предметів відповідно до їх значимості для виживання [27]. Переговори між учасниками заборонені. Всі дані відображаються в графі «Я» таблиці. відведений час для роботи - 10 хвилин.

На другому етапі учасникам пропонувалося працювати не окремо один від одного, а як єдине ціле - «екіпаж». Клас ділився на групи по 5-6 чоловік. У досліджуваній групі учнів розділили таким чином, що в кожній команді виявлялися гравці, які найменше контактують один з другом. Кожна група придумувала назву свого «корабля» і вибирала «капітана» (експерта). На цьому етапі команда повинна разом обговорити і виробити колективне рішення які предмети найбільш важливі, а якими можна знехтувати. З цією метою групі пропонувалося провести переговори і знайти спільне рішення за мінімальний час. Учасники повинні керуватися принципом досягнення згоди і прийти до консенсусу за всіма пунктами завдання, перш ніж виносити групове рішення. Кожна оцінка повинна отримати схвалення всіх учасників групи. необхідно виробити загальне групове рішення і узгодити індивідуальні результати. На дискусію дається 20 хвилин.

У цей час «капітани корабля» стежили за учасниками своєї

команди і відзначають: хто взяв на себе позицію лідера, хто висуває основні ідеї і вносить великий вклад у вироблення групового рішення, як учасники обґрунтовують свій вибір, хто менш активний. Дані вписувалися в графу «Група» таблиці. «Капітани» висловлювали свою думку про хід дискусії, хто брав участь, хто ні, хто надавав більший вплив, яка атмосфера склалася в групі. В ході обговорення всередині команди гравці не відразу могли домовитися між собою, з'являлися як нейтральні, так і негативні ролі. Висловлювання проходили вільно. Якщо виникало дві думки, рішення аргументувалось, а також враховувалася думка незгодних.

На третьому етапі ведучий зачитував відповіді експертів ЮНЕСКО, дані переносяться в графу «Еталон» таблиці. Наступне, що пропонувалося зробити навчаються, це зробити аналіз своїх відповідей. Для цього шляхом арифметичного підрахунку по двох графах - «Я» і «Група», віднімаючи з більшого менший, потрібно було отримати число і записати його під таблицею. Потім необхідно аналогічно підрахувати графу «Група» і «Еталон». Таким чином, вийшло два числа, учасники проводять підрахунок середнього арифметичного значення. В результаті, якщо група набрала менше 60 балів – група рятується, від 61 до 66 - є шанс групі виплисти, більше 66 - швидше за все екіпаж загине [10]. На аналіз гри відводиться до 20 хвилин.

У підсумку, більшість змогли знайти спільне рішення проблеми і уникнути «загибелі». Ті, що навчаються побачили, що досягнення згоди при взаємодії один з одним має велике значення при рішенні проблеми.

Після закінчення гри кожен учасник висловлював своє враження про проведену гру. Ті, що навчаються не тільки весело провели час, а й застосували свої знання з географії, повторили матеріал, дізналися нові поняття і факти.

Ділова гра «Корабельна аварія» дає можливість розвинути навички ведення групової дискусії, кількісно оцінити ефективність групового

рішення, тренувати навички аналітичного мислення, пов'язаного з вибором варіанту вирішення проблеми у відповідності зі здоровим глуздом. Незважаючи на те, що рішення проблеми в умовах групи зазвичай займають більше часу, ніж рішення тієї ж проблеми окремим індивідом, при взаємодії групи виникає більшу кількість варіантів вирішення і кращої якості, ніж у працюючих в поодиночку. Так само кожен учасник в ході гри може визначити свій внесок в роботу групи. Індивід, що володіє особливими вміннями, пов'язаними з груповою завданням, зазвичай більш активний в групі, вносить великий внесок у вироблення групового рішення.

Також, найбільш цікавим варіантом навчальної гри є широко використовувана на уроках географії в 7 класі гра-подорож. Цей вид навчальної діяльності передбачає реалізацію лідерських якостей. Крім того, він дозволяє зробити так, щоб протягом навчального року в ролі лідера побували усі учні або принаймні їх більшість. Отже, приклад уроку-подорожі при вивченні теми «Південна Америка» (додаток А).

ВИСНОВКИ

В результаті виконаного дослідження можна зробити наступні висновки:

1. Використання на уроках географії ігрових технологій є важливим методом для стимулювання мотивації навчально-пізнавальної діяльності школярів. Методологічна цінність застосування ігор на уроках географії полягає в тому, що участь в грі формує у дитини ряд психічних новоутворень. Це уява і свідомість, які дозволяють йому переносити властивості одних речей на інші; формування характеру людських відносин, які надають певне значення тієї або іншої дії окремої людини. У дитини виникає осмислена орієнтація у власних переживаннях, дитина прагне узагальнити їх. На основі всього цього у неї можуть бути сформовані навички культурної поведінки, що дозволяє їй ефективно включатися в колективну і індивідуальну діяльність.

Перед традиційними формами і прийомами навчання ігрові форми навчання мають ряд переваг:

- простіше активізує процес навчання;
- розвиває творчі здібності учнів: вміння мислити, міркувати і відстоювати свою точку зору і приймати думку співрозмовника;
- організовує групову діяльність, колективний пошук рішень, вчить користуватися інформацією періодичної преси, радіо, телебачення;
- сприяє найбільш успішному впровадженню в практику педагогіки співробітництва.

2. Серед основних форм ігрової навчальної діяльності варто відмітити дві групи: ігрові форми як частина уроку (узагальнення, перевірка домашнього завдання) так і уроки як цілісні ігрові технології. Обидві групи справляються з рядом конкретно поставлених задач. Серед

комплексних ігрових уроків варто відмітити актуальність використання у 7 класі уроків-подорожей у якості узагальнення та контролю знань.

Розвиток пізнавальних здібностей учнів - мета діяльності вчителя, а застосування різних прийомів активізації є засобом досягнення цієї мети. Розуміння цього важливо для роботи вчителя. Тому, дбаючи про розвиток учня, необхідно частіше використовувати активні методи навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Банников С.В. Использование игровых технологий в обучении школьников.// Справочник классного руководителя. –М.: Изд-во МЦФЭР Ресурсы образования, 2009. -№2: Использование игровых технологий в обучении школьников. –С. 67-71.
2. Довгань Г.Д. Інтерактивні технології на уроках географії. – Х.:ВГ „Основа”, 2005. – 128с.
3. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці // Завуч. – 2005. – №2. –С.17-20.
4. Корнєєв В.П. Технології в навчанні географії. – Х.: ВГ „Основа”, 2004. –(Б-ка журн.”Географія”; вип.5). – 112с.
5. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. Том 1.// Г.К. Селевко. – М., 2006. – 450 с.
6. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: 1994. – 203 с.
7. Болотникова Н.В. География. Уроки-игры в средней школе. – Волгоград: Издательство «Учитель», 2007.-156 с.
8. Мартемьянов В.В. Игросистема в преподавании географии. География в школе. 2001. № 1 - С. 75-84.
9. Саюк В. Класифікація ігор та ігрові форми навчання географії // Географія та основи економіки в школі. – 2001. – №4. – С.24-26.
10. Беспалько В.П. Слагаемые педагогических технологий. – М.: Дрофа, 2003. – 192с.
11. Серeda В.И. Система внеклассной работы по географии в средней школе: Из опыта работы.// В.И. Серeda. – М.: Просвещение, 1972/ - 220 с/

12. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (Анализ зарубежного опыта) / М. В. Кларин. – Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – 176 с
13. Пушина И.В., Таможня Е.А., Пятунин В.Б. Методика и технология обучения географии в школе. -М.: Астрель-АСТ, 2002. -204 с.
14. Фещук Л.Т. Південна Америка, 7 клас. Матеріали до уроків // Географія. – 2007. – №4. – С.11.
15. Скибко Т.А. Игровые технологии на уроках географии. / Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» ИД «Первое сентября» [Электронный ресурс]. -URL: <http://festival.1september.ru/articles/565976/>
16. Mashkova O. Study of disproportions of territorial communities development on the basis of geoinformation monitoring of the population`s quality of life / O. Mashkova, Molikeyvych R., Napadovska H., N. Omelchenko // Multidisciplinary Scientific GeoConference SGEM 2018: Conference Proceedings, ISBN 978-619-7408-41-6 / ISSN 1314-2704, 2 July – 8 July, 2018, Vol. 18, Issue 2.3, 591-598 pp.
17. Стадник О.Г. Нетрадиційні форми уроків географії. – Х.: ВГ „Основа”, 2004. –(Б-ка журн.”Географія”; вип.6). – 96с.
18. Методика и технология обучения географии: Пособие для учителей и студентов пед. ин-тов и ун-тов / И.В. Душина, В.Б. Пятунин, Е.А. Таможня. –М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2002. –203с.
19. Спичак С.П., Тесленко С.В. Игры на уроках географии. // С.П. Спичак, С.В. Тесленко // География в школе. –1996, -No2. [Электронный ресурс]. -URL:<http://www.yspu.yar.ru>. (
20. Володина Г.В. Активные методы и формы обучения географии. Ме-тодические рекомендации. –М.: Изд-во МГПИ им. В.И. Ленина, 1998. –131с.

21. Ягупов В.В. Педагогіка: Навч. посібник. – К.: Либідь, 2002. – 560с.
22. Сергеева М. Е. Игровые технологии на уроках и во внеурочной деятельности (интегрированные игры по географии, биологии, экологии и др.): 5-9 классы. Новое в преподавании в школе. – М.: Учитель, 2006. –96 с.
23. Малащенко Л.Н. Активизация познавательной деятельности на уроках географии. Уроки в игровой форме.// География в школе. –М.: Изд-во Школьная пресса. 2008. -№4. –С. 51-63.
24. Жербовская О.О. Игровой комплекс. / О.О. Жербовская // География в школе. –1996. -№6. [Электронный ресурс]. - URL:<http://www.yspu.yar.ru>.
25. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. – Екатеринбург: Деловая книга, 1999. – 192 с
26. Битянова, М.Р. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками./ М.Р. Битянова – Спб.: Питер 2-е издание, 2009 год, 304 с.
27. Деловая игра «Кораблекрушение». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL:<http://koppek.blogspot.ru/2013/12/blog-post.html>

ДОДАТКИ

Додаток А

Підсумковий урок-подорож «Південна Америка»

Навчальна мета: повторити, систематизувати, узагальнити знання учнів, набуті під час вивчення теми „Південна Америка”; з'ясувати рівень оволодіння учнями навчальним матеріалом; продовжувати формувати в учнів уміння збирати й узагальнювати географічну інформацію, виділяти головне, робити висновки, висловлювати власну думку, гуртуватися в пошуках правильного рішення.

Розвивальна мета: розвивати пізнавальний інтерес і географічне мислення, вміння працювати з картами; розвивати навички співпраці.

Виховна мета: виховувати інтерес до предмета, любов, бережливе ставлення до природи, захоплення її красою та досконалістю, прагнення розширити свій кругозір, знання і вміння, дружбу, взаємоповагу.

Тип уроку: закріплення знань, умінь і навичок (урок повторення).

Обладнання: фізична карта світу, фізична карта Південної Америки, атласи, ілюстрації природи Південної Америки, картки із завданнями, сигнальні картки, атласи, енциклопедії, написи етапів мандрівки.

Форма уроку: урок-мандрівка.

ХІД УРОКУ

Організаційний момент

Мотивація навчальної та пізнавальної діяльності

Учитель. Усе почалося з подорожі... І наука географія, і наш з вами урок. Географія - це наука подвигу та руху, що кличе в незвідні простори, до подолання перешкод на шляху до відкриттів, перемог, знань. Це наука звитяжних людей, що перетинали моря і гори, падали від втоми та підводились, гинули, але завжди прагнули йти вперед, мандрували, відкривали екзотичні країни та материки.

На сьогоднішньому уроці ми трошки станемо географами-

мандрівниками й помандруємо екзотичним і унікальним материком. Колись цей материк називали Новим Світом. „Ці землі необхідно назвати Новим Світом. У наших попередників про них не було уявлення, але це - новітнє відкриття”, - так писав А. Веспуччі про новий материк. А щоб мандрівка була цікавішою, ми поділилися на дві експедиції - „Магеллани” та „Колумби”. Команди отримали все необхідне, щоб мандрувати й не заблукати (карти атласу, підручники, енциклопедії, додаткову літературу).

У нашій мандрівці будуть зупинки, з допомогою яких ми спробуємо повторити та закріпити вивчений на попередніх уроках матеріал з теми „Південна Америка”. А також дізнатися чогось нового і того, чого не дослідили на попередніх уроках. А якщо на шляху мандрівки зустрінуться перешкоди й непорозуміння, то ми спробуємо подолати їх разом.

Перешкодами в нас будуть завдання і питання, які ми повинні розв'язати, щоб успішно рухатися далі. А за правильну відповідь кожен з вас отримає жетон, а в сумі це будуть жетони команди, які визначать переможця.. Повторення вивченого матеріалу

Зупинка 1 „ПОШУКОВА”

Інтелектуальна розминка

Запитання команді „Магеллани”

Перелічіть материки, які ми вивчали на попередніх уроках.
(Африка, Австралія, Південна Америка)

Хто здійснив першу навколосвітню подорож? (Ф. Магеллан)

Що вам відомо про відкриття Південної Америки? (У 1498 р. третя експедиція Колумба)

Запитання команді „Колумби”

На честь якого мореплавця одержала свою назву Південна Америка? (А. Веспуччі)

Що з'єднує Південну і Північну Америку? (Панамський

перешийок)

Які крайні точки материка? (м. Гальїнас, м. Паріньяс, м. Фроуерд, м. Кабу-Бранку)

Гра „ВІРЮ - НЕ ВІРЮ” - „СВІТЛОФОР”

У грі беруть участь усі члени команд.

Умови гри: хто не погоджується з твердженням, піднімає червону картку, хто погоджується - зелену.

.Чи вірите ви, що Х. Колумб є першовідкривачем Америки?

.Чи вірите ви, що береги Південної Америки омиває Північний Льодовитий океан?

.Чи вірите ви, що Південна Америка розташована в Південній півкулі?

.Чи вірите ви, що материк добре вивчений і досліджений?

.Чи вірите ви, що холодна течія впливає на клімат Південної Америки?

.Чи вірите ви, що берегова лінія Південної Америки значно порізана?

.Чи вірите ви, що екватор перетинає Південну Америку посередині?

.Чи вірите ви, що це материк багатьох рекордів?

Учитель. І ось ми вже біля берегів Південної Америки. Вивчаючи цей материк, ми подивувалися з його рекордів, тому наступна зупинка нашої мандрівки є...

Зупинка 2 „НАЙ, НАЙ, НАЙДИВОВИЖНІШИЙ МАТЕРИК”

У віршованій формі учні покажуть унікальність материка. Беруть участь усі члени команд, показуючи на фізичній карті географічні об'єкти.

-й учень

Ставлю я тобі питання: Все, що хочеш, попроси,

Чи не знаєш часом ти, Всі дива, що є на світі.

Що Америки Південної Небувалої краси
Дивовижніш не знайти? Тут зібралися усі.

Що найвище чи найглибше,
Хоч найменше чи найбільше,
І найширше, і найвужче.

Рекордсменів тут за край,
Все, що хочеш, вибирай!

-й учень

Анди ось - вони найдовші,
Анаконда - то найтовша,
Анхель - він у нас найвищий,
Тітікака - то високо,
Амазонка ось - глибока,
Атакама - найсухіша,
Тупунендо - наймокріше.

Льюляйльяко - от вулкан.
Він найвищий у світі пан!
Дивовижний справді край.
Для географів тут рай.

-й учень

Але є іще дівиця -
Всім річкам вона цариця:
І найглибша, і найширша,
І води в ній найбільше,
Повноводна цілий рік,
І найбільший в неї стік.

-й учень

Вісімдесят п'ять разів Ніл потоне в річці цій.
В ній піраньї, крокодили. Навіть гуппі і дельфіни,
І п'ятсот приток приймає.

Та найбільше всіх вражають Розміри її басейну - Одинадцять
Україн!

-й учень

Амазонка справді рай,

Та у воду не пірнай.

Бо піранья припливе,

Тобі ногу обгризе.

-й учень

Що піранья? Чи й не риба - Розміром із карася,

Та дрижить від ненажери Амазонія уся.

Агресивна, вкрай голодна,

Поведінка хижака,

Апетити фантастичні.

Згряя вмить згризе бика.

-й учень

Тут розкинулись ліси

Надзвичайної краси.

Їх легенями зовуть -

Кисень всім вони дають.

Безліч пальм, рослин корисних

На гілках лінивці виснуть.

Орхідей безмежний світ

Зачаровує усіх.

-й учень

Неймовірної краси

Неповторні кольори.

Дивні форми, фантастичні, Аромати вкрай незвичні.

Тут багато рекордсменів.

Просто диво-материк!

-й учень

Тут є радість для душі
 І для розуму робота.
 Прийдіть сюди усі.
 Якщо є у вас охота.

Учитель. Ми з вами побачили та зрозуміли, якими рекордами славиться Південна Америка. Але без знання карти, яка є другою мовою географії, неможливо просуватися в глиб материка. Тому ми зупинимося для повторення географічної номенклатури.

Зупинка 3 „КАРТОГРАФІЧНА”

Картографічна розминка - „Світлофор”

На аркушах паперу написані географічні назви, які потрібно показати на карті. Учасники команди по одному підходять до карти та показують географічні об'єкти, а решта учнів „сигналізують” про правильність відповіді.

Команда „Колумби”

Тихий океан
 Гори Анди

Бразильське плоскогір'я

Ла-Платська низовина

Пампа

Пустеля Атакама

Озеро Тітікака

Річка Парана

Магелланова протока

Острів Вогняна Земля

Команда „Магеллани”

Атлантичний океан

г. Аконкагуа

Гвіанське плоскогір'я

Амазонська низовина

Патагонія

Вулкан Чімборасо

Озеро Маракайбо

Річка Амазонка

Протока Дрейка

Антильські острови

Учитель. Цифри на карті теж відіграють важливу роль. Вони підказують нам висоту і глибину, широту і довготу. Без цифр географічна карта була б неповною, тому наступна зупинка...

Зупинка 4 „ЦИФРОВА”

На аркушах паперу написані цифри, учні пояснюють, що вони означають на карті.

Команда „Колумби”

км (Довжина Амазонки)

м (Висота г. Аконкагуа)

м (Висота влк. Льюльяйльяко)

Команда „Магеллани”

км² (Площа оз. Маракайбо)

,8 мли км² (Площа материка)

м (Висота влк. Котопахі)

Учитель. Після повторення номенклатури карти ми можемо просуватися в глиб материка. І ось під час нашої мандрівки ми виловили „поштову пляшку”, яка вже давно мандрує у воді. В цій пляшці знаходиться лист від екіпажу корабля про допомогу. Другий лист отримано від не дуже старанного учня. Зупинімось для розбору пошти.

Зупинка 5 „ПОШТОВА”

Завдання команді, що отримала листа з пляшки: прочитати цей лист і показати на карті місцезнаходження команди корабля.

„Наш корабель винесло на берег ураганом десь у теплих широтах. Ми були вражені красою місцевих гір, високі пасма яких були вкриті вічними снігами. Просуваючись у глиб материка, ми помітили численні

конуси вулканів. Один із них місцеві жителі, зовні подібні до мешканців Індії, називали словом „Котопахі”. Аборигени кажуть, що Сонце над їхньою землею двічі на рік буває над головою і в ці дні опівдні предмети не відкидають тіні. Хто знайде це послання, шукайте нас за координатами: ...ш, 78... д.”

(Північно-західне узбережжя Південної Америки, в районі екватора)

Завдання другій команді

Вам надається текст з описом певних географічних об'єктів, у тексті зроблено помилки. За 2 хвилини виправити помилки.

„Гори Анди розташовані в східній частині Південної Америки. Це дуже старі та зруйновані гори, тому що вони утворилися ще за часів байкальської та герцинської складчастості. Гори мають розгладжені вершини, порослі лісом. Тут уже давно припинився процес горотворення, відсутні вулкани та землетруси. Найвища вершина - гора Тубкаль (8848 м). На заході гори виходять до Атлантичного океану, а на сході межують з Великими рівнинами. Середні висоти в Андах не перевищують 1500 м”.

Зупинка 6 „ДОСЛІДНИЦЬКА”

Учитель. А далі шляхи експедицій розходяться. Перша команда рухається в неповторну Країну Амазонію, а друга - до „Мідних гір”- Анд. Вам необхідно дослідити унікальність цих географічних об'єктів, а особливо звернути увагу на загадковий рослинний і тваринний світ; пояснити, в чому полягає особливість флори та фауни цих територій.

Кожна експедиція звітує, при цьому всі учасники вислуховують один одного уважно, а після звіту команда ставить одна одній запитання.

Зупинка 7 „ЗАГАДКОВА”

„Асоціювання”

Учитель. У мене на столі розкладені: квасоля, кукурудза, картопля, капуста, жито, томати, буряк. Яке відношення до сьогоднішнього уроку

мають ці культури? (Південна Америка є батьківщиною квасолі, кукурудзи, картоплі, томатів)

„Заморочки з бочки”

Тут майже ніколи не буває дощів. Середньорічна кількість опадів - 7 мм. Якщо випадає дощ, то він є справжнім лихом: руйнуються цегляні будинки, провалюються дахи. Де спостерігається таке явище? (В пустелі Атакама).

Це дерево в народі називають „зламай сокиру”. А чи справді це так? Як називається це дерево? (Кебрачо).

Чому герої роману Жуля Верна „Діти капітана Гранта” у пошуках потерпілих на морі були змушені відвідати всі материки, крізь які проходила паралель $37^{\circ} 11'$ пд. ш.? На яких материках вони побували? (Частина тексту була пошкоджена, залишилась тільки широта місцевості, де корабель зазнав аварії. Герої роману відвідали Австралію, Африку, Південну Америку).

Чи можна визначити, про який материк ідеться, якщо відомо географічні координати лише однієї його точки? Відповідь обґрунтуйте. (Звичайно, так, адже кожна тонка Землі має свої географічні координати і другої точки з такими ж координатами на Землі не існує)

Загадки

Гарна пташка тут живе,

Кольорове пір'я має,

Виду різного буває,

Як навчиш, то розмовляє. (Папуга)

Що за хитрий мандрівник

Нам відкрив цей материк?

Сам себе він обманув:

Думав, в Індію прибув. (Х. Колумб). Підсумок уроку

(Роблять самі учні.). Оцінювання навчальних досягнень

Зупинка 8 „ПЕРЕМОЖНА”

За кількістю жетонів виставляються бали та визначаються переможці мандрівки. Експедиція переможців отримує нагороду..

Домашнє завдання

Написати коротке оповідання про мандрівку материком. Скласти ребуси, кросворди з теми «Південна Америка».

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ
ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНСЬКОГО
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, _____, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

- дотримуватися:
 - вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
 - принципів та правил академічної доброчесності;
 - нульової толерантності до академічного плагіату;
 - моральних норм та правил етичної поведінки;
 - толерантного ставлення до інших;
 - дотримуватися високого рівня культури спілкування;
- надавати згоду на:
 - безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
 - надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
 - не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;
 - своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;
 - не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
 - підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
 - поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
 - не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
 - відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
 - запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
 - не брати участі будь-якої діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
 - не підроблювати документи;
 - не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
 - не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
 - не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
 - не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
 - не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
 - не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
 - не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальностей до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

(дата)

(підпис)

(ім'я, прізвище)