

Сибгатуллина Гульназ Юнусовна

учитель географии

Общеобразовательная школа-интернат

«Лицей им. Н.И. Лобачевского»

ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»

г. Казань, Республика Татарстан

DOI 10.21661/r-115929

ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ И СИТУАЦИИ ПРИ УРОЧНОЙ ФОРМЕ ЗАНЯТИЙ

***Аннотация:** в статье рассмотрена проблема формирования учебной мотивации учащихся. Перечислены направления реализации игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий. Обобщен опыт применения игр при урочной форме занятий. Представлены такие игры, как «Лови ошибку!», «Свиток» и др.*

***Ключевые слова:** игра, урок, ребенок, учитель.*

Однообразие и скука – враги творчества!

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Она позволяет эффективно формировать личность, воспитывать нравственные качества, развивать творческие задатки.

А.С. Макаренко считал, что «... ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра». Цель игры – побудить интерес к познанию, науке, книге, учению.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Известно, что если, слово, поступок задела самые сокровенные чувства ребенка, вызвали у него положительные или отрицательные эмоции, то это запоминается надолго, возможно, навсегда. И если обычный урок разбавить игрой, она не позволит развиться утомлению, поспособствует раскрытию творческих способностей ребенка, поможет преодолеть однотипность и пресность уроков.

Ш.А. Амонашвили говорил: «Надо прогнать с уроков бога сна Морфея и чаще приглашать бога смеха Момуса».

Я на уроках использую следующие игры:

Составить разные предложения из набора ключевых слов. Каждый учащийся получает чистый лист бумаги и текст с пропусками. За определенное время необходимо вставить пропущенные слова в рассказе. По окончании работы учитель зачитывает правильные ответы. По итогам проверки выставляются оценки.

Пример: Австралия

Материк в Южном полушарии. Восточные берега Австралии омывает _____, на севере, западе и юге – _____. Австралия – самая _____ часть суши Южного полушария, она обладает пустынным и полупустынным климатом. Большая часть Австралии лежит в _____. Материк Австралия открыта в _____, в 19 в. закрепилось название Австралии («Южная Земля»).

Составить из букв длинного слова как можно больше других слов.

Пример: Антананариву

Классифицировать термины и ключевые слова.

Работу провожу с географическими атласами и словарями терминов.

Пример: Школьники делятся на группы, каждой выдается географический атлас и словарь терминов и предлагается найти в географическом атласе предложенные названия географических объектов, чем больше, тем лучше. Реки, озера, моря, горы, вершины и т. д.

«Лови ошибку!» Необходимо найти в тексте ошибки и исправить, переписав предложения, или найти ошибки в утверждениях и, пользуясь учебником, подобрать к ним объяснения.

Пример: Циклón (от др.-греч. κύκλῶν – «вращающийся») – воздушная масса в виде атмосферного вихря огромного (от сотен до нескольких тысяч километров) диаметра с повышенным давлением воздуха в центре. Воздух в циклонах циркулирует по часовой стрелке в северном полушарии и против часовой стрелки в южном.

Выразить мысль, другими словами. Берется несложная фраза. Необходимо предложить несколько вариантов передачи той же мысли другими словами, причем ни одно слово данного предложения не должно употребляться в других предложениях. Смысл при этом исказать нельзя!

Пример: Айсберги – это гигантские плавающие ледяные горы различной формы, отколовшиеся от ледников, покрывающих материки. Иначе «Крупная глыба пресного льда, образовавшаяся при замерзании поверхности моря».

Метод фокальных объектов. При изучении какого-либо термина или понятия дополнительно выбирается еще один, который характеризуется со всех сторон. Затем перечисленные признаки переносятся на рассматриваемый объект, в результате чего получаются необычные сочетания, приводящие порой к оригинальным идеям, что способствует творческому развитию личности.

Пример: Изучаем понятие «море». Сочетаем его со свойствами любого предмета домашнего обихода, например, стол. О ней можно сказать: красивый, большой, маленький, старый, черный. Теперь соединим эти признаки со словом «море».

Большое море – Саргассово.

Маленькое море – Азовское.

Старое море – Море Тетис.

Игра «Гусеница». Слова, относящиеся к какому-либо понятию, записаны слитно; необходимо их найти и выписать в тетрадь.

Пример: Найти названия рек:

Алдана мура мударья анадырь ангар араксар гуньях туба белая бия брахма-путра вахш вилуй виславитим волга вычегда вятка ганг гаронна даугава.

(Алдан, Амур, Амударья, Анадырь, Ангара, Аракс, Аргунь, Ахтуба, Белая, Бия, Брахмапутра, Вахш, Вилюй, Висла, Витим, Волга, Вычегда, Вятка, Ганг, Гаронна, Даугава)

Игра «Свиток». Класс делится на несколько команд – групп учащихся, которые сидят друг за другом в одном ряду. Задание: написать на листе бумаги по одному признаку природной зоны (например, степь) и передать сидящему сзади. Когда ряд будет закончен, последний игрок команды поднимает руку. Оценивается правильность и скорость: зачитываются признаки, написанные командой, оказавшейся самой быстрой; остальные вычеркивают названные признаки из своих списков. Выясняется, кто вспомнил больше признаков и точнее их записал. Победителями считаются те команды, которые вычеркнули не все названные признаки и первыми закончили игру. Всем членам команды-победителя выставляется «отлично».

Ток-шоу «Короткое замыкание». Дается фраза (афоризм, пословица, поговорка), которую необходимо обсудить. Сначала выслушиваются и фиксируются на доске любые мнения школьников, даже не подкрепленные знаниями (фантастические). Затем предлагается найти в учебнике подтверждение высказанным мнениям или их опровергнуть. При дальнейшем обсуждении делаются выводы. Учитель выступает в роли проводника (путеводителя).

Примеры: Лягушки расквакались – быть дождю. (Установлено, что дыхательные органы этих земноводных очень чувствительны к изменениям атмосферного давления).

Когда вокруг жёлтой акации кружится много насекомых, ожидай непогоду. (Цветы её перед дождём раскрываются и выделяют много нектара).

Список литературы

1. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., Педагогика, 1978.
2. Игровое обучение // Википедия, свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki>

3. Шайхетдинова Л.Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/522077>

4. Педагогика / Под ред. П.И. Пидкасистого. – М., Роспедагентство, 1996.

5. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. – Ростов н/Д., Март, 2002.

6. Бабанский Ю.Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. – М., Просвещение, 1985.