

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ С ЦЕЛЬЮ АКТИВИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ БАЙКАЛОВЕДЕНИЯ

Л.Н. Синтюрина,

учитель географии и байкаловедения

МБОУ г. Иркутска «СОШ № 10»

Нас всегда волнует вопрос: как сделать так, чтобы процесс обучения проходил с увлечением, чтобы трудный материал стал более понятным и доступным для учащихся, а уроки более интересными? Древнейшим средством воспитания и обучения детей является игра. Игры дополняют традиционные формы обучения, способствуют активизации этого процесса и успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества. Игры в сочетании с другими методическими приемами и формами повышают эффективность преподавания байкаловедения. Они могут быть проведены на уроке, их рекомендуется предлагать и в качестве домашнего задания. Игры разнообразны по содержанию, целям и организации. Все игры можно проводить как индивидуально, так и в ходе групповой и коллективной работы, так как они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся.

Игры способствуют:

- становлению творческой личности ученика,
- формированию умения выделять проблемы,
- развитию познавательного интереса к предмету,
- эмоциональному воздействию на учащихся,
- поиску решений.

В игру вовлекаются даже слабые ученики, у которых появляется возможность проявить находчивость и сообразительность, а не только знание предмета. Чувства равенства, атмосфера увлеченности и радости помогают детям преодолеть стеснительность и положительно сказываются на результатах обучения. В процессе игры срабатывают ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации. В целом игра повышает активность учащихся, вызывает интерес к изучаемому предмету и

массу положительных эмоций. Для успеха обучения педагогу необходимо прежде всего управлять вниманием учащихся. В этом плане можно использовать различные приемы. Например, «зашумленная» тема. Тема урока записывается с добавлением других букв без разрывов между словами. Детям предлагается прочитать написанное про себя, затем на помощь приходит учитель. Таким способом можно давать понятия прошлого урока, суждения, определения. Этот прием развивает зрительную перцепцию.

Еще один прием – **перевертыш**. Тема урока записывается в перевернутом виде, не меняя порядка слов в предложении. Детям предлагается прочитать написанное и рассказать, как они это сделали. Таким же способом можно давать определения понятий, суждения, небольшой текст задания или предложить в качестве домашнего задания изложить основные тезисы темы. На следующем уроке дети обмениваются своими «шифровками».

К играм обучающего характера с творческим подходом можно отнести ребусы, кроссворды, загадки, лото, домино, которые дети составляют как индивидуально, так и в парах. При закреплении изученного материала можно предложить **игру «Аукцион»**, предварительно выполнив творческое задание; при изучении темы «Растительный и животный мир» (альпийский пояс, темнохвойные леса, луга) - **игру «Заповедники»**; при изучении темы «Национальные парки» - **игру «Почта»**: почтальону (ученику) необходимо доставить информацию адресату (разложить по конвертам).

Игра дает результат только тогда, когда учащиеся играют с удовольствием. Игра – это творчество, увлечение и даже страсть. Она должна проходить в непринужденной обстановке и отличаться от учебных занятий, поэтому желательно не сдерживать у ребят двигательной активности.

Игра «10 шагов»

Этапы:

- 1) назвать на каждый шаг 10 островов,
- 2) назвать на каждый шаг 10 заливов (бухт),
- 3) назвать на каждый шаг 10 мысов,
- 4) назвать на каждый шаг 10 памятников природы.

Игра: «Диктант в ладоши»

Детям диктуются названия фауны степей и тайги вокруг озера Байкал. Они должны хлопнуть в ладоши только тогда, когда ведущий назовет обитателей тайги (лось, кабан, глухарь, суслик, лиса, горноста́й, соболь, полевка, кедровка,

хомяк и т. д.). Можно попросить детей при названии обитателей зоны степей топтать ногами. Для класса, с которым педагог установил особенно хорошие отношения, можно предложить придумать аналогичные задания самостоятельно. Задание занимает 1–2 минуты. Эта развлекательная игра способствует взаимодействию учителя и учеников, соответствует требованию о смене деятельности. Кроме того, она развивает фантазию.

Чтобы пофантазировать и попутешествовать, можно также предложить **игру «Продолжение в номере»**. Ведущий начинает рассказ этой фразой. Например, останавливаясь, говорит: «Продолжение в номере 3» (продолжает третий участник игры), или «Продолжение в номере 5» (продолжает пятый участник) и т. д., пока рассказ не будет закончен. Рассказ может быть посвящен теме «Мой любимый уголок на Байкале», «Мое путешествие по озеру Байкал», «Мои открытия об озере Байкал» и т. п. Байкаловедение – это не просто наука о Байкале. На уроках мы учим видеть необычное и красивое в объектах, относящихся к озеру Байкал. Для этого играем в эпитеты.

Игра «Капитан»

Детям предлагаются вопросы на знание расположенности объектов относительно друг друга. Повернувшись к карте, учитель с учениками отправляются в виртуальное путешествие от Северобайкальска до Листвянки, предварительно поработав с картой. Потом ученик, повернувшись к карте спиной, должен по памяти назвать, как он будет плыть: в каком направлении и мимо каких объектов.

Физкультурная минута

Учитель (обязательно неожиданно) останавливает урок, делает загадочное лицо, предлагает детям сцепить руки в замок и говорит:

- Все вместе повторяйте за мной: «Полный штиль!» (руки без движения), «Волны!» (легкое волнообразное движение сцепленными руками), «Волны сильнее!» (движение более сильное), «Шторм!» (волнообразное движение сцепленными руками, поднятыми на максимально возможную высоту), «Волны набегают на берег!» (придумайте движение).

Одной из самых любимых игр является **«Пантомима»**. Она не только очень эмоциональна, но и поучительна. Играющие без слов показывают такие понятия, как эхолот, землетрясение, эндемик, оледенение, байкальский ветер, Красная книга и др.

В коллективной игре почти всегда есть элемент соревнования, а значит, необходимы усилие воли, настойчивость, внимание. В каждой хорошей игре используются и рабочее усилие, и усилие мысли! Приемы оживления обучения – это те маленькие ступени к взаимопониманию с учениками, после преодоления которых хочется идти на работу, чтобы снова увидеть светлые детские улыбки в ответ на появление учителя в классе.