

Методическая разработка проведения урока - игры, как обобщение пройденного материала

Авторы:

Учитель географии Козина Елена Юрьевна ГБОУ №639 Невского района Санкт Петербурга

Учитель биологии Савелова Марина Анатольевна ГБОУ №639 Невского района Санкт Петербурга

Познавательный интерес у детей, формируется под воздействием многих факторов. Одним их факторов является использование игры на уроке.

Игра, как свободная творческая деятельность обладает воспитательными, коммуникативными и развивающими свойствами, формирует воображение, развивает фантазию и интеллект учащихся. При этом желательно в начале урока предупредить о предстоящей игре и сделать ее мотивационной.

Разработка условий и правил игры включает:

- выбор материала, который надо закрепить в ходе данной игры;
- описание стартовой ситуации;
- материальное обеспечение игровой деятельности;
- выбор стимулов;
- опережающие задания для учащихся (при необходимости);
- описание конкретных действий игроков.

При использовании игр на уроке необходимо выполнять следующие условия:

- тематически и методически игра должна соответствовать теме урока;
- игра должна соответствовать возрасту и интересам учащихся;
- дать возможность участвовать в игре всем, но при этом никого не принуждать

Методические рекомендации по проведению игры « АКВАТОРИЯ»

Выбрать ведущего. Ведущий объясняет правила игры. Ведущий следит за ходом игры, у него находятся все вопросы. Когда команды попадают на мост, ведущий предлагает выбрать вопрос (вопросы разложены у ведущего) вопросы можно оформить презентацией . Ведущий оценивает ответ.

Правила игры: Компоненты: 3 фишки разных цветов, игровое поле(красные кружки - мост,зеленый –возврат на мост, белый со стрелкой вперед на мост) кубик

Командная игра – 3 группы игроков.

Задача каждой команды добраться первой до реки Оккервиль (финиш)при условии правильных ответов на каждой остановке (остановки –мосты)

3 команды стартуют в Финском заливе и двигаются по одному из водотоков Невы . Участники по очереди бросают кубик и делают ходы. Если участник попадает на мост, ведущий задает вопросы и команды должна как можно полнее ответить. Если ответа нет- команда пропускает ход. Если команда попадает на пустой кружок со стрелкой они двигаются вперед к ближайшему мосту и отвечают на вопросы ведущего.

Вопросы к игре

1. Длина реки Нева
2. Исток и Устье Невы
3. Сколько пешеходных мостов и какие в Санкт Петербурге
4. Самый широкий мост в городе
5. Что общего между Троицким мостом и Эйфелевой башней в Париже
6. Самый длинный мост в городе
7. Какой мост расположен на границе между Финским заливом и Невой.
8. На каком мосту изображены водные символы
9. Через какой мост идут железнодорожные составы
10. Сколько всего мостов в Санкт Петербурге
11. Сколько мостов проложено через р. Оккервиль
12. На каком берегу р. Оккервиль находится наша школа
13. Исток, устье и длина р. Оккервиль
14. Находясь на каком мосту, можно увидеть еще 7 мостов
15. Первые постоянные мосты Санкт Петербурга
16. Сколько цепных мостов в городе и какие
17. Мост который охраняют кони, название, архитектор скульптур, через какой водоток проложен
18. Почему для нашего города актуальна пословица «Лучше единожды увидеть!»
19. Сколько водотоков образуют дельту Невы и какие
20. Какой мост через р. Оккервиль связан с названием деревни и фрукта
21. Последний мост построенный через р. Оккервиль. Что означают символы, установленные на мосту