

МКОУ Ангинская средняя общеобразовательная школа  
Качугского района Иркутской области

«Методический семинар»

Из опыта работы  
Щаповой Марины Юрьевны,  
учителя географии

Анга-2016

[geo-angda.ucoz.net](http://geo-angda.ucoz.net)

Даже самое искусно приготовленное блюдо не будешь кушать каждый день с одним и тем же аппетитом, значит, необходимо расширить ассортимент этих блюд.

А порою даже самые несочетаемые ингредиенты дают превосходный вкус.

Г. К. Селевко классифицирует педагогические технологии по множеству признаков. Так по преобладающему методу обучения он выделяет технологии: репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, развивающие, проблемные, диалогические, творческие, информационные, игровые.

За 6 лет работы учителем географии в школе у меня сложилась некоторая система работы, которая включает в себя элементы (приемы) разных педагогических технологий. Представлю некоторые из них.

**Технология проблемного диалога** - современная образовательная технология деятельностного типа, позволяет реализовать требования ФГОС. В основе технологии – научное творчество. Задача учителя - создать проблемную ситуацию (чаще противоречие между двумя фактами, научным фактом и жизненным опытом), далее дети формулируют проблему, выдвигают гипотезы, проверяют их, находят решение проблемы.

Примеры проблемных ситуаций (на противоречии).

*В связи с приходом НТР во все сферы нашей жизни, восстановлением хозяйств многих стран после Второй мировой войны, приобретение суверенитета бывшими колониями ведет к росту благосостояния населения мира, жить стали лучше, питаться тоже. Однако, языком статистики, более 1 млрд. людей (1/7 часть) на нашей планете – голодают. Почему же так происходит?*

*Почему в пустыне Намиб, расположенной на побережье, выпадает осадков меньше, чем в Сахаре?*

*Отсутствие древесной растительности в степи объясняется недостаточным увлажнением, чем же объясняется отсутствие растительности в тундре, где увлажнение избыточное?*

Выделяют два вида диалога: побуждающий и подводящий.

В первом больше самостоятельности учащимся, развитие нестандартного мышления, проверка всех гипотез. Недостаток: невозможно рассчитать по времени и заранее спрогнозировать результат. В подводящем диалоге (используется гораздо чаще) формулируется цепочка вопросов к правильному ответу, в ходе ответов учащиеся направляются учителем к задуманному им решению проблемы. Преимущества: четко прослеживаются причинно-следственные связи, хорошо просчитывается по времени. Недостаток: меньше творчества.

**Модульная технология** - по которой объемная тема разбивается на несколько учебных элементов или модулей, к изучению каждого модуля даются цели, подробная инструкция по выполнению заданий, материалы, ссылки на источники, приводятся формы контроля (самоконтроля, взаимоконтроля).

*Тема: Мировой океан*

<i>Учебный элемент</i>	<i>Учебный материал</i>	<i>Руководство по усвоению материала</i>
<i>УЭ - 0</i>	<i>Интегрирующая цель. По завершении работы учащиеся должны сформировать следующие УУД:.....</i>	<i>Используй для усвоения модуля учебник, географический атлас, видеоматериал</i>
<i>УЭ-1</i>	<i>Цель: познакомиться с гипотезами происхождения вод Мирового океана Задания: 1. Прочитайте текст на с. 71-72 2. Посмотрите видеофрагмент  3. Ответьте на вопросы:  - Откуда поступает вода на поверхность Земли? - Как объясняли соленость морской воды в античное время? Контроль: взаимопроверка</i>	<i>Смысловое чтение текста учебника Просмотр видео на ПК (или телевизоре)  Устно</i>

Так можно изучать оболочки Земли в 6 классе, географию материков в 7 классе, крупные природные районы в 8 классе, экономические районы в 9, страны и регионы в 10-11 классах. Преимущества: развитие самостоятельности, воспитание культуры учебного труда, использование заданий различной сложности, повышение мотивации к изучению предмета, системный подход к изучению темы. Недостатки: большая подготовительная работа, однообразный характер работы, разные темпы работы учащихся затрудняют взаимоконтроль.

**Из игровой технологии** часто применяю интеллектуальные, имитационные и сюжетные игры на уроках и внеурочной деятельности.

Среди интеллектуальных - чаще всего командные «Что? Где? Когда?» (вопросы по предмету на логику), «Своя игра» (на этапе обобщения знаний, например, по материкам, регионам мира, и т.д., вместо 3 игроков – 3 команды по рядам), в которых происходит развитие УУД, как познавательных (мозговой штурм, поиск и выбор ответа, сравнение, анализ имеющейся информации, расширение кругозора, приобретение новых знаний в сотрудничестве), так и регулятивных (распределение ролей, организаторские действия капитана, ответственность за принятые решения), и личностных (стремление победить, повышение мотивации, соотнесение с жизненным опытом, осознание собственной позиции, смысловая значимость приобретенных знаний). Из индивидуальных интеллектуальных хорошо работает игра «Слабое звено», где для необходим вклад каждого игрока, так как выстраивается цепочка из правильных ответов.

Из имитационных - игра «Суд», «Туристическая фирма», «Рекламное агенство», «Контрольная закупка», «Школа» (учителя – дети), где учащиеся примеряют на себя какую либо профессию, роль, при этом закрепляют, развивают различные компетенции.

Из сюжетных в 6 классе популярна игра «Кладоискатели» для закрепления навыков ориентирования на местности.

Преимущества технологии:

Во-первых, игра - это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация. Одни учащиеся участвуют в играх, чтобы реализовать свои способности и потенциальные возможности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности, другие - чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвертые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.

Во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся.

В-третьих, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу, это форма, которая противостоит пассивному слушанию или чтению.

**Информационно - коммуникационные технологии** используются чаще для обеспечения наглядности урока (схемы, электронные карты, презентации, видеофрагменты), источник информации – при работе с модулем, как средство выполнения домашнего задания – найти материал, написать реферат, составить тест, разработать презентацию, оформить карту на основе контурной в программах работы с изображениями, для самопроверки учащихся – компьютерное тестирование. Плюсы: способствуют запоминанию материала, воздействуя сразу на несколько анализаторов (зрительный, слуховой, движения), развивают интерес к выполнению домашних заданий, способствует развитию ИКТ-компетенции учащихся. Минус: соблюдение санитарно-гигиенических норм работы за компьютером (оформить карту, например в Paint, не такое уж быстрое дело), все научно-популярные фильмы гораздо продолжительнее урока, поэтому целесообразно использовать небольшие фрагменты, чтобы достичь поставленных целей.

Большим минусом считаю также то, что широкое распространение Интернета как средства получения готовых знаний не способствует развитию памяти. В географии очень много фактического материала, номенклатуры. Для эффективного запоминания использую **приемы ассоциаций**.

Например, 5 класс, тема «Планеты Солнечной системы», последовательность которых легко запомнить, воспользовавшись мнемонической формулой: Медведь Ветчину Заедал Малиной, Юбка Стала Узкой Нине. (Меркурий, Венера, Земля, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун).

Или 6 класс. Тема «Температура». Увеличивается или уменьшается температура с высотой? Если представить, что Земля – это печка в доме, то закономерность ясна – уменьшается с высотой.

Изучаем координаты. Дети всегда путают широту и долготу. Два слова Вам в помощь – КСЮША и ЗАВОД. И становится понятно, что широта может быть только

северной и южной, а значит, измеряется от экватора, а долгота – западная и восточная, измеряется от нулевого меридиана.

Следующий прием - с использованием карты. География материков и океанов, 7 класс. Евразия. Задача: выучить полуострова Евразии. Стоит лишь представить, что мы смотрим не на Евразию, а на циферблат часов, где каждый полуостров соответствует определенному часу, запомнятся они гораздо быстрее.

Ассоциации лежат и в основе **технологии логических опорных сигналов**, которые могут быть схемами, знаковыми моделями, рисунками, емкими словосочетаниями, а также содержать все перечисленное. Преимущество: визуалы, а их большинство, запоминают хорошо сжатую, наглядную информацию, представленную в обобщенном виде. Виды и формы опорных сигналов бывают разные. Виды: смысловые; ассоциативные; аббревиатурные; вербальные; графические. Формы: схемы; таблицы; диаграммы; ассоциативное поле; опорные конспекты; алгоритмы.

Знать географию, значит знать карту, не читать, не понимать, а именно знать, а значит мысленно ее представлять, а еще уметь видеть одну территорию в разном содержании и находить взаимосвязи между компонентами природы, природой и обществом. Чтобы запомнить карту, лучшим способом считаю оформление тематических карт на основе контурных. (Прием «яркого пятна», прием «генерализации», ориентирование по рекам, береговой линии, границам субъектов, градусной сети....). И результат - это уже не просто детская раскраска, это источник географической информации, созданный умом и руками самого учащегося. Продукт собственного труда всегда лично значим.

Невозможна география без **практических работ**, наряду с программными, применяю такие работы, например, как «Факторы размещения предприятий пищевой промышленности России», где учащиеся проводят анализ этикеток и упаковок от пищевых продуктов, изучая состав, адрес производителя, и опираясь на имеющиеся теоретические знания, делают вывод, какие продукты произведены у сырья, какие – у потребителя, а на основе этого расставляют свои потребительские приоритеты.

Перечисленные выше приемы чаще применяются в урочной деятельности. Но изучать географию можно и нужно за пределами кабинета, во внеурочное, и даже внешкольное время. Это экскурсии (на реку, в лес, озеро, на предприятия, экскурсии в музей Святителя Иеронима в Анге - проводят дети), полевые практики, походы, туристические слеты. Можно говорить, что нужно больше двигаться, вести здоровый образ жизни, можно объяснить, что такое природный комплекс, показать наглядно по телевизору, но ничто не заменит ребенка живой природы, здоровой окружающей среды. В сельской школе мы должны использовать эти преимущества и на этой основе осуществлять и проектную, и исследовательскую, и туристско-краеведческую, и природоохранную деятельность. Что мы и пытаемся делать, распространяя свой опыт на районном методическом объединении, научно-практической конференции, разрабатывая и реализуя программы многодневных походов, участвуя в туристических слетах, Большой экологической игре «Чистый мир», конкурсе «На лучшую организацию туристско-краеведческой работы».