

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ГЕОГРАФИИ

Решение современных задач обучения невозможно без серьезных изменений в формах организации деятельности учащихся. В методике географии накоплен значительный опыт применения различных технологий обучения. В практике работы учителей географии широко распространены игровые технологии. Моя профессиональная деятельность, направлена на совершенствование образовательного процесса путем привития интереса учащихся к знаниям за счет использования разнообразных методов и форм организации обучения посредством включения их в активную познавательную деятельность. Применение технологии игровой деятельности позволяет успешно решать эту задачу. В своей практической деятельности рассматриваю игру с различных позиций: как прием обучения, направленный на моделирование реальной действительности; как прием обучения, направленный на мотивацию учебной деятельности; как форма активного обучения (нестандартный урок); как форма организации учебной деятельности (один из видов коллективной работы), как новая технология обучения.

Цель игровой технологии обучения состоит в содействии проявлению природных качеств каждого ученика, а не в доведении творческих способностей до задуманного уровня. Посредством игры я выявляю, развиваю и усиливаю творческий потенциал личности обучающихся, поскольку игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит “почву” для успешной деятельности в реальной жизни. В игре воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, интеллектуальное, нравственное и эмоциональное развитие личности учащихся. Игры универсальны для любого этапа урока или его типа.

1. Урок, построенный по технологии.

Урок, построенный в игровой форме, изменяет приоритеты в учебном процессе от усвоения знаний и умений к развитию и формированию личности со всех сторон. На таком уроке применение знаний и умений требуется на протяжении всего урока. В процессе игрового обучения изменяется сам стиль и характер общения по типу “ученик – ученик”. Изменяется функция педагога. Педагог становится организатором, координатором и консультантом на уроке. В игре каждый ученик перестаёт быть незамеченным в отличие от традиционного урока. От каждого требуется новое творческое начинание. Для того, чтобы в процессе игры раскрывался и совершенствовался

творческий потенциал личности, я использую разнообразные творческие задания, воздействующие на возможные способности личности: интеллектуально-логические, интеллектуально-эвристические, коммуникативно-творческие. Посредством чего в процессе игры формируются качества творческой личности: любознательность, наблюдательность, развивается воображение и фантазия, мышление становится индивидуально-неординарным. В результате урок из обыденности перерастает в творчество, что позволяет решать такие цели обучения, как развитие познавательного интереса к курсу географии и возникновение, и формирование всесторонне развитой личности.

Учебная игра как педагогическая технология дает положительный результат лишь при условии ее серьезной подготовки, когда активны и ученики, и сам учитель. Особое значение имеет хорошо разработанный сценарий игры, где четко обозначены учебные задачи, каждая позиция игры, обозначены возможные методические приемы выхода из сложной ситуации, спланированы способы оценки результатов.

С позиции личностного подхода игра представляет поле, в рамках которого происходит самоопределение и идет процесс «вращения» личности. Личностное самоопределение – это попытка самому себе ответить на вопрос, что есть «я» в этом мире. В ходе игры ученик проявляет себя, появляется возможность открытых и полноценных взаимоотношений. Игра ценна личностной самореализацией, проживанием ролей.

В игре актуализируются функции личности. Если традиционно образовательный процесс связан с передачей – получением информации, обработкой некоторой системы репродуктивных умений, то в игре участник ставит себе цель, отбирает целенаправленно материал, при этом он ответственен не только за свое поведение, но на нем висит груз ответственности за успех всей группы. В игре происходит рефлексирование, самоорганизация, ученик принимает решение, за которое он в ответе, игра предполагает творческое начало.

Игра посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, и благотворно сказывается на результатах обучения.

Одним из древнейших средств воспитания, обучения и развития учащихся считается игра. Игра является важнейшим способом передачи накопленного опыта от старшего поколения к младшему. С ее помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации и сосредоточивать игровые действия вокруг реальных

проблем и отношений. В процессе игры учащиеся используют, прежде всего, свой личный опыт, а также свои представления об опыте разыгрываемого героя, то есть через подражание формируется своеобразная цепочка действий, воспроизводящая опыт взрослых. В ходе игры учащиеся не копируют точно взрослых, а, подражая им, действуют по - своему. Включая игры в учебный процесс, я увидела, что это заметно повышает интерес к учебному предмету, создает ситуации, наполненные эмоциональными переживаниями, стимулирует деятельность учащихся. В игре воссоздается предметное и социальное содержание деятельности, моделирование систем отношений, адекватных условий формирования личности.

2. Учебная игра.

2.1.История возникновения игровых технологий.

Учебная игра как технология обучения давно интересовала ученых и практиков. Начало разработки общей теории игры следует отнести к трудам Ф. Шиллера и Г. Спенсера. В отечественной педагогике и психологии теорию игры разрабатывали К.Д.Ушинский, А.А. Вербицкий, О.С. Газман, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин и другие.

Игра, по мнению Спенсера, - результат чрезвычайной активности. Возможности игры не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Аристотель видел в игре лишь развлечение и отдых, которые важны как подготовка к серьезной деятельности. Основоположником теории духовного развития ребенка в игре являлся К. Д.Ушинский. «Не надо забывать, - пишет Ушинский, - что игра, в которой самостоятельно работает детская душа, тоже есть деятельность для ребенка». Процесс развития игровых способов обучения географии можно проследить по публикациям в методическом журнале «География в школе». Анализ статей журнала за последние 27 лет (период наиболее активного освоения игровых технологий), с 1985 по 2012 годы, выявил следующие тенденции:

1. На протяжении всего этого периода наблюдается постепенное повышение интереса учителей географии к игровым формам и методам, которое проявляется в росте количества публикаций.

2. Постепенно меняется выбор игровых сюжетов учителями географии, существуют значительные отличия в разработках разных лет. В 80-е годы чаще используются настольные игры типа кроссвордов, ребусов, лото, игровых кубиков, почты. В этот же период появляются описания игр-соревнований и ролевых игр, но большинство из них предлагается для учащихся 6-7 классов и они достаточно однотипны. В 90-е годы заметно увеличивается количество публикаций с описанием игр творческого содержания - соревнований и ролевых игр, причем их формы становятся более разнообразными:

«Что? Где? Когда?», «Счастливый случай», «Звёздный час», «Геобизнес», «Геошанс», «По следам Робинзона», «Морской бой», «Роза ветров», «Остров сокровищ», «Аукцион». Ролевые игры: «Юный менеджер», урок-ярмарка, пресс-конференция, урок-суд, урок-путешествие, урок-сказка, урок-инсценировка, урок-совещание. Практически все разработки имеют четко оформленные правила, их легко использовать в педагогической практике или, при необходимости, адаптировать к другой теме или курсу географии. В 1991 году Г.С. Кулинич и В.В. Николина разделяют игры на группы и дают их описание, а в 1996 г. С.П. Спичак и С.В. Тесленко расширяют это описание. Но и в том, и в другом случае это только достаточно разнообразные наборы дидактических игр, которые еще не образуют единую систему.

3. Во второй половине 90-х годов начинается разработка игровых систем. В 1996 году О.О. Жебровская [1] предлагает первый игровой комплекс для 6 класса, в который включены игровые методы по всем темам курса, логически связанные между собой. В эти же годы появляются игры для 9-10 классов.

4. За период 2000-2012 гг. в журнале описывается наибольшее число разработок игр. Они становятся еще более разнообразными. Как видно, развитие игровых методов продолжается и идет от описания отдельных разрозненных игр к постепенному созданию целых комплексов и систем игр, которые связаны между собой едиными дидактическими целями и задачами. Разные ученые по – своему объясняют причины появления игры. В ходе своей деятельности я пришла к мнению, что игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, она объективно отражает многомерность человеческого мира, человеческой деятельности, творчества, эмоций. Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения: она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. Неотъемлемая роль игровых технологий в развитии творческих способностей учащихся.

2.2 Использование игровых форм обучения в работе учителя географии.

Игры, проводимые учителем на разных этапах урока, имеют различные цели. В начале урока игра нацелена на организацию и заинтересованность детей, стимуляцию их активности; в середине урока – на усвоение темы; в конце урока – на поисковый характер. По месту проведения игры могут быть урочными и внеурочными. По дидактической цели – игры, направленные на изучение нового материала, на проверку знаний и умений, закрепление и обобщение. По форме организации учебной деятельности индивидуальные и групповые. Внедрение разнообразных форм работы на уроке: индивидуальной, парной,

групповой, коллективной способствует развитию у детей интереса к учению и формирует у школьников умение сотрудничать друг с другом.

Методика организации любой игры включает в себя следующие этапы:

1. Подготовительный этап (от 1 до нескольких дней).
2. Основной этап (непосредственное проведение игры).
3. Заключительный этап (итог, который учащиеся подводят в конце игры).

Формы проведения уроков с применением игровой технологии могут быть самыми различными. Наиболее часто я использую уроки стимулирующие познавательный интерес, такие как: урок – КВН, урок-игра, урок-викторина, урок-сказка, урок-путешествие, урок-соревнование, деловая игра и другие. На уроке обобщения знаний в 7 классе по теме «Африка» ребята совершили увлекательное путешествие по различным географическим объектам этого материка. За это время они выполняли задания в игровой форме: описывали береговую линию материка, отвечали на вопросы викторины, проверяли знания географической номенклатуры по карте, отгадывали географические объекты по изображениям, находили географические ошибки в тексте. Урок в игровой форме имеет свои плюсы: дети учатся обсуждать проблемы, формировать коллективное решение. Работа в группах создает чувство защищенности у слабых учеников, так как они уверены, что товарищи их поддержат, помогут им с ответом. Такие уроки способствуют развитию речи школьников, учат их доказывать свою точку зрения, аргументировать ответ, формировать интерес к изучаемому материалу. Данные уроки расширяют знания учащихся, развивают находчивость, смекалку, умственные способности школьников, учит наблюдательности. Отсутствие скованности на уроке и необычность формы его проведения дает учителю возможность задействовать всех учащихся, следить за работой групп, помогать им по мере необходимости. В процессе игры срабатывают ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти.

Групповая работа развивает самостоятельность в действиях, ответственность, умение объективно оценивать свою работу и работу товарищей. Кроме того, отрабатывая группами свою проблему, они учатся выслушивать мнение друг друга, выбирать лучший вариант ответа, вести дискуссию. Такая организация урока развивает очень ценное качество человека – умение отбирать необходимый материал, оценивая его в соответствии со стоящей перед ним задачей, делать выводы, давать оценку описываемым событиям и явлениям.

Классификация игр:

По форме деятельности: индивидуальные, парные, групповые.

По типам: ролевые, деловые, познавательные, сюжетные, имитирующие.

По форме проведения: игры – путешествия, КВН, игры – аукционы, игры – путешествия, игры – исследования, игры – инсценировки, игры – открытия.

С учетом современных требований Государственного образовательного стандарта игры помогают научить школьников «показывать и называть, определять и измерять, описывать, объяснять, прогнозировать».

Разработка географических игр по различным темам должна соответствовать следующим критериям:

1. Игра должна быть рассчитана на один урок (40-45 минут).
2. Игра не должна быть сложной для понимания ее хода учениками.
3. Оборудование для игры должно легко трансформироваться.
4. Игра не должна морально устаревать.
5. Игра должна быть массовой, охватывающей всех учеников.
6. Игра должна быть динамичной для поддержания интереса к ней.

Учителю должно быть легко выставлять оценки по результатам игры, ученики должны понимать, как получилась итоговая оценка за урок.

Для более успешного проведения игры необходимо, чтобы ученики достаточно хорошо знали бы материал, на котором будет строиться игра. Иначе они просто не смогут участвовать в ней или попытаются уйти от активного участия в пассивную деятельность. Учебная игра в этом случае серьезно затруднит учебную деятельность учащихся, снизит общую мотивацию к учебе. Подготовка и проведение ролевых игр создают условия для проявления школьниками сильных сторон их личности с учетом индивидуальных возможностей и способностей. Поэтому для более полной реализации образовательных и воспитательных задач учебной игры важно учитывать индивидуальные качества ученика. О результативности применения игр на уроках географии трудно судить в отрыве от преподавания в целом, отношении к нему в школе, личных отношений учащихся к педагогу. Но результаты бесед с учащимися свидетельствуют о том, что ученики высоко оценивают подобные уроки и приемы, говоря, что материал лучше усваивается, когда его изучают в игровой форме, на таких уроках интересно работать, такие уроки позволяют смело, не боясь, что неправильно, высказывать свою точку зрения. Работа в группах позволяет сильным ученикам взять шефство над слабыми. Хотелось бы, чтобы такие уроки проводились как можно чаще, такие уроки не утомляют и не надоедают. Сравнивая классы, можно сделать вывод, что те ученики, которые играют на уроках, лучше владеют устной речью, находят выход в нестандартных ситуациях, быстрее решают проблемы.

Каково же место игровых форм в курсе «География»? Игру можно применять почти на каждом уроке, но необходимо помнить, что игровые моменты должны занимать примерно

пятую часть, не вытесняя ценной практической деятельности. Выучить необходимый материал ученика можно либо заставить, либо заинтересовать его. Игра предполагает участие всех учеников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация деятельности учеников на уроке. Интеллектуально развитые дети занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре. Известно, что порой слово сверстника имеет больший вес для подростка, чем слово учителя. Соревновательность в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени – активизируют учебную деятельность, формируют стойкий интерес к предмету. Географические игры часто предполагают проблемный характер обучения, ибо есть вопрос, на который необходимо дать ответ, пути решения неясны, а все это приводит к творческому поиску. Каждый учитель старается как можно ярче, содержательнее и интереснее проводить уроки. Как и в любом другом деле, требуется определенная подготовка. При подготовке к игре особое внимание следует уделять психологической подготовке школьников к участию в игре, их эмоциональному настрою. Разумеется, важно и собственно географическое содержание игры, которое должно отвечать следующим требованиям: актуальность тематики и ее реальной значимости для учащихся, охвату основного содержания школьной географии, междисциплинарному, интегрированному характеру изучаемой проблемы, возможности решения ее различными путями. Важна также и психологическая готовность учителя к проведению игры, которая подразумевает педагогическое мастерство, коммуникативные качества, уверенность в себе, уважение к личности ребенка. При формировании групп учеников надо учитывать способности, интересы и сложившиеся взаимоотношения в классе. Иногда учитель может предложить некоторым ученикам самостоятельно разработать и провести игру. Но в этом случае необходим контроль со стороны учителя, особенно при формулировании целей и задач, которые надо решать в процессе игры. Учащиеся, успешно справившиеся с заданием, могут в дальнейшем исполнять функции разработчиков и организаторов учебных игр, особенно при проведении их в младших классах. Дети всегда с нетерпением ждут игру, серьезно готовятся к ней. Главным принципом учения с увлечением является удивление.

Чем раньше удивишь, заинтригуешь, поманишь неизведанной тайной, тем острее впечатление, тем более стойким оказывается интерес. Игра будет интересной тогда, когда позволит реализовать разнообразные игровые возможности самого ученика – «исследователя». Игра – прием, активизирующий познавательную активность

школьников, а ролевые игры особенно влияют на эффективность обучения. Для учащихся средней и старшей школы игра является прекрасным стимулом более качественного усвоения учебного материала. Применение игр в старших классах при изучении экономической и социальной географии весьма актуально, так как именно в этом возрасте падает интерес к учебе. Кроме того, игра таит в себе колоссальные возможности раскрытия творческого потенциала школьников, позволяет удовлетворить их потребности в деловом общении, самооценке. Игра естественна и привлекательна для ребенка. Игра обучает, развивает и занимает его. В игре формируются и развиваются такие важные качества личности, как внимание, память, логическое мышление, умение действовать коллективно либо индивидуально с осознанием личной ответственности, что развивает у учащихся самостоятельность в обучении. В своей работе я использую следующие модели игр:

Модель №1 «Географическая эстафета»:

Учитель задаёт вопрос ученику, ученик отвечает и передаёт указку следующему и при этом задаёт вопрос. Если участник эстафеты отвечает на вопрос неправильно, тот лишается права задать вопрос.

Модель №2 «Четвёртый лишний»:

На игровом поле помещено 4 понятия: Полярная ива, Ягель, Лишайник, Клён. Учитель спрашивает, какое из этих понятий лишнее.

Джомолунгма, Монблан, Байкал, Эльбрус - учащиеся определяют лишний географический объект, и показывают его на карте или определяют на контурной карте.

Модель №3: «Ещё _____ быстрее»:

На настенной карте в разброс прикрепляю цифры от 1-15. Каждой цифре соответствует определённый географический объект. Секундомером засекаю время и ученик должен показать и назвать по порядку все 15 объектов. Спросив нескольких учащихся положение цифр можно поменять.

Модель №4: «Географический бой»:

Учитель задаёт вопрос любому ученику и если ученик правильно ответил, то задаёт вопрос любому другому ученику класса. Если ответил неправильно или вообще не ответил на вопрос, то он «убит» и выбывает из игры.

Модель №5: «Собери карту»:

Ученикам даются конверты с разрезанными топографическими картами (рисунками). Задача учеников заключается в том, чтобы собрать карту.

Модель №6: «Географические силуэты»:

Этот игровой приём известен давно, ещё с прошлого века: рисунки с силуэтами географических объектов демонстрируются учащимся по мере накопления номенклатуры. Первоначальная задача - определить по очертанию географические объекты. Потом можно не только узнать озеро (море, материк, остров), но и показать на карте, отметить на контурной карте или дать краткую характеристику: где находится, в чём особенности, чем известен?

Модель №7: «Казачьи разбойники»:

Эта игра используется при изучении географических координат, с целью отработки навыков определения их на географической карте. Класс делится на две команды: «разбойники» прячутся на географической карте, а «казаки», по сообщениям (координатам), определяют места, где укрылись «разбойники». Здесь можно добавить не только поиск объектов, но и их описание.

Модель №8: «Правильно отбери»:

Ребята получают открытки, рисунки и т.д. (допустим представители растительного и животного мира). Необходимо правильно разобрать их по природным зонам.

Модель №9: «Географическое домино»:

Удобно проводить в качестве повторения любой темы. В левой части прямоугольной карточки – рисунок, в правой – вопрос. Один ученик кладет карточку, а другой должен подставить такую, на которой в виде рисунка содержится ответ на вопрос.

Модель №10: «Знаешь ли ты страну»:

Называется страна, а ученики письменно отвечают на вопросы: географическое положение, столица, природные ресурсы, население и т. д.

Модель №11: « Самый, самый...»:

Для общего развития и лучшего запоминания материала при изучении материков, океанов, рек и т.д. Учитель задает вопросы и просит показать на карте:

- самый большой материк, океан, остров...
- самый холодный океан, материк, остров...

Модель № 12: « Заморочки из бочки»:

Зачитываются стихи или описания каких-то объектов, заслушав, их ученик должен ответить на вопрос. Например, Поэт П. Богданов пишет:

Ни разу не был я на океане,

Мне даже не представить никогда,

Что, на каком-то там меридиане;

От полюса до полюса вода. Существуют ли такие меридианы? (Да).

Модель № 13: «Пойми меня»:

Предлагаю учащимся объяснить значение слов: литосфера (греческое слово «лито» - твёрдый), сельва (португальское слово, в переводе на русское слово означает лес).

Модель №14: «Найди ошибку»:

Перед вами учебный текст. Прочитайте его. Потом вам будет предложен тот же самый текст, но с некоторыми искаженными утверждениями. Ваша задача – найти и исправить их

Выбор вида игры определяется возрастом детей. Те игры, в которых с удовольствием принимают участие 6-7 классы, уже не приемлемы в старших. Некоторые игровые формы рациональнее применять при изучении нового материала, а некоторые – на проверочных и зачетных уроках. Развитие и изменение учебной и игровой деятельности школьников определяются возрастными особенностями учащихся и особенностями материала курсов географии. В 6 классе провожу уроки – КВН, викторины на уроках обобщающего повторения по темам: «План и карта», «Литосфера», «Гидросфера», «Атмосфера» (приложение 3). В седьмом классе дети уже довольно хорошо владеют навыками самостоятельной работы. Им характерна потребность в лидерстве. На первый план выдвигается желание проявить лидерские качества, реализовать себя в игре, особенно если традиционные формы не дают ребенку такой возможности. Наиболее приемлемым вариантом учебной игры в седьмом классе становится игра – путешествие, КВН (приложение 1). Например, игра «Путешествие по Австралии», «Путешествие по Антарктиде». В игре дидактическим материалом выступают карточки с заданиями, в том числе: очертания государств, частей Мирового океана и др., а также карточки при проведении исследовательской работы учащимися. Например, при изучении темы урока «Природа Антарктиды» в теме «Антарктида» в 7 классе использую следующие карточки при организации урока - игры.

Класс подразделяется на две крупные гетерогенные группы исследующие:

I группа – прибрежные районы Антарктиды (“Вперёд, к берегам Антарктиды!”);

II группа – внутриконтинентальные районы материка (“Ура! Мы на Южном полюсе!”).

В пределах каждой группы я выделяю три гомогенных группы по уровню успеваемости, где “слабые” ученики описывают географическое положение исследуемого района, “средние” - подстилающую поверхность, а “сильные” - климатические условия с объяснением причин.

I группа: “Вперёд, к берегам Антарктиды!”

1 рабочая карточка: Географическое положение.

1. Определите, как расположен материк относительно экватора, тропиков (полярных кругов) и нулевого меридиана.

2. Найдите крайние точки материка, определите их координаты и протяжённость материка.
3. В каких климатических поясах расположена прибрежная часть материка?
4. Определите, какие океаны и моря омывают берега Антарктиды.
5. Как расположен материк относительно других материков?

2 рабочая карточка: Климат.

1. В каком климатическом поясе и области расположена прибрежная часть Антарктиды?
2. Средние температуры июля и января. В каком направлении они изменяются и почему?
3. Господствующие ветры (по сезонам).
4. Годовое количество осадков и их режим. Чем объяснить различия в количестве осадков?
5. Какие главные климатообразующие факторы вы можете выделить?

3 рабочая карточка: Подстилающая поверхность.

1. В чём своеобразие подстилающей поверхности побережья материка?
2. Каков общий характер поверхности? Чем это можно объяснить?
3. Как расположены формы рельефа на изучаемой территории?
4. Какова мощность ледникового покрова в прибрежной зоне материка?
5. Опишите органический мир прибрежной зоны. Назовите типичных представителей растительного и животного мира.
6. Как называется природная зона прибрежных районов материка?

II группа: “Ура! Мы на Южном полюсе!”

1 рабочая карточка: Географическое положение.

1. Определите, как расположен исследуемый район относительно экватора, тропиков (полярных кругов) и нулевого меридиана.
2. Как расположен исследуемый район на материке?
3. Какой климатический пояс расположен в исследуемом районе?
4. На какие компоненты природы материка, будет оказывать столь необычное географическое положение?

2 рабочая карточка: Климат.

1. В каком климатическом поясе и области расположен исследуемый район?
2. Средние температуры июля и января. В каком направлении они изменяются и почему?
3. Почему в Антарктиде самые низкие температуры на Земле?
4. Какие полюса, кроме географического, имеются в Антарктиде? Почему они получили такое название?
5. Господствующие ветры (по сезонам).

6. Годовое количество осадков и их режим. Чем объяснить различия в распределении осадков по территории?

3 рабочая карточка: Подстилающая поверхность.

1. Каков общий характер поверхности? Чем это можно объяснить?

2. Как расположены формы рельефа на изучаемой территории?

3. Каковы наибольшая и преобладающая высоты?

4. В чём особенности ледникового покрова?

5. В какой природной зоне расположен Южный полюс? Для всех ли внутриконтинентальных районов Антарктиды будет характерна данная природная зона?

6. В чём сходство и различие между пустынями Африки и Антарктиды?

Наличие ответов не самоцель. Главное, в какой форме ученики смогут представить свой отчёт о проделанной работе в творческом отчёте «Дневник путешественника». При этом они используют письменное изложение теоретического материала на поставленные вопросы, контурные карты, рисунки, стихи, эмблемы и т.д.

Выполнение задания творческого характера предполагает реализацию творческих способностей самого ученика. Однако, в зависимости от личностного уровня творческого потенциала ученика, он может испытывать затруднения при выполнении творческого задания, поэтому ему необходима помощь. Помощь можно оказать двумя основными путями:

1 путь: помощь учителя

2 путь: помощь другого ученика

Все эти меры помощи способствуют к переходу на более высокий, качественный уровень в творчестве ребёнка

В 8 -9 классах провожу уроки – конференции, деловые игры, пресс – конференции, уроки – ярмарки (приложение 4). В 10 – 11 классах – пресс- конференции, ролевые и деловые игры, «Слабое звено», «Что? Где? Когда?»