

***"Активные формы обучения, как средство формирования естественно-научной грамотности на уроках и во внеурочной деятельности".***

***«Я слышу – я забываю,  
я вижу – я запоминаю,  
я делаю – я понимаю».  
Китайская пословица***

В настоящее время в учебно-воспитательном процессе в школе широко используются разные методы активного обучения, такие как:

- проблемный;
- диалоговый;
- игровой;
- исследовательский;
- модульный;
- критических ситуаций и т. д.

Активные методы обучения базируются на экспериментально установленных фактах о том, что в памяти человека запечатлевается (при прочих равных условиях) до 90% того, что он делает, до 50% того, что он видит, и только 10% того, что он слышит. Следовательно, наиболее эффективная форма обучения должна основываться на активном включении в соответствующее действие. Самое активное, порой даже соревновательное включение в действие даёт игра. Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета.

Игровая технология - образовательное развлечение или образование посредством развлечения.

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре и дети и взрослые действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на

пределе сил преодоления трудности. Причем столь высокий уровень активности достигается ими, почти, всегда добровольно, без принуждения.

В настоящее время ребенок перенасыщен информацией, которую он получает из Интернета, телевидения, просмотра видеопрограмм. Но этот материал пассивен для восприятия. И важной задачей педагогов становится развитие у детей умений самостоятельной оценки и отбора полученной информации. Развивать такие умения помогает игра, которая служит своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми в процессе совместной деятельности педагога с детьми и самостоятельной деятельности.

В течение последних двух лет в своей работе на уроках и во внеурочной деятельности активно использую дидактические игры «Тримино» и «Квадромино».

В педагогических целях, широко используются такие игры как: домино, есть разные игровые формы, для разных предметов, на уроках географии использую следующие тематические домино: «Топографическое», «Зоогеографическое», «Горы и вершины»; «Обитатели материков» и др.

Более сложной и интересной формой игры считаю более сложные аналоги домино – тримино - в этой игре фишки имеют треугольную форму. Игра «Тримино» - увлекательная игра для настоящих мыслителей, это комбинация пазла и домино, требующая от игроков логического мышления и способности составлять фигуры из треугольных фишек. Игра требует более внимательного подхода, анализа и систематизации знаний. Умение анализировать, систематизировать, классифицировать и обобщать развивает интеллектуальные способности школьника. Игра способствует развитию логического мышления, однако многим людям неизвестны её существование и преимущества. Идея заключается в также в поиске новых способов

интересного применения треугольных фишек на уроках и во внеурочной деятельности. Данную игру можно использовать на разных этапах урока.

На этапе вхождения в тему урока и создания условий для восприятия нового материала, в процессе актуализации опорных знаний можно использовать игру тримино в виде фронтального опроса. Ученикам хаотично раздаются фишки, первую фишку на доске крепит учитель, или ученик, информируя остальных о том, что на этой фишке написано. Все учащиеся анализируют свою фишку, и к доске выходит тот, у кого фишка совпадает с первой, так последовательно в игре участвуют весь класс. В данном формате игра занимает 3-4 минуты, но требует от детей концентрации внимания и вовлечённости в процесс, мотивирует на дальнейшую деятельность.

На этапе освоения нового материала/ проверке первичного усвоения и этапе применения изученного материала игра «Тримино» дает возможность использовать различные навыки групповой работы учащихся. Наборы карточек выдаются на 2-4 человека, за регламентированное время группа учащихся должна собрать фигуру из фишек. Для более высокого уровня активности, можно ввести соревновательный элемент, самая быстрая команда получает дополнительные баллы, или более высокую отметку.

На этапе проверки приобретённых знаний, умений и навыков к выше названным приёмам работы можно добавить индивидуальную форму работы с фишками.

Для успешного использования игр на уроках и во внеурочной деятельности, учитель вначале должен познакомить с правилами игры, имеющими чёткий алгоритм. Для игры «Тримино» обязательно должны быть соблюдены условия:

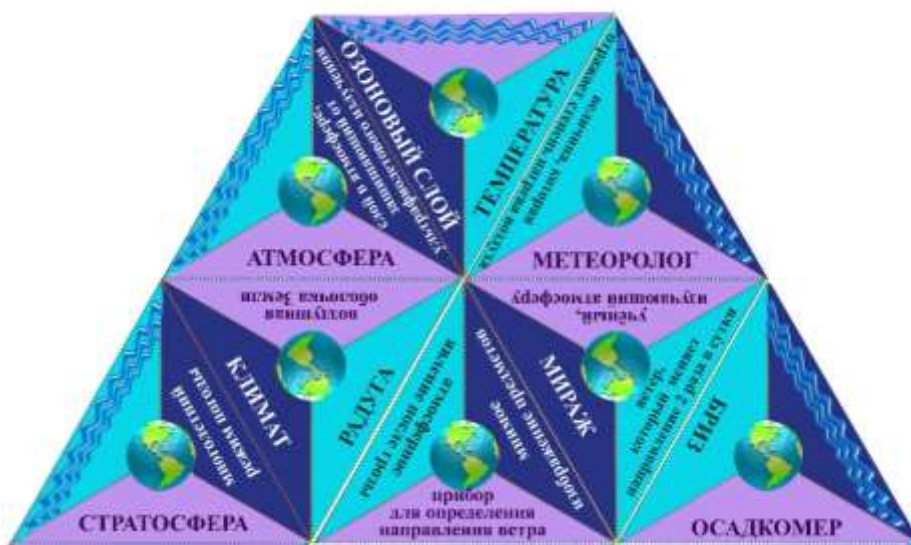
- ✓ из фишек всегда получится фигура (треугольник, ромб, ёлочка, или даже рыба);

Например: Тримино «Дальний Восток»



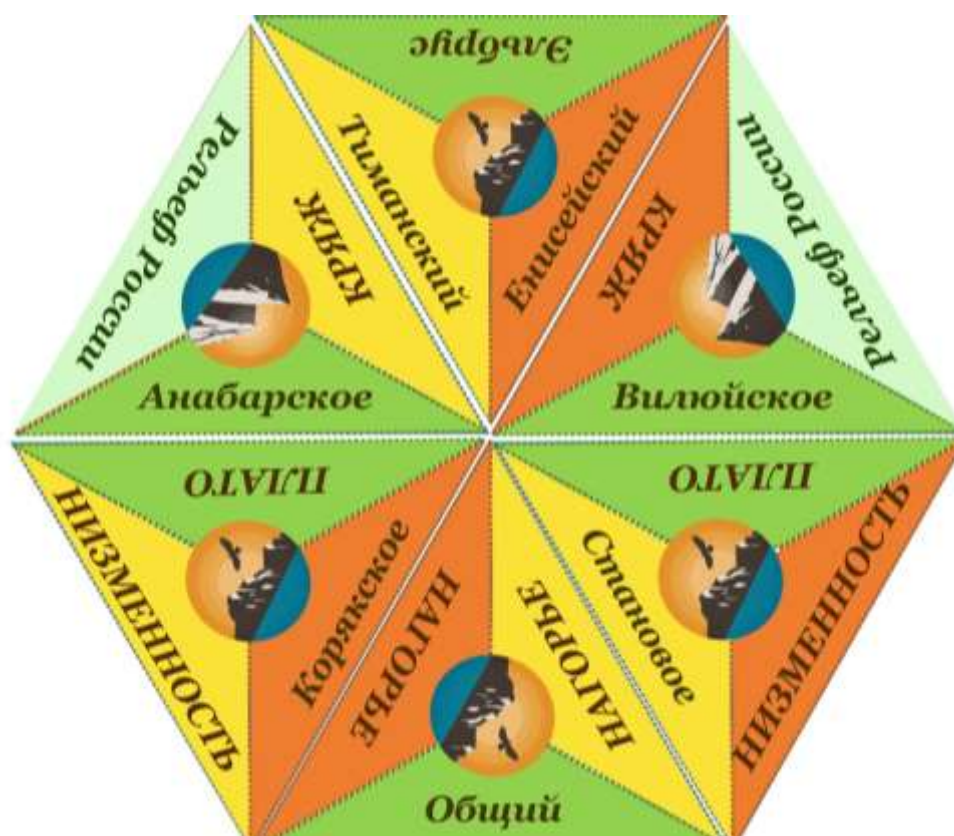
- ✓ фишки бывают 2 типов: фишки с тремя активными краями выкладываются в центре, с двумя активными краями и одним закрытым на край фигуры;

Например: Тримино «Атмосфера»



- ✓ большинство фишек имеют три цветные стороны, цветовые акценты должны обязательно соблюдаться при соединении сторон. Особенно это важно для фишек, где могут повторяться типы объектов.

Например: Тримино «Рельеф России»



Более сложной, но вместе с тем интересной формой считаю игры и четырёхугольными фишками – «Квадромино». Особенностью этих игр, в отличие от «Тримино», является отсутствие закрытого края фигуры, и в связи с этим большое разнообразие вариантов сборки, каждый раз ученик может собрать фишки по-разному, и получить новую последовательность фишек, или даже новую форму фигуры.

Для игры «Квадромино» обязательно должны быть соблюдены условия.

В моих разработках есть 2 формата игр:

- ✓ Все фигуры используемые в игре имеют строгое расположение:  
переворачивать фишки нельзя - вверху – внизу, слева и справа  
должны быть расположены однотипные рисунки или названия,  
конкретные правила в описании игры.

Например: Квадромино «Страны-соседи»

В верхней части фишки – название страны;

В нижней части фишки – флаг страны;

Слева – столица, справа – территория страны.





- ✓ Второй формат более сложный, фигуры, используемые в игре, имеют свободное расположение: подсказкой ученикам является сердцевина фишки.

Например: Квадромино «Страны Зарубежной Европы»

В верхней части может быть название страны, или её территория, флаг и т.д., но название в центре всегда должно быть ориентировано правильно.





3 варианта сборки Квадромино «Страны Европы» учащимися 11 класса

- ✓ Обязательным условием успешной сборки квадромино должно быть соблюдение правил: в описании игры всегда указано какие критерии должны быть соединены: страна-флаг; страна- столица; страна-территория; столица-достопримечательность, и т.д.. В разных вариантах соответствие объектов может изменяться.

Использование игр на уроках географии значимо и определяется тем, что Независимо от возраста школьники наиболее чувствительны к игровым формам организации учебной деятельности. Игра способствует формированию познавательного интереса к географии, естественно-научной грамотности, сплачивает, развивает коммуникацию, воображение, географический стиль мышления, даёт выход эмоциям.

Игры на уроках подходят не только для маленьких детей, а также для учащихся среднего и даже для старшего звена.