**Креативные методы преподавания географии.**

Современный образовательный процесс направлен на развитие функциональной грамотности обучающихся, что является сегодня необходимым условием становления творческой, деятельной, конкурентоспособной личности.

Основная задача современного учителя - выбрать такие приемы и методы организации учебной деятельности обучающихся, которые способствуют развитию личности ученика.

Любой педагог старается сделать свой урок ярким и интересным, увлечь обучающихся своим предметом. Поэтому нам с Вами все чаще приходится прибегать к каким-то нестандартным и творческим методам преподавания.

У каждого ребенка существует потребность в творческом самовыражении. Изучение географии – творческий процесс. География способствует этому: при изучении географии дети приходят к осмыслению того, как люди должны вести себя на планете, чтобы сохранить ее и человечество, к осознанию личной значимости в современном мире.

Уникальность географии состоит в том, что данный предмет позволяет очень многое демонстрировать наглядно через фотографии, видеосюжеты, научно-познавательные фильмы, образовательные мультфильмы.

Проблема развития креативного мышления обучающихся является актуальной в современном образовании, т.к. всё чаще можно заметить понижение творческой активности учеников, снижение интереса к изучению школьных предметов. Это выражается в поверхностном чтении и изучении материалов учебника и дополнительной литературы, нежелание участвовать в выполнении самостоятельных и творческих заданий.

Добиться хороших результатов поможет учителю использование современных инновационных технологий и методов, которые позволят обучающимся саморазвиваться, самосовершенствоваться, самореализоваться.

Наиболее эффективными можно назвать следующие технологии креативного развития личности: технология активного обучения (метод синектики, метод морфологического анализа, групповая дискуссия, мозговой штурм и его виды и др.); технология творческого проектирования; технология учебно - исследовательской деятельности; технология решения изобретательских задач (ТРИЗ); технология решения творческих заданий; игровые интерактивные технологии (тренинги); игровые технологии (деловые, ролевые, имитационные игры), арт-педагогика и комплексное применение компьютерных технологий, в частности электронных форм учебника.

Целью любой технологии развития креативного мышления является включение школьников в творческую деятельность, знакомство с техниками и приемами развития творческого воображения, обучение решению изобретательных задач.

При формировании креативного мышления немаловажное значение имеет выбор таких форм организации работы на уроке, которые способствуют развитию творческих способностей в полной мере. Это и индивидуальная работа, работа в парах, работа в синектических группах. Синектические группы – это группы людей разных «специальностей». На уроках географии ребята могут быть климатологами, геоморфологами, климатологами, геологами, журналистами. Синектическую группу можно сформировать и по психологическим особенностям в зависимости от черт характера (5-7 человек). Целью деятельности таких объединений является поиск творческого решения той или иной ситуации или проблемы

Для развития креативного мышления школьников на уроках можно использовать такие методические приёмы, как:

- фишбоун (рыбная кость; голова – проблема, хвост – выводы, кости – причины, факты);

- синквейн (существительное – название, тема, прилагательные, глаголы, фраза, ассоциация);

- ромашка;

- снежный ком (ученики по-очереди называют термины, относящиеся к теме урока, причем, первый ученик называет один термин, второй – повторяет термин первого ученика и называет свой термин, третий ученик повторяет термины предыдущих учеников и говорит свой термин и т.д., данный прием подходит для парного или группового использования);

- толстые и тонкие вопросы (это способ организации взаимоопроса учащихся по теме, при котором «тонкий» вопрос предполагает (репродуктивный) однозначный ответ, а «толстый» (проблемный) требует глубокого осмысления задания);

- нестандартный вход в урок;

- мысли во времени (рефлексивный прием, с помощью которого учащиеся учатся осмыслять пройденный материал и оценивать свой личный опят и знания. В начале урока учитель называет ключевое слово, которое тесно связано с темой урока. Учащиеся должны быстро записать все мысли, связанные с этим словом, которые приходят им в голову. В конце урока нужно вернуться к этому списку и ответить на ряд вопросов);

- отсроченная отгадка;

- необъявленная тема;

- верные и неверные утверждения;

- ключевые слова (детям предлагается записать за 1-3 минуты всё, что приходит им в голову на тему урока. В ходе обсуждения выделяются ключевые слова, которые выписываются в таблицу. Организуется групповая работа или работа в парах: к каждому ключевому слову учащиеся придумывают вопросы);

- перепутанные логические цепочки;

- концептуальная таблица,

И ряд других игровых форм обучения, например.

эссе, мозговая атака, обратная мозговая атака, «трамвайная остановка», рюкзак, до-после, ложная альтернатива, «целое – часть, часть – целое», лови ошибку, 10 вопросов, тематический алфавит, что лишнее, угадай вопрос, тематические слова, кластер, бортовой журнал.

Когда идёт объяснение нового материала необходимо построить урок так, чтобы ученик был задействован в процесс осмысления поставленной задачи. В начале урока, а также в ходе объяснения необходимо ставить проблемные вопросы перед учениками: “Как вы думаете?”, “Зачем?”, “Почему?”. Если педагог при объяснении темы ставит вопросы и сам на них отвечает, т.е., ученикам выделена пассивная деятельность, они ведут себя безразлично.

В своей педагогической практике для заинтересованности детей географией мне приходится «искать географию» во всей окружающей нас реальности и искать ее в интересах детей.

Компьютерная игра, в которую все дети играют с детского сада. Играя в нее, они используют географические термины, не подозревая, о том, что они по сути уже начали изучение географии. И на первом уроке, когда мы знакомим 5 класс с географией, поворачиваем детей, что они уже давно знакомы с географией. И наука «география» позволяет решать современные проблемы, которые они решают играя на компьютере.

***Minecraft*** (от [англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) [*mine*](https://ru.wiktionary.org/wiki/mine#mine_II_(%D1%81%D1%83%D1%89%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5)) — «шахта; добывать» + [*craft*](https://ru.wiktionary.org/wiki/craft#%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9) — «ремесло; создавать»)



[Игровой персонаж](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%B6) появляется на поверхности земли в случайном месте — в горах, в лесу, на равнинах или в пустыне и др.

Игровой персонаж может добывать древесину, полезные ископаемые, такие как камень и уголь, железо, алмазы и др. Для создания какого-либо предмета нужно определённым образом расположить ингредиенты. Игрок может охотиться на животных, добывая таким образом пропитание и материалы для создания определённых предметов, или разводить их с помощью корма для тех же целей: например, коровы могут давать кожу, молоко и говядину; курицы — курятину, перья и яйца; а овцы — сырую баранину и шерсть. Прирученную лошадь можно использовать для более быстрого перемещения по миру игры, а лам, ослов и мулов — для перевозки предметов. Другим, мирным способом получения пищи является земледелие. Чтобы выращивать различные культуры, такие как пшеница или картофель, игрок должен сделать мотыгу, вспахать ей землю и посадить туда семена или плоды. Спомощью удочки игрок может вылавливать рыбу и другие полезные предметы.

Какие термины игрок знает с детского сада: компас, координата, руда, полезные ископаемые, добыча, ориентирование по небесным светилам, стороны горизонта, лава, карта, ландшафт.

Каждый раз, когда на уроке необходимо охарактеризовать какое-то понятие, остается детям напомнить о их любимой игре

Карточки в виде «костяшек». На одной половинке нанесен условный знак, на второй слово. В наборе 36 «костяшек», в классическом «костяшек» 28. Предполагается, что дети должны сыграть в классическую игру домино. Но соприкасаться будут не половинки с одинаковыми количествами точек, а условный знак и его обозначение. Но современные дети не все знакомы с правилами классического домино и поэтому можно изменить задачу в дать им возможность просто правильно составить цепочку из своего набора «костяшек».



Различное множество готовых викторин, позволяет проводить не только веселую игру. А урок с целью закрепления материала. Конечно, каждая викторина имеет свои правила, но можно подстроить игру под себя. Можно выбрать вопросы только по интересующей Вас теме или устроить опрос-игру по нескольким темам сразу. Можно не кидать кубики, не ходить фишками, а использовать только карточки с вопросами.



Использовать игру Флагомания можно не только в целях угадать страну по изображению государственного флага. Можно использовать ее для раздачи домашнего задания, например тема реферата. И дети по изображению выбирают себе, ту страну о которой будут готовить сообщение.



Для заинтересованности ребенка не надо акцентироваться на теме реферата в узком формате. Необходимо дать ребенку свободу. Пусть расскажет о достопримечательностях, природных особенностях, животном или растительном мире, а может только об одном животном этой местности, о чем-то очень уникальном, о кухне и национальных блюдах, о футбольной команде, о обычаях и нравах. Ведь наш с вами мир уникален и мы не может уложиться в рамки урока.

Как и все игры игра имеет определенные правила, но их можно менять в процессах и по необходимости.

Игра – «Стикер». Суть игры заключается, в том, что одному учащемуся наклеивают стикер с названием определенного географического объекта, тему выбираем в соответствии с данным уроком. И далее можно выбрать несколько вариантов или сам учащийся задает вопросы на которые остальные дети отвечают «Да» или «Нет», или наоборот класс дает подсказку – ассоциацию. Для примера можно выбрать темы: «Горные массивы», «Женские имена на карте», «Уникальные объекты», «Мировые рекордсмены» и др.

Для разнообразия источников географической информации для просмотра учащимся предлагается некоторая подборка снимков из космоса, сделанным с борта космического корабля. Рассмотрев их, ребята должны ответить на вопрос, что же на них изображено. Где-то они могут заметить природное явление, где-то знакомый город по особенностям его инфраструктуры, где-то полуостров сопоставив его очертание на космическом снимке и на карте.

1) Африка. Долина реки Нил.



2) Высочайшие хребты Гималаев



3) Северное сияние и город Москва



4) Песчаная буря в пустыни



Если с текстом иногда работать скучно, а метод поиска ошибок существует, то можно обратить внимание на какие-то вещи вокруг Вас, может с ними что-то не так. Есть такая кружка. На первый взгляд обычная, ничем не примечательная кружка. Удобная. Но вот картинка…. Достав кружку из «черного ящика» и пустив ее по классу, был задан вопрос: «А что не так с кружкой?» (Кружка, кстати, была подарена учениками).



В вопросе конечно уже прозвучала подсказка, что что-то не так. Вариантов было много. В опросе принимали участие учащиеся с 7ого по 11 класс, но вот правильный ответ удалось дать не всем.

Ответы учащихся:

С картой что-то не так, отзеркаленная или не правильная карта – 13 человек

Все нормально – 7 человек;

Нашли проблемы в самой кружке (кривизну, нестандартный вес, неправильный размер, пустая) – 7 человек;

Нашли проблемы в картинке (не те цвета, плохое качество, яркая и тд.) – 5 человек;

Сочли надпись на кружке не правильной – 4 человека;

Нашли не соответствие темы «География» и картинки (наличие счет) – 3 человека;

Честно признались, что не знают – 2 человека;

Прочие варианты – 3 человека.

Обсуждение данных вариантов вызывает более положительные эмоции, чем сам опрос.

В профессиональной деятельности учителя всегда есть простор для поиска, педагогического творчества и уже не на уровне традиционной методики, а на следующем – технологическом уровне.

Развивающее обучение – это активно-деятельностный способ обучения*.*Оно осуществляется в форме вовлечения ученика в различные виды деятельности. Использование таких методов обучения направленны на развитие мышления, памяти, речи.

Существует еще множество методов, которые можно использовать на уроках это и метод опорных конспектов, и интересных историй и проблемного обучения и тд. Использование на уроках географии различных методов, приемов и технологий является важным инструментом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности учащихся. Они активизируют процесс обучения, развивают творческие способности учащихся: умение мыслить, рассуждать и отстаивать свою точку зрения и принимать мнение собеседника, создают условия для активной мыслительной деятельности ее участников.

В заключение хотелось бы отметить, что знания могут забыться, а навыки и умения их получать остаются, благодаря познавательной активности, выработанной в школе.