Преподавание географии с Конструктором интерактивных карт

Я помню географию как предмет, преподаваемый с картами, закрепленными на классной доске. Учитель вызывал меня и я показывала объект на карте**.**

Сейчас у нас есть много других возможностей сделать изучение карт и географических местоположений более интерактивным и значимым. Я предлагаю на своих уроках использовать Конструктор интерактивных карт сайта: <https://obr.1c.ru/mapkit/geography.html> с автоматически проверяемыми заданиями. Это творческий инструмент, позволяет учителю создавать насыщенные интерактивными объектами карты, схемы и задания самостоятельно или в ходе проектной работы с учащимися. Интерактивные карты, созданные при помощи «Конструктора», могут быть эффективно использованы для сопровождения занятий по географии, истории, а также тех предметов в области естествознания и обществознания, в которых предполагается работа с картами. Все карты-задания представлены в двух вариантах: проверочном и тренажерном. Подсказки в тренажерах становятся доступными только после первой попытки ответить. Если заданию соответствует несколько карт, они располагаются по возрастанию сложности.

Интерактивные карты – частный случай интерактивных моделей. «Конструктор» предназначен для создания интернет- и SCORM-совместимых моделей на картографической основе, использующих следующие типы интерактивности:

Презентационная схема

Предназначена для объяснения материала на занятии. Основана на добавлении к картографической подложке произвольного количества дополнительных объектов, с которыми на уроке можно будет совершать манипуляции в презентационных целях:

Включать/выключать показ объектов в нужный момент времени;

Подсвечивать объект для концентрации внимания учащихся;

Перемещать, модифицировать, перекрашивать объекты;

Дополнять карту-схему объектами непосредственно во время занятия.

Проверяемое задание

Аналогично заданиям, выполняемым на контурных картах. Основано на добавлении к картографической подложке объектов, параметры которых (местоположение, форму, цвет и другие) должен будет воспроизвести учащийся, выполняющий задание. Проверка правильности выполнения задания осуществляется программой автоматически. Проверяемые объекты могут быть следующих типов:

Символы;

Стрелки;

Ломаные – как разомкнутые, так и замкнутые (области);

Текстовые поля и привязанные подписи;

Круговые диаграммы;

Радиокнопки и чекбоксы;

Растровые изображения.

Для лучшего понимания специфики программы укажу, что «Конструктор» не является ни геоинформационной системой (ГИС), ни редактором для создания сложных карт – для этих целей существуют специализированные программы, лишенные, однако, возможностей по созданию интерактивных проверяемых заданий.

Подумайте обо всех многочисленных способах включения карт в свой класс. Эти ресурсы делают обучение интерактивным и приятным для вас и ваших детей.