**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ**

***Пантюшина Е. В.,  учитель географии МОУ ООШ №6 г. Аткарска.***

Игра – это особое организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учащихся. Для ребенка игра – увлекательное, прежде всего, занятие. Этим-то она и привлекает учителей. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой бывают более важными, чем знание предмета.

В ходе подготовки и проведения игры выделяют три взаимосвязанных этапа:

1 этап - подготовка к игре

2 этап - проведение игры

3 этап - подведение итогов игры

Начинается игра со вступительного слова учителя, которое нацеливает учащихся на активную и творческую познавательную деятельность. Активность учащихся игры во многом зависит от контакта учителя и учеников. При подведении итогов следует исходить из конечного результата игры, т.е. степени усвоения темы, формирования убеждений учащихся, развития и самостоятельного творческого мышления. Подводя итоги, учитель указывает, что в игре удалось, а на что следует обратить внимание. В процессе игры необходимо сочетать самостоятельную, групповую, индивидуальную, фронтальную, осуществлять постановку познавательных и проблемных вопросов, вовлекать в игру всех учащихся класса.

К настольным играм относят кроссворды, ребусы, чайнворды, игровые кубики, лото, домино. Настольные игры развивают воображение, сообразительность, наблюдательность, учат быстро и логично рассуждать. В настольных играх всегда имеется элемент соревновательности в них закрепляются умения использовать справочную, научно-популярную литературу.

      Игровая деятельность выполняет функции:

1.развлекательную;

2.коммуникативную;

3.самореализации через практику деятельности;

4.игротерапевтическую -  преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

5.диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

6.функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

География как школьный предмет  открывает учителю широкие возможности для применения игр в процессе обучения. Специфика предмета позволяет использовать практически все виды игр, в любом школьном курсе начиная от 6 класса и заканчивая 11 классом профильного уровня.

Приведем некоторые *примеры* чаще всего используемых географических игр:

«Занимательная география» - кроссворды, чайнворды, загадки, шарады… – это игры, которые, несмотря на свою простоту и массовое использование, кажутся наивными некоторым взрослым, но очень нравятся своей доступностью и легкостью всем детям, их не боятся ученики любого уровня и темпа работы и с удовольствием выполняют задания. [1]

 «Географический бой» - хорошо применяется при проверке домашнего задания, когда ученик, правильно ответивший на вопрос учителя, сам начинает задавать вопрос другому ученику, то следующему и т.д. Побеждает тот, кто набрал больше карточек-баллов за правильные ответы.

 «Географическая эстафета» - игра применяется при проверке домашнего задания, когда учитель задает вопросы, а ребята, отвечая, передают глобус или указку следующему для ответа ученику в своем ряду. [5]

«Кто быстрее». Игра может проводиться при работе с картой, когда учащиеся показывают указанные на карточке объекты,  а «хронометрист»- другой учащийся по секундомеру определяет время окончательного показа объектов в группе учащихся [5].

 «Третий лишний» -  игра предусматривает тренировку умения учащихся выделять лишнее в группе слов слово и объяснять причины такого выделения.

«Найди географическую ошибку» - учитель составляет подборку географических объектов, у которых неправильно указывает их географическое значение, которое должны определить дети, написав затем правильную версию объекта.

«Географическая почта» - игра на распределение объектов, написанных на карточках            (или на листе интерактивной доски, передвигаемых световым пером) по материкам, странам и т.д.

«Логическая цепочка» - игра на определение логики в продолжение предложенного ряда. Пример: Лондон – Темза, Санкт- Петербург – Нева, Рим – Тибр, Берлин -…?

«Что не принадлежит России (Европе, Океану и т.д.)» - игра тренирует память и зрительное восприятие карты, позволяет выделить объекты, не находящиеся в данном географическом регионе, может легко проводиться в соревновании между группами.

«Продолжи фразу» - игра, которая хорошо подходит для работы с терминами и определениями, когда учащиеся видя их расшифровку продолжают фразы  указанием термина.

«Угадай контур» - игра, тренирующая умение работать с контурными картами и запоминать формы объектов. Хорошо подходит для интерактивной доски.

«Собери карту» - игра, позволяющая проводить соревнования между группами в классе и одновременно тренировать умение работы с географической номенклатурой.

Педагогическая деятельность в данной системе работы позволяет сформировать устойчивый познавательный интерес школьников, способствует осознанному и прочному усвоению знаний, обозначенных в стандарте образовательного минимума, дает возможность применять эти знания в новой ситуации и реальной жизни, а сам процесс обучения и воспитания проводить в комфортной обстановке. Таким образом, все выше изложенное позволяет развивать и поддерживать познавательный интерес учащихся к обучению.