МАОУ «Средняя общеобразовательная школа № 1»

Конкурс

«Методических и дидактических средств обучения,

педагогических проектов»

**Дидактические игры в процессе обучения географии в шестом классе:**

**методические рекомендации**

Учитель географии:

Назаровская Н. В.

2014 – 2015

г. Верещагино

Пермский край

**Пояснительная записка**

Начальный курс – первая ступень в географическом образовании учащихся, имеющих первоначальные знания из курсов «Естествознание», «Окружающий мир» о свойствах некоторых природных веществ (воды, воздуха, горных пород, растительного и животного мира), о человеке и окружающей его среде, о некоторых явлениях в природе, о связях между природой и человеком.

Главная цель изучения начального курса географии – овладение основными географическими понятиями. При его изучении учащиеся должны усвоить основные общие предметные понятия о географических объектах, явлениях, а также – на элементарном уровне – знания о земных оболочках. Кроме того, учащиеся приобретают топографо - картографические знания и обобщённые приёмы учебной работы на местности, а также в классе.

Одним из вариантов для целенаправленное развитие мыслительных способностей учащихся, развитие у них интереса к учебной работе, самостоятельности и творчества является разработка и применение дидактических игр на уроках географии. Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность учащихся, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у учащихся, так как игра делает процесс обучения занимательным для ученика. Хотя, источником знания является не сама по себе игра, а та деятельность ребёнка, которую она характеризует.

Считаю, что использование дидактических игр в процессе обучения географии в шестом классе является **актуальным**, так как игровые формы на уроке воздействуют на эмоциональную и волевую сферу учащегося. В игре процесс мышления протекает значительно активнее, чем при постановке учебной задачи. И в результате подобные методы способствуют лучшему усвоению учебного материала, а также гармоничному развитию личности ученика. Игра является ещё и хорошим стимулом для развития коммуникативных навыков, что немаловажно для успешной адаптации в современном обществе.

**Новизна** данной работы определяется рассмотрением дидактических игр как средство познания окружающего мира в начальном курсе географии.

В связи с этим мной поставлена цель – разработка методических рекомендаций по проведению дидактических игр в шестом классе.

**Для достижения цели** определила следующие задачи:

1. Изучить по литературным источникам психолого-педагогические основы применения игр как средства обучения.

2. Рассмотреть роль игры в учебно-воспитательном процессе по географии в шестом классе.

3. Рассмотреть игровые педагогические технологии.

4. Изучить возрастные особенности учащихся.

5. Описать достижения методистов в области дидактических игр и игровых элементов, применяемых на уроках начального курса географии.

Игра – один из видов активной деятельности.

К началу среднего школьного возраста игровая деятельность не теряет своей роли, но содержание и направленность игры меняется. В это время большое место начинают занимать игры с правилами и дидактические игры. В них школьник учится подчинять своё поведение правилам, формируются его движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения в школе.

Учебная игра обладает такой же структурой, как и всякая учебная деятельность, она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат.

Дидактические игры обеспечивают достижение ряда важнейших образовательных целей:

1) стимулирование мотивации и интереса: в области предмета изучения; в общеобразовательном плане; в продолжении изучения темы;

2) поддержание и усиление значения полученной ранее информации в другой форме, например: фактов, образа или системного понимания; расширенного осознания различных возможностей и проблем; последствий в осуществлении конкретных планов или возможностей;

3) развитие навыков: критического мышления и анализа; принятия решений; взаимодействия, коммуникации; конкретных умений (обобщение информации, подготовка рефератов и др.); готовности к специальной работе в будущем (поиск работы, руководство группой, работа в непредвиденных условиях);

4) изменение установок: социальных ценностей (конкуренция и сотрудничество); восприятия (эмпатия) интересов других участников, социальных ролей;

5) саморазвитие или развитие благодаря другим участникам: оценка преподавателем (тренером или руководителем) тех же умений участника; осознание уровня собственной образованности; приобретение навыков, потребовавшихся в игре, лидерских качеств.

С помощью игры можно снять психологическое утомление; её можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях. В игру включают викторины, ситуации, элементы мозгового штурма. Игра – это почти всегда соревнование. Дух соревнования в играх достигается за счёт разветвлённой системы оценивания деятельности участников игры, позволяющей увидеть основные аспекты игровой деятельности учащихся. Коллективная форма работы – одно из основных преимуществ игры. Для участия в игре не требуется репетиций, поэтому не теряется новизна предстоящей игровой деятельности, что является источником постоянного интереса играющих к событиям в игре. Различные игры применимы и в качестве зачётных занятий, при обобщении и повторении блока тем; они дают возможность учителю проверить усвоение темы, выявить пробелы в знаниях учащихся, в овладении ими практическими умениями и навыками. В то же время они содержат большой обучающий потенциал и, используя схему данной игры, учащиеся могут составить свои варианты её проведения.

Методика организации любой игры включает в себя следующие этапы:

1.     Подготовительный (от одного до нескольких дней);

2.     Основной (непосредственное проведение игры);

3.     Заключительный (итог, который учащиеся подводят в конце деловой игры).

Большую роль выполняет система стимулирования в игре. Она должна активизировать каждого из играющих, заставлять их действовать как в жизни, уметь подчинять интересы отдельных участников общей цели игры, дать объективную оценку личного вклада каждого в достижение игровой цели, добиваться общего результата деятельности игрового коллектива.

При конструировании игры необходимо также чётко продумать её адаптацию к конкретным участникам и условиям. Методическое оснащение игры представляет собой совокупность всех необходимых материалов:

1. Структурные схемы: цели – задачи – содержание (предметная сфера) – этапы.

2. Сценарий – в виде «генерирования событий» - для определения динамики развития игрового действия, введения неожиданных ситуаций в ход игры.

3. Предметная сфера – важнейший элемент игры. Это могут быть: 1) сведения из различных учебных предметов; 2) факты из реального личного опыта; 3) сам процесс составления проекта и прогнозирование развития проблемных ситуаций, обсуждаемых в ходе игры.

4. Комплект ролей – описание функциональных прав и обязанностей (например, «защитник» - «оппонент»; «негативист» - «позитивист»; «философ» - «историк» - «политик»), а также подробное описание требований к каждой роли.

5. Правила игры – нормы поведения для всех её участников, прописывающие ограничения (например, регламент), функции ведущего и участников, способы их взаимодействия, способы подведения итогов и оценивания.

6. Методологическое обеспечение игры – те материалы, которые позволяют на практике реализовать поставленные цели: 1) проспект игры с краткой её аннотацией; 2) конкретные рекомендации по проведению отдельных этапов; 3) описание методик оценивания результатов игры и др.

7. Система критериев оценивания: 1) уровень общительности; 2) культура диалога, развитие коммуникативных умений; 3) широта кругозора; 4) умение работать в группе; 5) проявление личностных свойств и т.д. Таким образом, игровые формы и методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие.

**Дидактические игры на уроках географии в шестом классе**

Развивающие методические приёмы при обучении географии направлены на развитие умений учащихся определять причинно-следственные связи между географическими объектами, позволяют раскрыть способности, аналитические и синтетические, положительно влияют на развитие поисковой активности учащихся. Ниже привожу различные методические приёмы, игровой формы, которые можно использовать при опросе, закреплении изученного материала. Все эти приёмы используются при планировании урока географии в шестом классе.

**«Репортаж»**

Учащимся подробно объясняется, что такое репортаж, чем он отличается от сообщения, положительные и интересные стороны репортажной работы, его цель вообще и на уроках географии в частности. Определяется тема репортажа и предлагается для выполнения всему классу (или конкретным ученикам) за определённый промежуток времени. В основу деятельности над репортажем закладывается работа с дополнительными источниками информации, которые копируются или записываются на диктофон. После работы над источниками весь материал оформляется в репортаж. Исходя из темы репортажа выстраивается чёткая последовательность материала, где обязательны ученические комментарии. Репортажи оцениваются и выставляются на обсуждение в классном коллективе. Оценивается полнота раскрытия темы, количество источников, их разнообразие, оригинальность оформления и т.д. Данный методический приём положительно влияет на развитие поисковой активности учащихся, развивает умение работать с дополнительной литературой.

**«Золотое слово»**

Учитель объясняет учащимся, что такое ключевое слово (словосочетание) в географическом определении, предложении, тексте. Приводит примеры ключевых слов и вместе с учениками проделывает несколько пробных нахождений ключевых слов. После чего учащимся предлагается самостоятельно проделать задание. Найденное ключевое слово (словосочетание) обосновывается учеником. Например «Движение воды – волны, которые образуются возникновением ветра». Ключевое словосочетание в утверждении – «возникновение ветра». Даже если ученик неправильно выделил ключевое слово, он тоже заслуживает поощрения (за умение нетривиально мыслить).

**«Кепка лидера»**

Методический приём представляет собой развивающую игру. Для игры необходим какой-либо головной убор (кепка, шляпа) и большое количество жетонов. Смысл игры в том, что каждый ученик, который отвечает, пытается отвечать или имеющий просто идею, будет отмечен и оценен. За каждый ответ или попытку ответа ученик получает жетон или два жетона (в зависимости от сложности задания). Жетоны выдаются в течение всего урока, а в конце урока подсчитывается количество жетонов, набранных отдельным учеником. У кого больше жетонов, тот получает одну или две «пятёрки»; занявшие второе и третье место – по «пятёрке» и «четвёрке» соответственно. Победитель получает приз – кепку лидера, которую надевает на голову. Она принадлежит ему весь следующий урок. Кепка после очередного урока передаётся другому ученику, который выиграл очередную лидерскую игру. Ученику, получившему семь-восемь раз «кепку лидера», выставляется оценка «пять» за четверть.

**«Геолото»**

Методический приём представляет собой игру. Для организации игры необходимы крутящийся барабан и открывающиеся бочонки с вопросами по темам или по разделам. Кроме вопросов, в бочонках находятся жетоны «Приз» и «Зеро». Вопросы в бочонки помещаются учителем. Потом начинается сама игра. Ученики по просьбе учителя начинают вынимать вопросы из барабана и за небольшой промежуток времени (20 секунд) дают ответы на вопросы. Преимущество этой игры в том, что ученик знает, что сам решает свою «участь», т.е. вытягивает сложный или простой вопрос. И уже никогда не покажет, что учитель специально уличает его в незнании предмета. В случае выпадения бочонка «Приз» ученик освобождается от ответа на вопрос и получает сладкий приз. Если ученику выпал бочонок «Зеро», учитель имеет право задать ученику любой вопрос на своё усмотрение.

**«Похлопаем – помашем»**

Данный методический приём – это экспресс-диагностика знаний учащихся; выполняет контролирующую функцию. Суть приёма в следующем: по выбору учителя поднимается ученик, который отвечает на поставленный вопрос по теме. После чего всему классу даётся установка: «Как только Илья ответит, вы должны по моему сигналу одновременно отреагировать на его ответ. При правильном ответе – похлопать, а при неправильном – помахать Илье правой рукой, высоко поднятой вверх». После проведения этого методического приёма учителю сразу становится ясным общий уровень подготовки класса по определённой теме.

Таблица 1

**Игровой комплекс по физической географии в шестом классе**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Изучаемый раздел программы | Цели | Название, модель игры |
| План и карта | Проверка навыков, умений, знаний на уроке-практикуме. | «Необитаемый остров в подарок» (Приложение 1) |
| План и карта | Изучение нового материала | «Служба спасения» - игра-конкурс (Приложение 2) |
| Литосфера | Изучение нового материала | «Хозяйка Медной горы» - сюжетно-ролевая игра-состязание (Приложение 3) |
| Гидросфера | Закрепление нового материала. Урок-практикум | «Путешествие по следам Врунгеля» - игра-путешествие (Приложение 4) |
| Атмосфера | Обобщение и повторение изученного | «Не бойся, я с тобой» (Приложение 5) |
| Биосфера | Обобщение, систематизация и коррекция знаний | «Природа Земли»  (Приложение 6) |

В заключении хочу отметить, что учебная игра обладает такой же структурой, как и всякая учебная деятельность, то есть она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат. Игра позволяет более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса, повышает интерес обучающихся к учебным занятиям, стимулирует рост познавательной активности, что позволяет учащимся получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора, облегчает межличностное общение. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. При планировании дидактических игр следует учитывать возрастные особенности учащихся. Необходимо комплексное использование игр в системе всего курса.

**Список литературы**

1. Баринова И.И. Современный урок географии: методические разработки уроков – М.: Школьная пресса, 2002
2. Бахчиева О.А. Начальный курс географии. 6 класс: методическое пособие к учебнику Т.П. Герасимовой, Н.П. Неклюевой «Начальный курс географии. 6 класс»– М.: Дрофа, 2004
3. Зотова А.М. Учебные игры на уроках и их роль в развитии личности учащихся География в школе, № 3 – 2004
4. Никитина Н.А. Поурочные разработки по географии. 6 класс– М.: ВАКО, 2005
5. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов обучения учащихся и педагогов– Волгоград: Учитель, 2007

**Приложения**

**Приложение 1**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема урока | План местности |
| Цель урока | Отработка навыков составления плана местности |
| Форма проведения | Игра «Необитаемый остров в подарок» |
| Тип урока | Практикум |
| Оборудование | Рисунок Домовёнка, альбомные листы, карта «Условные знаки и план местности» |
| Этапы игры | 1. Организация игры 2. Проведение игры 3. Подведение итогов игры |

**Ход игры:**

I. Подготовка к игре.

Командам раздаются альбомные листы, чертёжные принадлежности.

II. Ход игры:

1) Учащимся сообщается, что домовёнок попросил найти для него необитаемый остров, который он хотел бы получить в подарок, а также план, где находится этот остров.

2) Сообщаются условия игры:

а) наличие на плане местности не менее семи различных объектов;

б) время составления плана местности – 20 минут.

III. Завершение игры (Подведение итогов).

1) Учитель поочерёдно демонстрирует классу выполненные коллективные работы, организуя их обсуждение.

2) Путём голосования выбирают три лучшие работы. Учитель сообщает, что эти работы отправляются домовёнку для его окончательного выбора места жительства.

3) Выставление оценок за лучшие работы. Размещение этих работ на стенде в «Волшебный архипелаг».

**Приложение 2**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема урока | Географическая карта |
| Цель урока | Отработка навыков по нахождению географических координат |
| Форма проведения | игра «Служба спасения» |
| Тип урока | Урок-конкурс |
| Оборудование | Карточки с заданиями, учебник, справочные материалы |
| Этапы игры | 1. Организация игры 2. Проведение игры 3. Подведение итогов игры |

**Ход игры:**

I. Подготовка к игре.

Класс делится на мини-группы из трёх человек. Они получают задания: по учебнику и дополнительным источникам информации изучить материалы, связанные с различными стихийными бедствиями: особенностями их возникновения и действия, последствиями, районами распространения. Раздаются карточки с координатами предполагаемого стихийного бедствия. Учитель выписывает на доске перечень стихийных бедствий и чрезвычайных ситуаций, с которыми будут сталкиваться «команды спасателей».

II. Проведение игры.

1) Оглашаются условия игры:

Класс – это диспетчерский пункт планетарной службы спасения. В диспетчерский пункт поступают сообщения от попавших в опасные ситуации или терпящих бедствие людей с просьбой о помощи. В каждом сообщении есть лишь координаты местности, в которой сложилась чрезвычайная ситуация. Команда определяет по координатам район бедствия и делает предположение, какое из бедствий имеет место быть в данном районе. А также перечисляет средства и приспособления, необходимые для спасения людей.

2) Определяется время работы (15-25 минут).

III. Подведение итогов игры.

Диспетчерские службы сдают работы. Эксперты (учитель или старшеклассники) оценивают работы. Выставляются отметки.

**Карточки с координатами места предполагаемого стихийного бедствия:**

1)    00 ш. и 300 з.д.;

2)    300 ю.ш. и 1400 в.д.;

3)    350 с.ш. и 1350 в.д.;

4)    100 с.ш. и 1250 в.д.;

5)    800 с.ш. и 1200 в.д.;

6)    450 с.ш. и 750 в.д.;

7)    300 с.ш. и 00 д.;

8)    600 с.ш. и 750 в.д.;

9)    600 с.ш. и 590 в.д.;

10)  400 с.ш. и 1200 з.д.

**Стихийные бедствия и чрезвычайные ситуации (на доске):**

1)    шторм на море;

2)    лесной пожар;

3)    извержение вулкана;

4)    цунами;

5)    вмерзание судна в лёд;

6)    снежная лавина;

7)    песчаная буря;

8)    увязание в болоте;

9)    потеря ориентации в пещере;

10)  оползень.

**Приложение 3**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема урока | Породы, слагающие земную кору |
| Цель урока | Изучение нового материала |
| Форма проведения | Сюжетно-ролевая игра-состязание «Хозяйка Медной горы» |
| Тип урока | Сюжетно-ролевая игра-состязание |
| Оборудование | Наборы образцов «Горные породы и минералы», «карточки геолога», призы |
| Этапы игры | 1. Организация игры 2. Проведение игры 3. Подведение итогов игры |

**Ход игры:**

I. Организационный момент.

Заранее выбираются ведущие (две ученицы) – Хозяйки Медной горы. Вместе с учителем подбирают содержимое минеральных наборов – шкатулок Хозяйки Медной горы. Образцы снабжены бирками с номерами, но не подписаны. Выставляются две парты, на которых расположены «шкатулки». Ведущие следят за выполнением работы, раздают карточки геологов, готовят вопросы по теме и в конце работы выбирают из своих групп учеников, которые отвечают на вопросы.

II. Ход игры.

1) Хозяйки Медной горы знакомят учащихся с содержимым шкатулки.

2) Раздают карточки геолога.

3) Оглашают правила игры:

Учащимся предлагается помериться знаниями с Хозяйкой Медной горы.

Хозяйка № 1:

Ребята, сегодня вы в гостях у Хозяек Медной горы. Вспомните всё, чтовы знаете о горных породах и минералах.

Хозяйка № 2:

Вам будут даны карточки геолога. Участники игры находят в шкатулке обеих Хозяек образцы горных пород и минералов, которые перечислены в карточке геолога. Против каждого названия горной породы в карточке нужно поставить номер, под которым представлен образец в шкатулке.

Хозяйка № 1:

Работать будем индивидуально. По очереди подходите к нам и берите образец из шкатулки. У вас есть по три минуты.

Хозяйка № 2:

Номера образцов должны быть вписаны в карточку сразу, поэтому карточки и карандаш берите с собой.

III. Завершение игры.

1) Вывешивается лист с правильными ответами.

2) Хозяйки задают дополнительные вопросы (заранее приготовленные) учащимся по выбору.

3) Учитель оценивает правильность заполнения карточек и выставляет положительные оценки. Самые удачливые получают от Хозяек Медной горы сувенир – красивый камешек.

**Образцы шкатулок:**

**№ 1**

1)    мрамор;

2)    гранит;

3)    кварцит;

4)    базальт;

5)    гнейс;

6)    обсидиан;

7)    корунд;

8)    полевой шпат;

9)    горный хрусталь;

10)  малахит.

**№ 2**

1)    каменный уголь;

2)    гипс;

3)    известняк;

4)    песок;

5)    глина;

6)    бурый уголь;

7)    гравий;

8)    галька;

9)    соль;

10)  нефть.

**Карточка геолога**

|  |  |
| --- | --- |
| Название горной породы, минерала | Номер образца в шкатулке |
| Кварцит  Галька  Малахит  Песок  Корунд |  |

**Приложение 4**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема урока | Гидросфера |
| Цель урока | Выявление качества и уровеня овладения знаниями и умениями, полученными на предыдущих уроках по теме "Гидросфера", обобщение материала как системы знаний; развитие пространственного мышления, умение классифицировать объекты, выявлять причинно-следственные связи; коммуникативных навыков при работе в группах; познавательного интереса и географического мышления учащихся; воспитание географической культуры и эстетического восприятия географических объектов через литературные произведения. |
| Форма проведения | Игра-состязание «По следам капитана Врунгеля» |
| Тип урока | Закрепление |
| Оборудование | Физическая карта полушарий, карта путешествия; фотографии объектов гидросферы; дидактические материалы, изготовленные учителем. |
| Этапы игры | 1. Организация игры 2. Проведение игры 3. Подведение итогов игры |

**Ход игры:**

1. Организация игры.

Учитель: Ребята, многие из вас, как и я, любят путешествовать. Но какое путешествие может быть в середине учебного года? И вот вспомнила я слова поэта А.Т. Твардовского:

Есть два разряда путешествий.  
Один – пускаться с места вдаль,  
Другой – сидеть себе на месте,  
Листать обратно календарь.

Взяла я старый календарь и на одной из страниц увидела карту неопубликованного плавания капитана Врунгеля. К ней был дан комментарий, в котором говорилось, что на одном из островов океана капитан спрятал клад. А отыскать его смогут только ребята любознательные, отважные и хорошо знающие океаны, моря, течения, реки... узнав, что у вас в классе много отважных и любознательных и что вы только что изучили гидросферу, я решила пригласить вас на поиски клада капитана Врунгеля. Согласны

А поскольку капитан Врунгель сказочный герой, то и мы сегодня отправимся в сказочное путешествие. Капитаном корабля буду я, а вы – юнгами. На палубе нашего корабля шесть кают, располагайтесь удобнее.

И так у нас будет 6 команд. Перед отплытием выберите в каждой команде старшего юнгу. В его обязанности входит следить за выполнением заданий, сообщать об их выполнении или сигнализировать мне в случае затруднений.

1. Проведение игры.

А теперь, юные искатели приключений в путь!

Учитель: Пока я вам все объясняла, наш корабль отчалил от острова Школьный. И вот мы уже плывём через пролив Названий, но здесь очень сильное течение. Корабль раскачивается из стороны в сторону, и ...карта нашего плавания падает со стола! От падения все названия на карте перепутались. Как же мы продолжим наш путь? Юнги, выручайте.

Задание 1. Лото.

Учащиеся получают карточки с фрагментами контурных карт и написанные на листочках названия географических объектов Необходимо правильно разместить таблички на карточке (названий даётся больше, чем объектов). Время на выполнение – 3 мин.

На карточке размещены контуры следующих объектов: Чёрное море, пролив Дрейка, Каспийское море-озеро, река Амазонка, Северный Ледовитый океан, озеро Байкал, Бенгальский залив, о. Мадагаскар.

Названия: Байкал, Чёрное, Каспийское, Северный Ледовитый, Амазонка, Дрейка, Бенгальский, Мадагаскар, Гибралтарский, Волга, Гренландия, Мексиканский, Средиземное.

Для проверки выполнения задания вывешивается лист с правильными названиями. Успешно справившиеся команды награждаются "орденом Врунгеля", не выполнившие получают спасательный круг. Награждение происходит после каждого задания.

Учитель: Карта восстановлена, можем плыть дальше. Но на корабле опять возникла проблема: кончились запасы пресной воды. Придётся причалить к берегу, а он называется берег Связистов.

Я получила сигнал с берега. Дело в том, что у местных жителей-связистов накопилось много корреспонденции, и оны согласны пополнить наши запасы пресной воды, если мы поможем разобрать им почту. Юнги, за работу!

Время на выполнение – 4 мин.

Задание 2. "Почта".

Каждая команда получает по два "почтовых ящика" и по 10 "писем". Необходимо разложить корреспонденцию адресатам. (На "ящиках" написано "Мировой океан" и "Воды суши". «Письма» – это таблички, на которых написаны понятия и географические названия водных объектов. Необходимо правильно определить принадлежность объекта.)

"Письма" – Средиземное, залив, цунами, море, болото, родник, водохранилище, Енисей, ледник, подземные воды.

Для проверки вывешиваются правильные ответы.

Учитель: Мы продолжаем путешествие, и нам предстоит обогнуть полуостров Успеха.

Задание 3. "Река ".

Команды получают схемы "Части речной системы" а наборы карточек, которые необходимо разместить при помощи магнитов (устье, правый приток, левый приток, главная река, направление течения реки. Необходимо правильно разместить знаки на схемах. Время выполнения – 1 мин. для проверки вывешивается схема с подписями.

Учитель: Мы свободны и продолжаем поиск клада. Перед нами архипелаг Литературный. Но на каком из островов капитана Врангеля спрятал клад!

А вот, кажется, подсказка (учитель достаёт бутылку, в которой лежит свиток).

– Юнги – это послание капитана. Здесь написано (разворачивает свиток по мере прочтения строчек):

Архипелаг Литературный впереди. Попробуй остров Врунгеля найти. Названье острова откроется тому,  
Кто знает: что, зачем, когда и почему? Литературную загадку отгадай и к кладу свой корабль направляй.

– Узнать название сможет тот, кто прочитает свиток. Но свиток волшебный – он разворачивается, только если разгадывать литературные загадки все поочереди.

– Попробуем, юнги?

Задание 4. "Литературные загадки".

(учитель продолжает чтение свитка)

1. Какое явление, наблюдаемое на реке, описано в стихотворении?

Я раз за дровами  
В лодке поехал – их много с реки  
К нам весной нагоняет –  
Еду, ловлю их. Вода прибывает.   
Вижу один островок небольшой,   
Зайцы на нём собрались гурьбой.  
С каждой минутой вода подбиралась   
К бедным зверькам; уж под ними осталось   
Меньше аршина земли в ширину,   
Меньше сажени в длину.  
Некрасов. Дед Мазай и зайцы

2. Какой процесс, происходящий в гидросфере, описал поэт?

Спросил на днях  
Малыш-сосед  
У струйки,  
Льющейся из крана:  
– Откуда ты?  
Вода в ответ:  
– Издалека,  
Из океана!  
Потом малыш гулял в лесу.  
Росою искрилась поляна.  
– Откуда ты? – Спросил росу.  
– Поверь, и я из океана!  
На поле лег туман седой.  
Малыш спросил и у тумана:  
Откуда ты? Ты кто такой?  
И я,  
Дружок,  
Из океана!  
Удивительно, не так ли?  
В супе, в чае,  
В каждой капле,   
В каждой льдинке,  
И в слезинке,  
И в дождинке,  
И в росинке –   
Нам откликнется всегда  
Океанская вода!  
А. Дитрих

3. Почему поэт пишет, что у Байкала "чаша глубока" и "Россия вся могла б напиться"?

Байкал как зеркало лежит.  
Гора в него глядится. То туча воды затемнит,  
То солнце в них лучится.  
О нём писали: "Чаша вод".  
Да. Но какая "чаша"!  
...  
Как море чаша глубока.   
Прозрачная водица!   
Россия очень велика,   
А вся могла б напиться.  
И. Ландо

4. Какая причина вызвала "голубые волны", виденные А.С. Пушкиным на поверхности моря?

Прощай, свободная стихия!  
последний раз передо мной   
Ты катишь волны голубые  
блещешь гордою красой...   
Прощай же, море! Не забуду   
Твоей торжественной красы  
И, долго, долго слышать буду   
Твой гул в вечерние часы.  
"К морю"

5. Почем оба поэта изобразили Терек диким и необузданным? В чём Причина?

Терек воет, дик и злобен.   
Меж утёсистых громад,   
Буре плач его подобен,   
Слёзы брызгами летят.  
М.Ю. Лермонтов  
  
Меж горных рек несётся Терек,   
Волнами точит дикий берег,   
Клокочет вкруг огромных скал...  
А.С. Пушкин

(Каждый, кто правильно отвечает на вопрос, награждается "орденом Врунгеля")

В конце свитка написано название острова: Победа.

Учитель: Юнги, теперь мы знаем название острова и можем найти клад. (Учитель достаёт воздушный шар).

Ребята, как вы думаете, почему капитан Врунгель приготовил для нас такой подарок – воздушный шар?

(учащиеся отвечают, что нужен им для путешествия по атмосфере, так как это оболочка, которую теперь они будут изучать.)

1. Подведение итогов.

Учитель подводит итоги игры, поощряются команды, получившие наибольшее количество "орденов капитана Врунгеля", и самые активные учащиеся.

**Приложение 5**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема урока | Атмосфера |
| Цель урока | Закрепление знаний по теме «Атмосфера», выявление подготовки учащихся по теме. |
| Форма проведения | Игра-состязание «Не бойся, я с тобой» |
| Тип урока | Закрепление |
| Оборудование | Набор вопросов по теме разных уровней сложности; на доске – «Гора восхождения» |
| Этапы игры | 1. Организация игры 2. Проведение игры 3. Подведение итогов игры |

**Ход игры:**

I. Организация игры.

Оглашение целей и правил проведения игры:

В ходе игры вызываются к доске три-пять добровольцев, готовых совершить восхождение на вершину географических знаний, заодно и проверить, насколько они могут полагаться на помощь друзей. Каждому добровольцу выдаётся набор вопросов, где чётные номера – более сложные вопросы, нечётные – менее сложные. Правильный ответ на вопрос – одна ступенька вверх (на вопрос с нечётным номером) или две ступеньки вверх при ответе на чётный вопрос. В случае неправильного ответа учащийся спускается соответственно на одну или две ступеньки вниз. Спустился к подножию – проиграл. Отвечающий ученик может три раза использовать помощь товарищей из класса.

II. Проведение игры.

III. Подведение итогов.

Ученики, добравшиеся до «вершины», получают положительную отметку.

Образцы набора вопросов:

1)    Что такое атмосфера?

2)    Может ли меняться климат? Почему?

3)    На какие части материков влияют муссоны?

4)    При какой погоде суточная амплитуда температуры больше – при облачной или безоблачной? Почему?

5)    Почему атмосферное давление меняется с изменением высоты?

6)    Почему на планете Меркурий суточная амплитуда температур составляет более 2000 С?

Рисунок на доске: «Гора восхождения»

**Приложение 6**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема урока | Биосфера |
| Цель урока | Формирование экологической культуры шестиклассников |
| Форма проведения | Сюжетно ролевая игра «Природа и человек» |
| Тип урока | Обобщение, систематизация и коррекция знаний |
| Оборудование | Проектор, интерактивная доска, компьютер |
| Этапы игры | 1. Организация игры 2. Проведение игры 3. Подведение итогов игры |

Проект «Природа и человек» представляет собой ***сюжетно-ролевую игру*** продолжительностью в 2 урока (1 урок – организационный, 2 урок – представление результатов). Сюжет проекта основан на произведениях писателей о природе. Участники проекта попытаются стать хозяевами своей планеты. В качестве объектов планеты выступает выбранный детьми участок природной и социальной среды ближайшего окружения. Проект носит комплексный характер: включает в себя и практическую экологически ориентированную, и творческую эстетического содержания деятельность, нацелен на решение ряда педагогических задач.

**Ход игры:**

1 занятие:

1. Познакомить учащихся с заданием: распределяются роли – эксперты экологи (проблемы литосферы, гидросферы, атмосферы, биосферы),
2. Специалисты экологи представляют по алгоритму экологическую проблему : формулировка проблемы, причины проблемы, последствия проблемы.
3. Знакомятся с уставом экологического общества «Природа Земли»

Членом экологического общества  может быть любой ребенок и взрослый, если он:

* Считает неотъемлемым правом человека право на чистую планету.
* Стремится обладать знаниями законов развития и взаимодействия природы и общества.
* Соблюдает осторожность в обращении с природой и другими людьми.
* Прикладывает усилия для поддержания чистоты в своем доме, детском саду, на своей планете.
* Умеет видеть в отходах материалы для приготовления полезных вещей.
* Воспитывает у себя и окружающих уважение и любовь к своему дому на планете.

2 занятие:

Экологи представляют результаты работы. Далее экспертный совет экологов разрабатывают проект по выработке стратегии решеня проблем и сохранения природы Земли.