МБОУ Долматовская ООШ №16

ОБОБЩЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОПЫТА

на тему:

 «ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО

ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ»

Учителя географии

Федоровой Марины Николаевны

2014

Цель – выявление эффективности использования игровых технологий на уроках географии.

Задачи:

- раскрыть понятие и дать характеристику игровых технологий;

- разработать и апробировать систему уроков с применением игровых технологий;

- экспериментально проверить влияние игровых технологий на развитие познавательного интереса учащихся и усвоение ими учебного материала;

- разработать методические рекомендации по использованию игровых технологий на уроках, для повышения познавательного интереса учащихся.

**Условия формирования опыта**

Познавательный интерес служит индикатором общего развития учащихся, так как связан с основной фундаментальной деятельностью – учением, влияние которой на развитие человека нельзя переоценить. Познавательный интерес взаимодействует с такими личностными свойствами человека, как активность, самостоятельность, под влиянием которых он сам развивается и способствует развитию этих свойств; познавательный интерес выражает достаточно ясно отношение школьника к содержанию избираемой предметной области и деятельности, связанной с ее изучением. Формирование опыта происходило в процессе изучения методической и научной литературы; апробации теорий проблемного обучения и теории развития познавательного интереса; привлечения учащихся к исследовательской деятельности.

**Актуальность**

Увеличение умственной нагрузки на уроках географии заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приемов, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний.

Задача педагогов – как можно выше поднять планку уровня развития как логического, так и абстрактного мышления школьников. Каждый учитель стремится заинтересовать ученика, привить ему любовь к своему предмету, поэтому, используя весь свой опыт и эрудицию, он так старается преподносить изучаемый материал, чтобы в классе не осталось равнодушных ребят. Особенно большой интерес у школьников вызывают активные формы обучения: дидактические игры, урок-игра, семинары, дискуссии, пресс-конференции, практикумы, уроки-путешествия.

Использование игр в обучении географии решает множество задач одновременно: развивают познавательный интерес учащихся к предмету, увеличивает успеваемость, способствуют становлению творческой личности ученика, формируют умение видеть проблемы, принимать решения.

Проблема интереса в обучении существовала на протяжениивсего исторического процесса развития педагогики. Актуальной она является и сегодня, поскольку мир увлечений современного школьника настолько широк и многогранен, что ему становятся не интересны обычные занятия, а значит, как следствие этого, снижается успеваемость.

В настоящее время необходимо теоретически осмыслить применение игр в процессе обучения, выявить отношение игрового обучения к таким основополагающим категориям дидактики, как процесс, метод и организация обучения.

**Перспективность опыта** состоит в его длительном и многофакторном воздействии на познавательный интерес и успеваемость учащихся; а так же в возможности применения его в практической деятельности педагога.

**Теоретическая база опыта**

Традиционные методы обучения (догматическая и объяснительно-иллюстративная) не всегда позволяет в полной мере решать задачи формирования личности, образования и воспитания учащихся, возникла потребность начать поиски новых образовательных моделей. В своих исследованиях опиралась на опыт ведущих российских педагогов:

- теорию проблемного обучения М.И. Махмутова;

- теорию развития познавательного интереса Г.И. Щукиной и др., а также технологию разноуровневого и игрового обучения.

В основе обоснования опыта лежат и работы современных педагогов-исследователей и новаторов:

- Зотова А.М. Учебные игры на уроках и их роль в развитии личности учащегося.

 - Мухина С.А., Соловьева А.А. Нетрадиционные педагогически технологии в обучении.

История применения игр как эффективного способа обучения уходит своими корнями в глубокую древность. Одно из первых упоминаний встречается у древнегреческого философа Платона. Известно, что Аристотель также видел в играх источник душевного равновесия, гармонию души и тела. А в работе «Патетика» говорится о пользе игр в развитии интеллекта.

Современное философское отношение к игровой деятельности определяет игру как условное бытие реального субъектно-объектного отношения и совокупность всех проявлений игровой активности взаимодействующих субъектов (или единичного субъекта), направленную не на внешний объект, а на внутренний – на процесс самой деятельности и контроль за ней. Таким образом, игра – насущная, объективная потребность в познании мира, человеческой культуры в целом.

Естественно, невозможно заменить все методы и формы обучения только игровыми, однако логика учебного процесса и особенности подросткового возраста требуют игровой формы подачи материала, разбора значимых понятий и разнообразных видов деятельности в процессе деловой игры.

Методы внедрения игр в школьную практику разработаны как отечественными, так и зарубежными авторами. Названия игр, предназначенных для обучения, имеют различные эпитеты: обучающиеся, учебные, ролевые, имитационные, игры моделирование и т.д. существует и такое мнение, что все игры, используемые в обучении, необходимо называть дидактическими. В целом это свидетельствует об отсутствии единой классификации игровой деятельности. Так, если за основание принимать время проведения игры, то они подразделяются на игры-минутки, игры-эпизоды, игры-уроки.

В том случае, когда в основу классификации положена функциональная результативность, деловые игры подразделяются на дидактические и сюжетные или подготовительные и творческие. В методическом плане наиболее интересна классификация дидактических игр по Т. А. Шакурову, что наглядно отражено в таблице 1.

 Таблица 1

**Классификация дидактических игр по Т. А. Шакурову.**

|  |
| --- |
| 1. Процессуальный аспект |
| Уровень познавательной активности | репродуктивныеконструктивные творческие  |
| Логика чередования шагов игры | индуктивныедедуктивныетрансдуктивные |
| Способ принятия решений | дискретныенепрерывныекомбинаторные |
| Время протекания игры | кратковременныедлительныеделовые |
| 2. Управленческий аспект |
| Формы организации контроля и самоконтроля | устныеписьменныемашинные |
| Способ определения результатов принимаемых решений | свободныежесткие |
| Формы проведения игр | коллекционныегрупповыеиндивидуальные |
| 3. Социально – психологический аспект |
| Характер игрового процесса | комбинаторныеазартныестратегии |
| Вид игры | соревновательныехудожественныезагадочно-выигрышныеорганизационные |
| Соотношение учебных и игровых целей и интересов субъектов игры | общность целей и интересовобщность целей различие интересовразличие целей и интересов |

Такая форма организации деятельности учеников на уроке поможет учителю сделать процесс обучения более разнообразным, с учетом интересов школьников. Эта классификация учитывает не только игровую, но и учебную цель.

Несмотря на кажущуюся универсальность такого вида обучения, необходимо точно определить положение игры в каждом конкретном случае. Необходимо помнить, что недостаток игр вреден, а избыток недопустим, иначе происходит перенос центра тяжести с дидактической стороны дела на формальную сторону. При разработке и определении места игр на уроках необходимо найти не только тему игры, но и место ее включения в урок, отводимое время и средства повышения познавательной активности.

**Новизна опыта**

Новизна опыта заключается в том, что определено понятие игровой деятельности, применяемое в дидактической системе; выявлена и обоснована совокупность педагогических условий, способствующих обеспечивающих формированию познавательного интереса у учащихся; разработаны методические рекомендации по использованию ролевых игр для повышения познавательного интереса на уроках географии.

Инновационная деятельность заключается в использовании игр в обучении географии, развивающих познавательный интерес к предмету, активизирующих учебную деятельность учащихся на уроках, способствующих становлению творческой личности ученика.

**Технология опыта**

**Особенности применения игровых технологий**

Для проведения любой игры необходимо оп­ределить цель, создать игровую ситуацию, раз­работать сценарий, продумать, на каком этапе урока будет проведена игра, учитывать особен­ности класса и интересы отдельных учащихся.

Используемые мной игры по форме деятельности учащихся можно разделить на индивидуальные, парные, групповые. По образовательным задачам – на игры изучающие новый материал, формирующие умения и навыки и большое количество игр обобщающего повторения и контроля знаний. По типам – это познавательные, ролевые, деловые, комплексные, игры на местности и в классе. По форме проведения – игры-аукционы, защиты, соревнования на лучшее качество, скорость, количество, путешествия по станциям с чередованием игровых ситуаций, имитация событий, пресс-конференция, игры-драматизации, инсценировки, поиск решения проблемы, игры исследования, открытия.

С учетом современных требований Государственного стандарта образования игры помогают научить школьников «показывать и называть, определять и измерять, описывать, объяснять, прогнозировать». Следует отметить и большую роль электронно-тестовых и компьютерных игр в обучении. Так как тестирование становится повсеместной формой проверки знаний, то я и здесь применяю игровую форму. На уроках применяю электронные формы тестового опроса, когда большое значение уделяется образной форме вопросов. Это обыкновенный тест с 10 вопросами, на которые необходимо ответить, чтобы получить оценку. Ответы даны в виде серии картинок.

 Современный курс школьной географии России насыщен материалом, глубинный смысл которого отражает реальные условия и имитируя конкретные процессы, имеют ярко выраженный социально-психологический характер, выявляют современные экономические особенности деятельности людей, дают «рецепты» принятия решений в различных жизненных ситуациях.

Анализ психолого-педагогической и методической литературы по исследуемому вопросу показал, проблема создания методики проведения деловых игр являются одной из основных для дидактики, педагогической психологии и частных методик. Это связано с тем, что игры являются традиционной формой выработки и закрепления социальных и культурных норм поведения, прежде всего в плане регламентации и построения межличностных отношений. Отечественные педагоги Л. М. Панчешникова, С. Н. Праслова и другие относят игру к одному из важнейших способов обучения и тесно связывают ее с возрастными психологическими особенностями обучаемых. Деловая ирга является формой совместной коллективной деятельности, где обучаемый становится в активную позицию по отношению к усваиваемым знаниям. Деловая игра требует собственного психолого-педагогического обоснования и сопровождения как на этапе реализации, так и при конструировании.

 Являясь отражением реальных условий и имитируя конкретные процессы, деловые игры имеют ярко выраженный социально-психологический аспект и включают следующие характерные черты: групповые, деятельные и игровые. Обладая повышенным положительным потенциалом, игровая деятельность порождает специфические социально-психологические обстоятельства, а именно сбои и проблемы, возникающие при их использовании.

 Как показывает опыт, учет этих явлений помогает успешно проводить игры, учитывая индивидуальные особенности учащихся. Деловые игры мобилизуют резервы умственной деятельности, так как усиливают познавательно-оценочное восприятие информации и восполняют пробелы знаний за счет комплексного видения микропроблем, возникающих в процессе игры, что расширяет кругозор мышления. Деловые игры дополняют традиционные формы и способствуют активизации учебного процесса, успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества и делают его более интересным, а в сочетании с традиционным подходом, способствуют успешному усвоению знаний. Понятия, включенные в современные учебники по географии России и в программы, могут служить основой для создания деловых игр в этом курсе.

 К каждой игре предварительно разрабатывается сценарий в соответствии с темой урока. По темам одной параллели – различные сценарии. Подготовка и проведение игр на уроках - работа не из легких. Особенно сложно при организации первой деловой игры. Но сегодня такие уроки проводить целесообразно, так как они расширяют рамки изучаемого материала. Все задания игры и ситуации заранее продумываются с учетом дифференцируемого подхода. Для проведения деловой игры класс делится на три команды. Каждая команда состоит из 6 человек во главе команды – капитан, который более хорошо понимает изученную тему, отлично разбирается в схемах, рисунках, графиках.

 Цель педагога на уроке – активизировать мышление учащихся, расширить их кругозор, сформировать интерес к предмету, научит делать выводы.

Игры, являются важнейшей составляющей процесса обучения и воспитания, одной из форм совершенствования школьного географического образования. Опыт показал эффективность проведения деловых игр при формировании основных экономических понятий. Игры имеют положительное влияние на интенсификацию учебно-воспитательного процесса, формирование потребности в самостоятельном добывании знаний, и что важно, в ходе деловой игры ученики могут составить обоснование рационального отношения ко всем видам ресурсов и их рентабельному использованию.

 Деловые игры на уроках помогают учащимся глубже понимать изучаемую тему, следовательно, повышаются и качество знаний и уровень специальных навыков.

**Проведения игр на уроках географии.**

В играх дети проявляют воображение, сообразительность, наблюдательность, находчивость, учатся быстро и логично рассуждать. В коллективной игре почти всегда есть элемент соревнования, а значит, есть и усилие воли, настойчивость, внимание.

 В познавательной географической игре умение применять полученные ранее знания, навыки пользования справочной и другой литературой. В процессе игры школьники получают знания, испытывая при этом удовольствие. Положительные эмоции сказываются на лучшем усвоении изучаемого материала, влияют на развитие личности ребенка в целом. Вот почему игра становится средством всестороннего развития школьника, его способностей.

 Но при этом нельзя забывать, что игра всегда «свободна». Следовательно, от учителя требуется терпение, такт, умение и знание в организации и руководстве игрой. Иначе результаты ее будут противоположны ожидаемым. В частности, нельзя вводить сразу трудные игры, а надо начинать с более легких.

 Играть в познавательные игры нужно учить. Например, ребятам предлагается поиграть в географическое лото, для первого знакомства с игрой нужно иметь несколько карточек с наиболее употребляемыми условными знаками, и только после того, как ребята привыкли пользоваться ими и уяснили для себя правила игры, вводятся карточки, на которых есть малознакомые и незнакомые условные знаки. Тогда только возникает у школьников желание преодолеть незнание, найти и запомнить то, что еще неизвестно.

 Если ученик не умеет совершать «путешествие» по карте и увидеть мимо каких островов он «плавает», ему еще рано играть в путешествия с описанием географических объектов и с привлечением дополнительной литературы. Описание реки и ее режима по карточке только с координатами устья реки надо начинать с «отгадывания» названия реки по месту ее впадения и истока. Пренебрегать дидактическим принципом «от простого - к сложному, через известного - к неизвестному» нельзя. Очень важно умело ввести детей в игру, а не навязывать ее.

 Уже начиная с 6 класса, ребята с удовольствием играют в игру «Геоцепочка», в которой один называет город, а другой должен назвать город на последнюю букву. Затем игра немного усложняется это игра «На реке… город…». Один из играющих называет реку, другой сообщает, какой город стоит на реке, называет следующую реку... при этом ребята лучше запоминают номенклатуру.

 Цель географических игр прежде всего – учебная: закрепить навыки чтения карты, умения использовать полученные знания, разнообразную дополнительную информацию, вызвать интерес к предмету, желание еще больше познать.

 Применение игры на уроке очень разнообразно. Ее можно организовать и в начале урока для активизации внимания учащихся, и в конце его для закрепления ранее изученного материала и снятия напряжения после сложной классной работы. Иногда трудно разграничить, где кончается игра, а где начинается учебное задание.

 Одной из сложнейших тем для объяснения является «Климат». Твердо усвоить особенности климата помогают многочисленные упражнения, которые удобно проводить в виде занимательных заданий. Например, задание «Где выпадает столько осадков?» - по среднегодовому количеству осадков и времени преимущественного их выпадения надо определить тип климата. «Где такая зима?» - кружочки с цифрами среднеянварской температуры надо укрепить на одно из нескольких мест на карте, указанных учителем. Причем ученики сначала проводят игру по климатической карте, потом по физической. Или такое задание: на классной доске напротив данных о летних и зимних температурах и годового количества осадков написать тип климата. Постепенно чтение климатограмм в учебнике 7 класса и описания климата в 8 классе ученики воспринимают уже с интересом.

 Один и тот же набор для игры можно использовать несколько раз: во время объяснения, на обобщающих уроках, при опросе и при запоминании нового материала.

Характерная черта игры в том, что она одновременно ставит человека в несколько позиций. Эта особенность позиции вытекает из двухплановости игры. Личность в игре находится одновременно в двух планах: реальном и условном. И именно на эту черту необходимо обратить внимание. В процессе игры учитель может открыть по-новому ребенка для себя, так в игре оба плана заметно переплетаются и ни один не исчезает. Конечный успех любой игры зависит от правильной организации и подготовки к ней.

Игру провести значительно сложнее, чем урок, так как требуется значительная предвари­тeльная работа учителя и школьников. Участники игры должны ознакомиться с пpaвилами. Необходимым элементом проведения игры является наличие эмоционального фона, заин­тересованности учащихся. С этой целью целе­сообразно в классе провести перестановку столов, включить музыкальные произведения, использовать технические средства обучения, оформить класс плакатами, схемами, картами.

В ходе игры должна разрешаться проблемная ситуация. Специфическими формами обще­ния являются дискуссия и диалог, которые мо­гут возникнуть в ходе решения проблемы.

Начинается игра со вступительного слова учителя, которое нацеливает учащихся на ак­тивную и творческую познавательную деятель­ность. Активность участников игры во многом зависит от контакта учителя со школьниками.

При подведении итогов следует исходить из конечного результата игры, то есть степени усвоения темы, формирования убеждений учащихся, развитие их самостоятельного творческого мышления – в вести участников игры в игровые огра­ничения, что способствует предотвращению нарушений в ходе игры.

При организации ролевых игр, игр-состяза­ний, подвижных игр следует, как можно больше учащихся вовлечь в игру, при этом необходимо обращать внимание на увлечения школьников. Художники оформляют игру, любители техни­ки становятся звукооператорами, любители фотографии - фотографами и т.д. Их деятель­ность в дальнейшем необходимо оценить. Необязательно ставить отметку, а можно присвоить, например, звание «Лучший художник» «Лучший фотограф» и т.д.

Необходимым элементом в подготовке игры является консультация. Консультации форми­руют у школьников положительное психоло­гическое отношение к играм, позволяют все­лить уверенность в свои возможности. При подведении итогов следует исходить из конечного результата игры, то есть степени усвоения темы, формирования убеждений учащихся, развития их самостоятельного творческого мышления. Подводя итоги необходимо отметить, что в игре удалось, а на что следует обратить внимание.

Эффективность проведения игр зависит от ряда условий: четко продумывать цель игры; осуществлять мотивацию игровой деятельности; четко организовывать подготовку, проведение итогов игры; сочетать самостоятельную, групповую, индивидуальную, фронтальную работу в процессе игры; осуществлять постановку познавательных и проблемных вопросов в процессе игры, организовывать дискуссию; обеспечивать игры необходимыми средствами обучения; вовлекать в игру всех учащихся класса; формировать вывод и оценивать полученные результаты; управлять ходом игры.

 На уроках географии мною часто используюся настольные игры, к ним относятся кроссворды, ребусы, чайнворды, игровые кубики, лото, домино… Особенностью настольных игр по географии является наличие игрового правила, в котором заключается игровая задача.

Настольные игры развивают воображение, сообразительность и наблюдательность, учат быстро и логично рассуждать. В настольных играх всегда имеется элемент соревновательности, в них закрепляются умения применять полученные ранее знания, умения использовать справочную, научно-популярную литературу, географическую карту.

 Так на обобщающем уроке в 7 классе провожу игру «Почта». Из ткани изготовляются 6 карманов (почтовых ящиков) с надписями: северная Америка, Африка, Евразия… Участникам игры раздается равное количество карточек. Затем карточки с очертаниями материков, островов, рек, озер, заливов учащиеся должны положить в карман и не ошибиться адресом. В этой игре обобщаются знания по материкам.

Изучая «Природные зоны» проводится игра «Правильно отбери», ученик получает несколько открыток, рисунков. Нужно правильно отобрать открытки и рисунки с представителями какой-либо одной природной зоны. За каждый правильный ответ ученик получает балл.

Очень любят ребята игу «Собери карту». Ученик получает разрезанную карту на кусочки в виде неправильных очертаний. Эти кусочки необходимо собрать, чтобы получилась карта и назвать территорию. Такого рода игры развивают память, воображение, способность запоминания географической номенклатуры и их географического положения.

Кроссворды и ребусы наиболее популярный вид настольной игры среди школьников. Отвечая на вопросы кроссвордов, учащиеся лучше усваивают научные термины и запоминают названия географических объектов, отыскивая их на карте. Как показывает опыт, кроссворды развивают интерес учащихся к географии. Особенно большой интерес к этому виду игр у учащихся 6-8 классов.

Игры – состязания применяются как в учебной деятельности, так и во внеурочной работе. Они одинаково интересны для учащихся всех возрастных групп. Эти игры привлекают детей желанием выиграть. Причем важным мотивом для учащихся является мотив коллективного и индивидуального соревнования в игре. К этому типу игр относятся конкурсы: «Защита проекта», «Презентация», «Конкурс знатоков географии», «Лучшая команда», КВН и другие игры. Так для закрепления знаний по теме «Атмосфера» в начальном курсе географии проводится игра-состязание «Объясни явления природы».

Класс делится на несколько команд. Учитель сообщает, что у него есть много писем, в которых путешественники рассказывают о различных событиях, задают вопросы о непонятных для них природных явлениях. Задача школьников – ответить на вопросы, которые содержатся в этих письмах, и попытаться объяснить некоторые явления. Команды по очереди читают письма и отвечают на них. От каждой команды сначала отвечает тот ученик, которого назовет учитель, а затем любой член команды. За ответ ученики получают баллы от 1до 5, в зависимости от содержания ответа. Если команда не справилась с заданием, ей на помощь приходит команда, набравшая большее число баллов.

Одной из популярных и любимых учащимися игр является викторина. Ее основная цель повысить интерес к предмету, закрепить и углубить знания, полученные в процессе обучения географии. При изучении морей России провожу такую викторину: «Какие моря названы в честь известных путешественников? Какое из морей России называют «ледяным мешком»? Назвать самое большое море»… Викторины можно проводить как устные, так и письменные. У устных викторин есть существенный недостаток – неравные условия для участников: многие ребята робкие, нерешительные, задерживаются с ответом, хотя могут ответить правильно на вопрос. Поэтому лучше проводить письменную викторину. Один из членов жюри читает вопрос, всем дается одинаковое время на обдумывание ответа. Затем свертывают исписанную часть листа, кладут ручки и ждут следующего вопроса. После подсчета очков члены жюри объявляют результаты викторины.

Ролевые игры предполагают наличие воображаемой игровой ситуации, в которой действуют воображаемые герои. В основном содержанием ролевой игры становятся реальные проблемы географической науки, пронизывающие школьную программу: экономические, экологические, политические, социальные или комплекс названных проблем. Ролевая игра успешна в том случае, если учащиеся в ходе ее дискутируют, отстаивают свои взгляды.

Для учащихся 6-8 классов наиболее интересными являются сюжетно-ролевые игры типа пресс-конференций, игры путешествия, игры-драматизации. Старшеклассники наряду с сюжетно - ролевыми играют и в ситуативные игры по созданию моделей и проектов. Обычно ролевые игры провожу на уроках обобщения знаний, семинарах, практических работах. Главное в данной игре это организационно-подготовительный этап, от которого зависит успех выполнения учащимися заданий и организованность самой игры. Учитель определяет цель, конкретные развивающие задания, готовит материалы для их выполнения, составляет методические указания и правила проведения, распределяет роли, проводит инструктаж. При проведении игры ребята проявляют активность, стараются не перебивать товарища во время выступления, проявляют самостоятельность в изучении темы.

При формировании групп учитываю желание учащихся. С этой целью провожу анкетирование с ответами на такие вопросы: какую роль хотел бы исполнить в игре? Кого хотел бы видеть руководителем группы? … Учитывается взаимоотношения между школьниками. Игра начинается с момента получения школьниками заданий (карточки-инструкции). Ребята с большим интересом работают на таких уроках. Они обозначают необходимые объекты на плане местности или карте, делают выводы.

Для того чтобы ребята лучше запомнили номенклатуру, провожу игру «Узнай меня». Каждый ученик получает конверт с карточками разного цвета и разных букв: желтая А /Африка/, зеленая Б /Австралия/, красная В /Южная Америка/… Даются географические названия, ребята должны показать карточку того материка, где находится данный объект.

 Внедрение разнообразных форм работы на уроке: групповой, парной, индивидуальной, коллективной способствует развитию у детей интереса к учению и формирует у школьников умение сотрудничать друг с другом.

Традиционные уроки географии вызывают у учащихся достаточно большой интерес на разных этапах обучения, но введение в учебную деятельность игровых моментов, или же деловых, ролевых, организационно-деловых игр значительно повышает интерес учащихся к предмету.

Но следует отметить и то, что уроки с использованием игровых моментов дают возможность для взаимообучения, так как предполагают групповые формы работы и совещательный процесс. Возможность совещаться, обсуждать проблемы позволяет также удовлетворять потребность подростков в общении. Включение в структуру урока игровых моментов может быть использовано для снятия усталости и для развития личностной свободы и раскованности ребят, слабых и неуверенных в себе. Наблюдения при проведении некоторых игр позволяют выявить неформальную структуру класса, тип взаимоотношений между учениками, установить учащихся с явными лидерскими качествами и аутсайдеров. Хорошо продуманные игры могут быть использованы для улучшения взаимоотношений внутри коллектива, развития дружбы и взаимопомощи в классе.

Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач. Игры по географии в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность географического образования.

**Методические рекомендации по использованию игр для повышения познавательного интереса на уроках географии.**

1. Начало ролевой игры осуществляется вместе с созданием у учащихся эмоциональной установки на игру в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов.
2. Игровая ситуация может разыгрываться в определенном вымышленном пространстве (экваториальный лес, район океана), очерченном географической картой, историческим временем и поставленной проблемой.
3. Одним из структурных элементов ролевой игры являются игровые задачи. Большинство исследователей выделяют как игровые, так и учебные задачи. Игровая задача заинтересовывает школьников, а учебные задачи выступают для учащихся в замаскированном неясном виде.
4. Для соединения игровых и учебных задач необходимы правила игры. Во-первых, правила действия в воображаемой ситуации ты эколог ты - лесовод и т. д. Правила ролевой игры должны быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности. Действия «специалиста» должны усложняться по мере изучения тем разделов, курсов школьных предметов.
5. Наряду с правилами действия в воображаемой ситуации необходимо разработать правила межличностных отношений, выполняющих воспитательную роль в игре. Например, закончил работу помоги товарищу, будь доброжелательным внимательно выслушивай мнение товарища. Игровые действия тесно связаны с формированием умений учащихся. Не следует проводить игру, если не сформированы определенные умения.
6. Для более успешного проведения игры необходимо чтобы ученики достаточно хорошо знали материал, на котором будет строиться учебная игра.
7. Важна также и психологическая готовность учителя к проведению игры, которая подразумевает педагогическое мастерство, коммуникативные качества, уверенность в себе, уважение к личности ребенка.
8. При формировании групп учеников надо учитывать способности, интересы и сложившиеся взаимоотношения в коллективе. В работе ученики осознают и свою социальную ответственность. Они выбирают стратегию собственного поведения, поэтому при разработке сценария учебной игры, желательно включить в него такие проблемы, которые способны вызвать эмоциональный отклик в душах детей, иметь нравственный аспект. Например, спасение людей, терпящих бедствие, оптимальное размещение большого числа беженцев, действия по предотвращению гуманитарной катастрофы/. Подготовка и проведение ролевых игр создает условия для проявления школьниками сильных сторон личности с учетом индивидуальных возможностей и способностей.
9. Поэтому для более полной реализации образовательных и воспитательных задач учебной игры важно учитывать индивидуальные качества ученика. Совместное участие в игре позволяет развить в детях способность к коммуникации. Ребенок приобретает навык свободного участия в дискуссии, уважение к другому мнению, отстаивание своей точки зрения. Активное участие в игре сказывается на качестве усвоения учебного материала. Учащиеся начинают лучше понимать логику изложения материала курса, взаимосвязь изучаемых явлений и легче запоминать фактические данные. Развитие и изменение учебной игровой деятельности школьников определяется возрастными особенностями учащихся и особенностями материала курса географии.
10. Сюжеты игр должны опираться на реальные события. Через познавательный интерес можно формировать и экологическую культуру учащихся, включая в ролевые игры вопросы экологического характера, что будет также способствовать формированию экологического мировоззрения, становлению экологически грамотной личности.
11. Методы и приемы, используемые на уроках - ролевых играх: наблюдение, анализ, синтез, моделирование проектов решения проблем, анкетирование. Приемы: работа с фактами, использование дополнительной литературы, сравнительная характеристика объектов, установление причинно-следственной связи, задания проблемного характера, задания исследовательского характера, работа с картами.
12. Критерии оценивания игр, связаны со всеми основными параметрами ролевой игры: модель-моделирование, имитация, наличие целей, ролей, правил, сценария, критериев оценивания, игровые взаимодействия игроков, анализ и решение конкретных ситуаций, атмосфера неопределенности и неполной информации
13. Критерии оценивания игр:

- качество разыгрывания ролей в соответствии с инструкцией от 1 до 5 баллов;

- реализация целей игры от 1 до 10 баллов;

- соблюдение регламента игры от 1 до 6 баллов;

- несоблюдение регламента игры- 3 балла /снимается за каждое нарушение/;

- использование «Банка информации» для выявления новой информации /за каждую ссылку на первоисточник 4 балла/;

- соблюдение правил игры от 1 до 8 баллов;

- несоблюдение правил игры – 4 балла /снимается за каждое нарушение. Если в игре присутствует каждый имитируемый элемент, ему присваивается наивысший балл, например, 20 баллов. Такая система оценки способствует активизации учащихся на уроке, стимулирует их деятельность.

**Результативность**

Интерес учащихся к урокам географии

Диаграмма 1

По диаграмме видно, что интерес учащихся к урокам географии с применением игровых технологий выше, чем к традиционным урокам.

В ходе проводимого эксперимента были проведены сравнительные анализы усвоения материала в разных классах. Эксперимент показал, что экспериментальный класс лучше усвоил материал и показал лучшие результаты по сравнению с контрольным классом.

Так при изучении темы «Трудовые ресурсы» в 9 классе в 2013-2014 учебном году проводилась деловая игра, а в 9 классе в 2012-2013 учебном годуне проводилась. При выполнении проверочной работы на уроке результаты были разные.

Показатели успешности в обучении учеников 9-х классов:

|  |  |
| --- | --- |
| Классы  | Показатели (в %) |
| Экспериментальный  | 75 |
| Контрольный | 52 |

Экспериментальное обучение показало эффективность разработанной методики проведения деловых и дидактических игр при формировании основных экономических понятий, имело положительное влияние на формирование потребности в самостоятельном добывании знаний. В ходе игры ученики могут составить обоснование рационального отношения ко всем видам ресурсов и их рентабельному использованию.

Анкетирование учащихся показало, что для них игра - это

способ получения оценки - 31%;

Возможность проявить себя – 39%

Узнать что-то новое – 16%;

Самостоятельность действий – 14%

*Проведенные исследования позволяют сделать следующие выводы:*

1. Введение игр и игровых элементов повышает качество знаний и интерес учащихся.

2. Способствует лучшему усвоению материала.

3. Развивает познавательный интерес.

Диаграмма за года

Адресная направленность опыта:

Представленные материалы могут быть использованы в процессе изучения курсов «География России». Работа предназначена для учителей географии. Описанные формы и этапы деятельности могут быть использованы и другими педагогами, работающими в данном направлении.

**Литература**

1. Дубовицкая Т.Д. Диагностика значимости учебного предмета для развития личности учащегося //Вестник Оренбургского ун-та.№ 2, 2004- с.75-79

2. Дудченко В. Деловая иновационная игра как метод исследования и развития организации. Электронный ресурс. Режим доступа file://C:Documents and Settings/Admin/igra.htm свободный.

3. Зотова А.М. Учебные игры на уроках и их роль в развитии личности учащегося.// География в школе № 3,2004 с.46-49

4.Мельникова Т.М, Федорова Н.К. Интегрированный урок-конференция по географии и валеологии.//География в школе № 4,2000 с. 60-65.

5.Прутченков А.С. Школа деловой игры.//Школьные технологии № 1-2, 1999 с. 274-276.

6.Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. М.: Народное образование,1996 с.5-7.

7.Эльконин Д.Б.Основная единица развернутой формы игровой деятельности. Социальная природа ролевой игры. Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. М:,1981 с. 63.

8. Бабурин В. Л. «Деловые игры по экономической и социальной географии» М. «Просвещение» АО «Учебная книга» 1995 – 258с.

9. Жебровская. О. О «Игровой комплекс». География в школе 1996. № 6.

10. Мартемьянов В. В. «Игры и игровые моменты на уроках географии» Пермь 2002

11. Мартемьянов В. В. «Игросистема в преподавании географии» География в школе 2001 №1

12. Митрофанов И. В. «Тематические игры по географии» Творческий центр М. 2002 год

13. «Настольная книга учителя географии» // Авт. – сост. Петрова Н. Н., Сиротин В. И.– М.: «АСТ Астрель», 2002 – 371с.

14. Новенко Д. В. «О новых технологиях в преподавании географии». //География в школе. – 1999. - №7. - С. 53-55.

15. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. Под ред. Е.С.Полат - М.: «Академия», 2005 – 272 с.

16. Пряжников Н. С. «Игровой момент в профориентации» Методические рекомендации. Пермь: ПГПИ 2003

17. Сластенин В.А., Мищенко А.И., Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н. «Педагогика» М., «Школа-Пресс», 2005 – 512 с.

18. Современный урок географии. И. И. Баринова //География в школе. –2000. - №6. - С. 41-44.

19. Спичак С. П., С. В. Тесленко. «Игры на уроках географии». География в школе. 1996. № 2.

**Приложение**

**Урок обобщающего повторения по теме:**

**«Земная кора»**

Цель: - Контроль знаний по теме: «Земная кора».

- Развитие логического мышления, внимания, фантазии мышления, находчивости.

- Сформировать обобщённые приёмы географического положения объектов.

- Продолжить работу с картой.

- Учить находить самостоятельно информацию по карте.

Оборудование: Карта полушарий, атласы, контурные карты, тесты, перфокарты, копировка, таблицы.

ХОД УРОКА

Здравствуйте, дети!

Урок сегодня о важном на свете.

Урок-путешествие по земной коре

Мы будем на полюсе,

На экваторе, в горах

На океаническом дне,

Итак, в путешествие вас приглашаю,

Всем удачи я желаю.

 Земную кору изучали

 На вопросы отвечали.

 Позвольте вас спросить тогда:

 Из чего состоит наша планета Земля.

 /Назвать внутреннее строение Земли/. ****

Знаете вы немало гор,

Я прошу вас их назвать,

А потом ещё сказать,

Как надо горы различать.

 Вас сегодня отвечать

 Буду к карте приглашать

 И прошу вас без подсказки

 Выйти к карте – вот указка.

 Атласы скорей открыть:

 По карте полушарий будем «плыть».

Сейчас я горы буду называть,

А Вы готовьтесь продолжать:

 - Самые высокие горы мира.

 - Самые длинные горы Южной Америки.

 - Горы Евразии, которые протянулись с севера на юг.

 - Горы, расположенные между Чёрным и Каспийским морями.

 /Далее ребята показывают горы мира/.

 А теперь заданье вам:

 Отправиться от начального меридиана

 На высочайший Российский вулкан.

 -Назвать все неровности поверхности по параллели.

А сейчас, друзья, сравним

По высотам вид равнин.

Ну, какой они окраски,

Назовите без подсказки.

 Время нам диктант писать,

 Открывайте-ка тетрадь,

 Доставайте-ка листочки,

 Подпишите тотчас их.

 - Вложите в листочки копировку, подпишите листочки. На доске написаны слова. Я читаю определенья, вы записываете ответ.

 1. Вулкан 5. Горная страна

 2. Низменность 6. Кратер

 3. Гейзер 7. Возвышенность

 4. Равнина 8. Эпицентр

1. Воронкообразное отверстие на вершине вулканического конуса, из которого изливается лава.

2. Горячие источники, периодически действующие в виде фонтанов.

3. Пункт на поверхности Земли, расположенный над очагом землетрясения.

4. Равнина, имеющая абсолютную высоту не более 200 метров.

5. Конусообразная гора с углублением на вершине, через которое происходит извержение.

6. Ровное или слегка всхолмлённое обширное пространство суши.

7. Скопление гор, горных хребтов.

8. Равнинные участки суши высотой от 200 до 500 метров над уровнем моря.

Работа с перфокартами.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Самый высокий действующий вулкан России:http://im3-tub.yandex.net/i?id=18729836&tov=3 а) Ключевская сопка б) Шивелуч в) Эльбрус г) Казбек. | Ключевская сопка |
| 2. Какие из горных систем самые высокие:http://im2-tub.yandex.net/i?id=644042&tov=2 а) Памир б) Кавказ в) Гималаи г) Альпы | Гималаи  |
| 3. Низменности на географических картах обозначены: а) жёлтым цветом б) зелёным в) коричневым г) голубым | Зеленым http://im0-tub.yandex.net/i?id=96008153&tov=0 |
| 4. Cамая глубокая впадина Мирового океана: а) Курильская б) Филиппинская в) Марианская г) Пуэрто-Рико | Марианский желобhttp://im7-tub.yandex.net/i?id=38234564&tov=7 |
| 5. Самая высокая на Земле горная вершина: а) пик Коммунизма б) Эльбрус в) Народная г) Джомолунгма. | Джомолунгма http://im7-tub.yandex.net/i?id=14160517&tov=7 |

Работа с тестами.

У каждого на столе тесты. В течение 4-5 минут подобрать каждому термину в левой колонке определение из правой колонки.

1. Земная кора А. Прибор, фиксирующий сотрясение земной

 коры.

2. Землетрясение Б. Верхний твёрдый слой земли.

3.Лава В. Породы, из которых в основном состоит

 земная кора.

4. Ядро Г. Сотрясение земной коры в результате

 разломов её отдельных участков

5. Сейсмограф Д. Внутренняя часть Земли, расположенная

 под мантией.

6. Магматические породы Е. Магма, излившаяся из кратера вулкана или

 из трещин в земной коре на поверхность.

7. Выветривание Ж. Разрушение и изменение горных пород под

 воздействием колебаний температуры

 воздуха, влаги, живых организмов.

Определение географических координат.

 А теперь нам предстоит далёкий путь.

 Нельзя присесть и отдохнуть,

 Горы надобно найти,

 Чтоб не плутали мы в пути.

 А чтобы горы те отыскать,

 Нам нужно координаты знать.

29o c.ш. 87о в.д.

82 о с.ш. 150о з.д.

19о ю.ш. 45о в.д.

77о ю.ш. 170о в.д.

 3о ю.ш. 38о в.д.

31о ю.ш. 70о з.д.

Работа с контурной картой.

 В конверты вставлены листочки. Подпишите их. В окошки поставьте те цифры с контурной карты, которым соответствует географический объект. Можно пользоваться атласами.

 Работа по карточкам.

Заполните таблицу:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название объекта | Часть света | Наибольшая высота |
| ГОРЫУральские СкандинавскиеАльпыТянь-Шань ГималаиКавказКордильеры |  |  |
|  РАВНИНЫ |  |  |
| Прикаспийская низменностьИндо-Гангская низменностьСреднесибирское плоскогорьеАравийское плоскогорьеСреднерусская возвышенностьАмазонская низменностьКазахский мелкосопочник |  |  |

Игра «Третий лишний»

 Я слова читаю вам.

 Вы прислушайтесь к словам,

 Может, лишнее попало,

 Докажите как узнали.

- Подошва, склон, отмель.

- Ядро, эпицентр, кратер.

- Ядро, впадина, мантия.

- Возвышенность, низменность, гора.

Угадай-ка.

|  |  |
| --- | --- |
|  От дождей, текучих вод Он растёт из года в год Он полей равнинных враг Как зовут его? | http://im3-tub.yandex.net/i?id=29500576&tov=3  |
|  Взлетают пыль и кучи пепла,  В земле бушует бог огня. Какие горы Этна? Гекла? –  Ещё вопрос вам от меня.  | http://im2-tub.yandex.net/i?id=3125041&tov=2http://im6-tub.yandex.net/i?id=20483120&tov=6 |
| Бьёт источника фонтан, Струя до поднебесья.  В соседях с ним живёт вулкан,Фонтан вам тот известен.  |  |
| Чтоб узнать глубины вод, Что применим?  | **http://im5-tub.yandex.net/i?id=3736260&tov=5эхолот** |

 **Итог урока.**

Выставление оценок

- Какую тему мы закончили с вами изучать?

- Что нового вы узнали?

**Домашнее задание**

Составить кроссворд, чайнворд или ребусы.

 **Обобщающий урок «Путешествие по Африке»**

 **Цель:-** обобщить знания учащихся по изученному материку;

- продолжить самостоятельную работу с контурными картами.

**Оборудование:** контуры Африки, атласы, карты, тетради, картинки.

**Ход урока 1. Сообщение цели и темы урока.**

- Ребята, в течение нескольких уроков вы знакомились с Африкой, поэтому попробуем сейчас совершить увлекательное путешествие по этому материку. Во время урока повторим то, что вам известно и, может быть, откроем для себя что-то новое.

/выставляется макет корабля/

 В плаванье отправимся мы дети

Вот на этом маленьком Корвете,

Есть у вас особенный билет

Будет он, как пропуск, за ответ.

 /Эти билеты помогут в конце урока оценить работу учащихся

и выставить оценки. До урока нет ни одной карты. Всё появляется постепенно/.

 **II. Создание карты на доске и в тетради.**

Как узнать, где этот материк?

Путешественник без карты не привык,

Выйдем просто мы из положенья:

Карту создадим в одно мгновенье.

/На доске рисую карту Африки и острова Мадагаскар/.

**III. Работа с контуром Африки.**

А теперь прошу в таком же плане,

Нанести моря и океаны, .

Острова, заливы и проливы...

Ну, смелее! Кто здесь не пугливый?

И ещё минуточку вниманья:

Что это за цифры - расстоянья?

 /На доске: 14 км - Гибралтарский пролив, 120-310 м - Суэцкий канал,

 2800 км - до Южной Америки/.

-Один ученик подписывает все названия на доске, а остальные подписывают в тетради.

 - Нанесите реки и озёра. Кто сумеет это сделать скоро?

/Вывешивается карта Африки/.

**IV. Сравнение карт. Географическое положение**

Что ж! Сравним всё с картой настоящей,

Думаю, эскиз наш подходящий.

А теперь используя всё это.

Дайте обстоятельней ответы.

Доказать при этом вы попробуйте

Положение Африки особое.

 /Ответы о географическом положении Африки/.

**V. Рельеф.**

Что-то всё в коричневых тонах.

Не ужель вся Африка в горах?

Каково её происхожденье?

Может, кто-то помнит объясненье?

/Ребята поясняют особенности рельефа/.

**VI. Климат.**

На платформе вдруг вулканы, трещины...

Объясните, в чём противоречие

Выберем места для остановок

И оценим сразу обстановку.

Не люблю я ливни и жару,

Но без дождика и мягких зим умру.

Будет ли комфортною погода

Здесь всегда, в любое время года?

/Прикрепляю флажки с номерами: 1 - Сахара, 2 - бассейн р. Конго,

 3 - субтропики/

- Дать характеристику климата в этих точках и сделать прогнозы для остановок.

**VII. Найди ошибку.**

Где-то под руками были близко

Капитана Врунгеля записки.

Он себя считает знатоком,

Африканский мир ему знаком,

Постарайтесь вы найти при чтении,

Что здесь подвергается сомнению.

«Сбылась моя давняя мечта. Волна Тихого океана в последний раз коснулась днища нашего судна. Мы в Африке, на самом огромном материке земного шара! Стоял сентябрь, везде чувствовался приход весны. Слои снега ещё лежали под высокими эвкалиптами, которые стояли зелёными, так как они никогда не сбрасывают хвою. Пингвины, которых выделяли на снегу их черные фраки, отбирали корм у птицы-секретаря. Кенгуру огромными прыжками догоняли тигра. Наняв караван верблюдов, мы двинулись вдоль реки Замбези и попали в Сахару. Там было тепло, леса стояли в зелёном убранстве, особенно красивы были молодые листочки на берёзах. На берегу самого красивого и глубокого в мире озера Танганьика сделали привал, наловили тунцов и написали эти заметки».

Хоть заданье было и с подвохом.

Справились вы с ним совсем неплохо.

**VIII. Население**

/Даются таблички с названиями народов Африки. Арабы, берберы, зулусы, пигмеи, малагасийцы/.

Африка - это смешение рас.

А потому постарайтесь сейчас

Народы разместить по местам проживанья.

Старайтесь точнее исполнить заданье.

**IX. Работа в тетради.**

Ну, а теперь работа в тетради

Ради проверки и поиска ради.

- За 5 минут вы должны дать как можно больше информации о предложенной стране.

Египет, Нигерия, ЮАР.

Посмотрим на эту книгу рекордов,

 Которую Африка пишет гордо.

Может, найдутся у вас советы,

Чтобы дополнить страницы эти?

**X. Подведение итога урока.**

- О каком материке мы сегодня говорили?

- Выставление отметок.

**XI. Задание на дом.**

Написать сочинение об Африке.

**Деловая игра «Энергоресурсы»**

Основные понятия, формируемые в ходе игры: «природные ресурсы» и «ограниченность ресурсов».

Цели: сформировать понятие «природные ресурсы» и рассмотреть способы их добычи и использования.

Материалы: бусинки 4-х цветов, в процентном отношении: черные – каменный уголь – 50%, красные – уран 3%, белые – природный газ – 10%, голубые – нефть – 37%, что примерно соответствует частоте встречаемости указанных полезных ископаемых в земной коре. В ходе прохождении игры заполняется таблица «Результаты добычи энергоресурсов».

|  |  |
| --- | --- |
| Ресурсы  | Число собранных бусинок |
| I этап | II этап | III этап |
| Уголь  |  |  |  |
| Нефть  |  |  |  |
| Уран  |  |  |  |
| Природный газ |  |  |  |

/Бусинки предварительно хаотично разбросаны по классу/

 В классе формируются четыре команды по поиску и «добыче» полезных ископаемых с равным числом участников.

Ход игры. Введение в игровую ситуацию.

Вначале объясняется, что бусинки разбросаны по всему классу в неизвестном количестве и представляют собой ресурсы энергоносителей. Добыча энергоресурсов необходима и приносит достаточный доход, чтобы ею заниматься. Ребята должны осуществить добычу выбранного вида ресурсов.

Игра проводится в три этапа.

I этап. «Добыча» энергоресурсов в течение 3 минут. Количество собранных бусинок записывается в таблицу.

II и III этапы. Полностью последовательность действий совпадает с I этапом. Результаты «добычи» записываются в таблицу.

Подведение итогов игры и обсуждение полученных результатов проводится в форме эвристической беседы.

- Какие выводы можно сделать, глядя на таблицу?

- Почему отдельных видов топлива было найдено меньше, чем других?

- Что можно сказать о количестве бусинок оставшихся на полу?

- Что такое энергоресурсы в нашей игре?

- Какие последствия поисков и добычи для окружающей среды наблюдаются в классе и в природе?

- Можно ли собрать большее количество бусинок за то же время? Как это сделать.

Домашнее задание предлагаются следующие вопросы анкеты:

1. Для чего необходим поиск природных ресурсов?

2. Дайте определение понятию «природные ресурсы».

3. В чем проявляется ограниченность природных ресурсов?

4. Что может оказать влияние на увеличение добычи природных ресурсов?

5. Как влияет увеличение добычи полезных ископаемых на окружающую среду?

**Тема: Рельеф, геологическое строение, полезные ископаемые России.**

(Урок повторение 8 класс)

 **Задачи урока:** систематизировать и закрепить знания и умения по теме «Рельеф, геологическое и тектоническое строение России».

**Оборудование:** физ. Карта России, атласы, папка «Географическая почта», разрезные к/к, конверты с заданиями для капитанов.

**Ход урока**

**1. Орг момент.**

**II. Сообщение темы и цели урока**

1. Географическая почта

2. Конкурс капитанов

3. Кто быстрее

4. Разрезная номенклатура.

**III. Географическая почта.**

Каждая команда получает свою почту: это конверты с надписями «Рельеф», «Геология», «Тектоника». На столе - письма. В каждом письме - понятие или термин по определённой теме. Поочерёдно каждая команда за 3 минуты должна собрать в свой конверт как можно больше писем, относящихся к своей теме. Неправильно взятое письмо - минус 2 балла.

Содержимое писем: возвышенность, Карпаты, горы, срединно-океанический хребет, складчатые области, низменность, Приволжская возвышенность, платформа, Евроазиатская плита, Алтай, Урал, герцинская складчатость, землетрясения, Балтийский щит, складчатый фундамент, щит, литосферные плиты, осадочный чехол, морена, желоб, палеонтология, вулканы, геохронологическая таблица, период, четвертичный период, докембрий, кайнозой, эра, возраст горных пород, горы Сихотэ-Алинь.

**IV. Конкурс капитанов «Третий лишний»**

Вычеркнуть лишний объект.

 ***Капитан 1-й команды:***

Хибины, Джугджур, р.Урал . Платформа, плита, чехол

Нефть, уголь, базальт Таймыр, Урал, Кавказ

Таймыр, Кольский, Саяны Ленский, Тунгусский, Подмосковный.

***Капитан 2-й команды:***

Земля Франца Иосифа, Таймыр, Сахалин

Гыданский, Салаирский, Енисейский

Канско-Ачинский, Подмосковный, Кузбасс

Фундамент, чехол, плита

Кавказ, Канин, Урал

мел, гранит, гравий.

***Капитан 3-ей команды:***

Кузбасс, Печорский, КМА Кавказ, Северная Земля, Джугджур

 Сихотэ-Алинь, Бырранга, Вайгач Таймыр, Ямал, Срединный

 Камчатка, Сахалин, Ямал Каменный уголь, нефть, железная руда

*Ответы:* 1) *р. Урал, Таймыр, Саяны, чехол, базальт, Подмосковный.*

*2) Таймыр, Гыданский, Куз6асс, плита, Канин, гранит.*

*3) КМА, Вайгач, Камчатка, Северная Земля, Срединный, железная руда.*

**V. «Кто быстрее»**

Команды выстраиваются у доски перед картой. Учитель называет объект, а ребята показывают его на карте. Каждой команде по **11** объектов. Побеждает та команда, которая затратит меньше времени.

***1-я команда*** - хребет Черского, Кавказ, Кузбасс, Земля Франца Иосифа, Восточно-Европейская равнина, КМА, Колымское нагорье, г. Бырранга, Саяны, Алданское нагорье, Сахалин;

**2-я команда** - Становой хребет, Чукотское нагopьe, Печорский бассейн, Урал, Ямал, Сихотэ-Алинь, Канско-Ачинский бассейн, Западно-Сибирская равнина, Ключевская сопка, Тунгусский бассейн, Белое море.

***3-я команда*** - Средне-Сибирское плоскогорье, Подмосковный бассейн, Становое нагорье, Эльбрус, Алтай, Волго - Уральский бассейн, Верхоянский хребет, о. Вайгач, Корякское нагорье, Зырянский бассейн, Азовское море..

**VI. Подведение итогов. Выставление оценок.**

Учащиеся получают за урок 2 оценки - командную и индивидуальную.

**Обобщающее повторение Географический чемпионат по теме «Атмосфера»**

**Задачи:** повторить и обобщить знания;

 активизировать познавательную деятельность учащихся.

**Оборудование:** физическая карта полушарий, атласы, настольный календарь погоды, перечень основных понятий об атмосфере, метеоприборы, раздаточный дидактический материал.

 **Эпиграф: Учиться надо весело,**

 **Чтоб хорошо учиться.**

 **Ход**  **урока**

**I. Орг момент**

На доске запись:

1-я серия вопросов: 1,2,3,4,5- общие сведения об атмосфере

2-я серия вопросов: 6, 7, 8, 9, 10 - атмосферное давление, ветер;

3-я серия вопросов: 11,12,13,14,15 - атмосферные осадки, погода;

4-я серия вопросов: 16, 17, 18, 19, 20 - определение понятий;

5-я серия вопросов: дополнительные вопросы.

**II. Сообщение темы и цели урока.**

/Правила команды «Ветер». Каждый выбирает букву команды, перед участниками - таблички с названиями команды. Розыгрыш вопросов начинается с первой серии. Участник выбирает любой из 5 вопросов. Отвечающий, за правильный ответ получает по одному баллу. Если ответ не правильный, то отвечает другой участник. Ко второй серии приступает второй участник и т. д.

Среди всех вопросов есть вопросы - блиц.

 Урок начинается со стихотворения А. Матутиа «Про воздух».

Мне вчера сестра сказала:

Воздух вроде одеяла, им окутана Земля,

Реки, сёла и поля, город, лес, морской прибой ...

И мы с тобой.

Это что за одеяло, чтоб всю Землю укрывало?

Чтоб его на всех хватило, да при том не видно было?

Не сложить, не развернуть, ни пощупать, ни взглянуть?

Пропускает дождь и свет, есть, а вроде бы и нет?

- Что же это за одеяло? А что такое атмосфера?

Над этими вопросами, наверное, задумывались ещё первобытные люди. Ветер, ураган, дождь, снег, град, туман - все эти явления им трудно было объяснить, т.к. их знания были ограничены. Мы же об атмосфере знаем очень много. Поэтому с лёгкостью ответим на вопросы.

**III. Работа с ребятами. Географический чемпионат**

**l-я серия вопросов.**

1. Расскажите о значении атмосферы. От каких губительных для жизни людей явлений атмосфера предохраняет Землю? Почему на Луне нет жизни?

2. Каким образом нагревается атмосферный воздух? Почему с высотой температура воздуха понижается, ведь удаляясь от Земли, мы приближаемся к источнику тепла - Солнцу?

3. Блиц-вопрос. Какие это приборы: (На столе лежат: термометр, флюгер, дождемер и другие приборы). Назвать каждый прибор и для чего он предназначены.

4. В каком слое атмосферы сосредоточена основная масса воздуха? Как он называется? Каковы его границы в приполярных областях? На экваторе и в умеренных широтах?

5. Как вы думаете, когда песок пляжа будет нагреваться сильнее в полдень или вечером? Объясните почему.

**2-я серия вопросов.**

- А теперь попробуйте ответить на вопросы связанные с ветром.

1. Что называется ветром? От чего зависит сила ветра? А какие ветры приносят осадки в Оренбургскую область? Почему?

2. Представьте, что вы выиграли турпутёвку на Дальний Восток. В какие месяцы года лучше всего отдыхать на Дальнем Востоке?

3. Какой ветер изображён на рисунке. Объясните механизм его образования. /На рисунке на доске дана схема бриза/.

4. Если поверхность тела около 1,5 м2 то на каждого из нас давление воздуха 15 тонн, такое давление способно раздавить всё живое! Почему же мы его не ощущаем?

5. Блиц-вопрос. О какой силе ветра сказано в стихах?

- Тиха украинская ночь. Прозрачно небо.

Звёзды блещут.

Своей дремоты превозмочь не хочет воздух.

Чуть трепещет серебристых тополей листва.

/А. С. Пушкин/

- И было как видно, ему не впервые

Ломать, как тростинки, дубы вековые.

И крыши срывая, врываться в жилища.

Его называли ветрило! Ветрище!

 /С. Михалков/

- Горные вершины спят во тьме ночной,

 Тихие долины полны свежей мглой,

 Не пылит дорога, не дрожат листы. . .

 /М. Ю. Лермонтов/

- Буря воет в саду, буря ломится в дом,

Я боюсь, чтоб она не сломила

Старый дуб, что посажен отцом,

 И ту иву, что мать посадила... /Н. А. Некрасов/

**3-я серия вопросов.**

- Я уверена, что вы сможете быстро ответить на вопросы о погоде.

 /Загадки о погоде/

 а) Ежегодно приходят к нам в гости:

 Один седой, другой молодой,

 Третий скачет. А четвёртый плачет. /Времена года/

 Б) Алёна царевна по городу ходила,

 Ключи обронила.

 Месяц видел. Солнце взяло /Роса/

В) Фырчит, рычит, ветки ломает, пыль поднимает.

Людей с ног сбивает.

 Слышишь его, да не видишь его. /Ветер/

Г) Сперва блеск, за блеском треск,

 За треском плеск. /Молния, гром, дождь/

 Д) Гуляет зима на воле, в лесу, в чистом поле.

 Крутит. Воет, бурчит, на весь мир ворчит.

 По сёлам, городам летает, знать никого не желает. /Метель, вьюга/

1. Что такое атмосферные осадки? Иней и роса - это осадки?

 2. Кто-то ночью утащил лес. Был он вечером, а утром исчез!

 Не осталось не пенька, ни куста, только белая кругом пустота.

 Где же прячутся птица, зверь? И куда же за грибами теперь?

- Какое явление природы описал автор? /Туман/

- Чем отличается туман от облаков?

3. Блиц-задание. Дать характеристику нашей местности. (Можно выбрать данные о климате из карточек на столе).

4. В конце марта и в начале сентября угол падения солнечных лучей примерно одинаков, а значит, территория получает одинаковое количество тепла. Однако в сентябре значительно теплее, чем в марте. Объясните почему.

5. При какой погоде (облачной или безоблачной) суточная амплитуда температур бывает больше? Почему?

**4-я серия вопросов.**

И с этими вопросами вы справились успешно. А теперь следующее задание.

- Продолжите предложение.

1. Муссон - это...

2. Погода - это...

3. Климат - это...

4. Атмосферное давление - это.. .

5. Атмосфера - это...

**5-я серия вопросов. Дополнительные вопросы.**

Пока жюри проверяет и оценивает выполнение предыдущего задания, ответьте на следующие вопросы:

1. Почему вершины высоких гор покрыты снегом?

2. Почему с поднятием вверх давление уменьшается?

3. 0бъясните предложение: «Атмосфера - броня планеты».

4. Что делается в нашей стране для очистки воздуха?

5. Блиц вопрос. Какое время года описывается в каждом из следующих отрывков?

А) Унылая пора! Очей очарованье!

Приятна мне твоя прощальная краса ­

Люблю я пышное природы увяданье,

 В багрец и золото одетые леса. /Пушкин А.С.!

Б) Не ветер бушует над бором,

не с гор побежали ручьи,

 Мороз воевода дозором обходит владенья свои.

 Глядит - хорошо ли метели

 лесные тропы замели,

И нет ли где трещины, щели,

 и нет ли где голой земли. /Некрасов Н.А./

В) Гонимы вешними лучами

С окрестных гор уже снега… /Пушкин А.С./

Г) Пахнет сеном и лугами…

В песне душу веселя,

Бабы с граблями рядами ходят сено шевеля. /Майков А.Н./

**IV. Конкурс болельщиков** (не оценивается)

- Исполнить по четыре строчки из песен, где бы речь шла об осадках, погоде, временах года.

**V. Подведение итогов**

Выставление оценок согласно набранным баллам