**Игровые технологии на уроках географии.**

В последнее время игровые технологии прибрели большую популярность и отличаются большим разнообразием. Это объясняется соответствием игры возрастным особенностям учащихся, возможностью школьникам с разным уровнем подготовки проявить себя возрастающей активностью играющих и эмоциональность. Учебного процесса. Основной мотив игры – не результат, а процесс, что усиливает ее развивающее значение, связанное с взаимодействием в ролевых играх, поиском правильного решения.

К сожалению программой не предусмотрены резервные уроки, которые можно использовать игровые технологии. Но все же данный вид обучения может быть применен на уроках закрепления и обобщения по какой-то теме, можно использовать разнообразные игры на географических кружках, если таковые ведутся в школе. Не помешают на уроке и фрагменты игр. Такие например, как:

***Географическая цепочка***:

Предлагается цепочка четырехзначных чисел, относящихся к высотам горных систем или глубин океанов. Учащимся нужно указать, к каким объектам они относятся. Побеждает ученик, определивший наибольшее количество объектов.

8848 5642 4810 4750 1895 7134 7495 (высшие точки горных систем Евразии).

***Географические задачи:***

1. У американского поэта У. Уитмена есть стихи:

Привет странам сосны и дуба,

Привет странам лимона, инжира,

Привет странам золота…

Привет странам виноградным,

Привет странам сахара и риса,

Привет странам хлопка и странам картофеля.

Приведите примеры стран, славящихся выращиванием сельскохозяйственных культур или добычей указанных полезных ископаемых.

Очень любят ребята решать задачи, связанные с Атмосферой. Например:

1. Альпинисты поднимаются на гору, высота которой 5100 м. у подножия горы давление было 720 мм рт. ст. изменится ли давление на вершине? Свой ответ объясните.

2. Определите, на какой высоте летит самолет, если за бортом самолета давление 450 мм. рт. ст, а у поверхности Земли 750 мм. рт. ст.?

3. Альпинисты поднимаются на гору Казбек. У подножия горы температура

+ 24 С. Какая температура будет на вершине?

**Игра «Географические имена и события»;**

1. Дж. Кук а) Открытие Америки

2. Х. Колумб б)Открытие пролива между Северной

 Америкой и Евразией.

3. Р. Пири в) Спуск на дно Марианской впадины.

4. Васко да Гама г) Первое кругосветное путешествие.

5. Ф. Ф. Беллинсгаузен д) Открытие мыса Доброй Надежды.

и М. П. Лазарев.

6. Р. Амундсен е) Открытие Антарктиды.

7. Ж. Пикар и ж) Достижение Южного полюса

Д. Уолш.

8. С. И. Дежнев з) Открытие Новой Зеландии.

9. Б. Диаш и) Открытие морского пути в Индию.

Учащиеся должны чертой соединить имя и географическое событие. Или просто записать цифру и к ней соответствующий ответ под буквой.

 К группе географических задач относятся игры «Найди ошибку в тексте». На обобщающем уроке мною была предложена одна из таких задач. Известный мореплаватель капитан Врунгель совершив путешествие представил отчет в Географическое общество. Однако этот отчет не был принят, так как содержал много ошибок. Задача ребят найти и исправить ошибки в тексте.

***Игра «Географическая почта».***

Игра проводится на этапе отработки и закрепления знаний или на этапе контроля. На конвертах надписываются названия изученных тем. На карточках помещаются названия различных географических объектов или еще лучше, когда вместо названий даны объекты, относящиеся к данной теме. Задача играющих – отобрать в свой конверт все, что характеризует данный компонент природы, данную территорию, главное не ошибиться адресом. Можно усложнить игру, если ограничить отбор писем временем (от 2 до 5 минут) и попросить прокомментировать каждое письмо. Игру можно проводить как с группами (командами), так и с индивидуальными игроками. Пример такой игры приведен в приложении.

***Игра «Третий лишний».***

На доске или на листе бумаги записывают три географических термина, понятия, географических названия. Над определить, что лишнее. Например: Амур, Зея, Белуха. Лишнее здесь название горы Белуха, поскольку два других – названия рек.

Хибины, Джугджур, **р. Урал** .

**Таймыр,** Урол, Кавказ.

Параллель, Меридиан, **Масштаб.**

Примеров данной игры может быть великое множество.

***Игра «Пиратское письмо».***

Играя на развалинах старого дома, ребята случайно нашли полуистлевшую книгу, из которой выпал какой-то пожелтевший листок, оказавшийся обрывком письма. Мальчики долго ломали голову, стараясь разобраться в написанном. В конце концов они поняли, что это, скорее всего, описание морского пути через бескрайние просторы неизвестного океана к точке, где спрятаны несметные сокровища. Правда, многие места письма время на пощадило – чернила выцвели, бумага потерлась на сгибах. Текст выглядел так:

…Сегодня наша шхуна отчалила от 14 29 19 1 / / 5 6 8 15 6 3 1 и направилась в 2 6 18 10 15 4 16 3 / / 17 18 16 13 10 3. наш путь лежит через 17 18 16 13 10 3 29 / / 24 21 4 1 18 21 / /, 12 16 18 6 11 19 12 10 11 / /, 20 1 11 3 1 15 30 19 12 10 11 / /, 12 1 18 10 14 1 20 1 и 14 1 12 1 18 19 12 10 11. мы должны набраться сил и терпения, чтобы пересечь просторы океана и войти в 14 1 4 6 13 13 1 15 16 3 / / 17 18 16 13 10 3 / /, конечной цели нашего плавания. Нас ждут…богатства…

Итак, ваша задача – расшифровать это таинственное письмо и определить о каком океане идет речь. А поможет вам в этом обыкновенный русский алфавит.

***Игра-головоломка: «Географическая арифметика».***

Сложив помещенные слова, вы должны в сумме получить названия столиц некоторых азиатских государств. В ходе решения головоломки разрешается переставлять буквы в пределах одного примера.

1. ДАМБА + ЛИСА = ? 6. УЛАН + ТОРБА = ?

2. КАРТА + ДЖА = ? 7. ОН + ХАЙ = ?

3. Б + ГОНКА + К = ? 8. БАК + УЛ = ?

4. ЕЛИ + Д = ? 9. ХОД + А = ?

5. Д + МАСКА = ? 10. МАМА + Н = ?

***Игры «Географическое лото.***

Этот вид игры может быть изготовлен на любую тему, например, «Формы поверхности суши» или «Воды суши», «Полезные ископаемые». Подбираются иллюстрации или вырезки из карт, а также условные знаки плана для топографического лото. Иллюстрации наклеивают (по 4-10) в том или ином порядке на лист альбомной бумаги или картона. Отдельно изготавливаются маленькие карточки с названиями изображенных объектов. На большом картоне или на маленьких карточках пишутся вопросы, относящиеся к этим объектам. Примером могут служить игра «Вокруг света», «Топографическое лото».