**«Использование игровых технологий на уроках географии»**

Работа над методической темой «Использование игровых технологий на уроках географии» была начата в 2013-2014 учебном году.

**Целями работы были:**

1.Активизировать познавательную деятельность учащихся.

 2.Разнообразить приемы обучения географии.

3.Повысить интерес у учащихся к изучению географии и привить любовь к предмету.

4. Осуществлять подготовку к ГИА

**Преимущества игровых технологий**: Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс. Осуществляются межпредметные связи. Меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).

**Игровое обучение** – процесс малопредсказуемый и плохо управляемый. Однако, систематическое и целенаправленное использование игровых методов может дать определенные результаты, как в изменении основных качеств личности, так и в результативности учебной деятельности.

Сегодня всем известно, что игры дополняют традиционные формы обучения, способствуют активизации процесса обучения и успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества. Использование игр в обучении географии решает множество задач. Они развивают познавательный интерес к предмету, активизируют учебную деятельность учащихся на уроках, способствуют становлению творческой личности ученика. Многие из игр дают возможности для взаимообучения.

Игры по географии в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность географического образования. Предлагаю свои наработки по этому направлению:

**Географические загадки.** Их можно использовать на разных этапах урока-обобщения материала или при введении в новую тему.

1. Ее берет с собой геолог, Турист, водитель, археолог. ( Карта.)
2. Карты в нем одна к одной Сшиты в типографии. Он теперь всегда со мной – Гид по географии. ( Атлас.)
3. На ноге стоит одной Крутит-вертит головой. Нам показывает страны, Реки, горы, океаны. ( Глобус.)
4. Под стеклом сижу, На север и на юг гляжу. ( Компас.)
5. Он и летом и зимой – Между небом и землей. Хоть всю жизнь к нему иди – Он все будет впереди. ( Горизонт.)
6. Эта хата не из кедра, Но не страшен в ней мороз Ведь она сама из снега, А хозяин – эскимос. ( Иглу.)
7. В жарком лете я стою, Шапкой зиму достаю. ( Гора.)
8. Альпинистов всех с утра В гости ждет к себе … ( Гора.)
9. Горный огненный фонтан Называется… ( Вулкан.)
10. Много дней в горах подряд Снег идет и сыплет град, Слой осадков тех велик, И зовут его… ( Ледник.)
11. От дождей, текучих вод Он растет из года в гол. Он полей равнинных враг. Как зовут его?.. ( Овраг.)
12. Все обходят это место, Здесь земля, как будто тесто… ( Болото.)

**Географические шарады.**

Чтоб разгадывать шарады, географию знать надо!

1.Слева направо слово прочтешь, То от дождя ты защиту найдешь. Если с конца же его ты прочтешь, Горное озеро тут же найдешь. ( Навес – Севан.)

2. Первое можно из снега слепить, Грязи кусок может тоже им быть.

Ну, а второе – мяча передача, Важная это в футболе задача. Целое люди в походы берут, Ведь без него они путь не найдут. ( Ком + Пас = Компас.)

3. Про первое слыхали с детства все мы, Ведь то планета Солнечной системы. Зимой второе в ельнике срубают, Потом на праздник ярко наряжают. А целое есть город, крупный порт, Во Франции, где Рона их течет. ( Марс + Ель = Марсель.)

4. Начало – утверждение, В середке – отрицание, Конец – местоимение, А все – страны название. ( Да – ни – я .)

5. Два слога первые – цветок, В «лохань» попал мой третий слог. А вместе если их прочтете, То в волжский город попадете ( Астра + Хань = Астрахань.)

6. Вот вам легкая шарада: К ноте «Н» прибавить надо. Нота больше не поет, А рекой она течет. ( До + Н = Дон.)

7. Начало слова – вид канавы (В нем зачеркните букву справа), Вторая часть – платок большой. Отгадка – город под Москвой. ( Ро + Шаль = Рошаль.)

**«Рекламное бюро»**

Класс, по желанию учеников, делится на «всемирно известные» рекламные кампании, названия им придумывают сами учащиеся. Предварительно, за несколько уроков, всем компаниям дается одинаковое задание: создать рекламный проспект для материка (7кл), природного явления (6кл), государства (7кл, 10кл) и представить его на «суд мировой общественности» класса. Каждая компания обязана при рекламировании использовать наглядный материал по географическому объекту (рисунки, схемы, фотографии, газеты, журналы и.т.д.). Оценочная рекламная комиссия создается из числа учащихся класса и не носит постоянный характер. Комиссия в своей оценочной деятельности руководствуется следующими критериями, которые предварительно сообщаются всему классу: соответствие рекламного проспекта предложенной теме, оригинальность представления, разнообразие представленного материала, логичность построения проспекта, содержательное раскрытие рекламируемого объекта. Максимально представление длится десять минут. Рекламные кампании могут работать по одной теме, но по разным направлениям.

**Например,** компаниям предлагается создать рекламный проспект Японии. Первой группе рекомендуется подготовить экономический проспект, второй группе – создать культурологический проспект Японии, и.т.д. Этот методический прием развивает умение самостоятельно работать, компоновать материал, анализировать его, придавать ему форму и защищать его, а главное – видеть его практическую реализацию.На уроке проверки и учета знаний и умений использую

 **«Геолото».** Для организации игры использую эстетически оформленную емкость. В ёмкости находятся открывающиеся бочонки, в которые вложены тематические вопросы. Кроме вопросов в бочонках находится жетон «приз» и жетон «зеро». Вопросы для геолото которые помещаются в бочонках подготавливаются учителем, учениками. Вопросы могут быть по конкретным темам, учебным блокам, разделам или носить общеобразовательный характер. Потом начинается сама игра. Ученики, по просьбе учителя, начинают вынимать бочонки с вопросами. Потом бочонки открываются, из них извлекаются вопросы, на которые через небольшой промежуток ученики должны дать ответы. В чем преимущества игр лото перед известным фронтальным опросом? В том, что ученик знает, что ему самому придется решить свою «участь», т.е. вытянуть сложный или простой вопрос. И ребенку уже никогда не покажется, что учитель специально пытается его уличить в незнании предмета, поставить ему отрицательную оценку. Отвечающего оценивают одноклассники, путем высказывания своих оценочных мнений. При оценивании я ориентируюсь на сильных учеников, которые действительно знают предмет. Если вдруг оценка поставлена учащимися необъективно (или дети не знают правильный ответ), учитель разъясняет сущность вопроса, проговаривает правильный ответ и сам выставляет оценку. Если ученику выпадает бочонок «Приз», то он освобождается от ответа, а если бочонок «Зеро», то, значит, учитель получил право задать ученику любой вопрос на свое усмотрение. При этой игре, в классе всегда царит атмосфера коллегиальности между учеником и учителем, игра сопровождается высоким положительным эмоциональным фоном.

**На уроках обучения умениям и навыкам использую деловые игры. Например**, в седьмом классе при изучении океанов, предлагаю ученикам такие ситуации:

1. Один из вас будет капитаном, другой – штурманом. Надо выбрать маршрут плавания по Атлантическому океану, поставить цель экспедиции, рассказать о природе тех мест, где вы побывали. 2. Представьте, что вы потерпели кораблекрушение и спаслись на плотике. Расскажите о случившемся, о попытках выжить.

**На уроке изучения нового материала учащимся дается задание:** по ходу объяснения или при работе с текстом учебника записать на 5 листочках пять разных вопросов и заданий к нему разной степени сложности – от определения термина, констатации факта, описания явления объекта, территории до выявления причинно-следственных связей. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы оцениваются и прикрепляются к «древу познания».

На следующем уроке при проверке знаний учащиеся снимают любой листок и отвечают на вопрос. «Чистая доска». Перед изучением нового материала на доске записывают в произвольном порядке вопросы, нумеруются. Перед объяснением предупреждаю, что ответы будут содержаться в моем рассказе. Как только учащиеся в ходе объяснения находят ответ на определенный вопрос, он стирается с доски. Ответы могут даваться как устно, так и письменно. «Опорные сигналы». Учащиеся слушают объяснение учителя или работают с текстом учебника, при этом стараются передать содержание услышанного или прочитанного условными символами в виде рисунков, схем.

**«Найди ошибки»** Работа происходит в группе в процессе обсуждения оформляют общий опорный сигнал. Затем опорный сигнал комментируется школьниками. «Найди ошибки». Учащиеся работают с учебным текстом либо индивидуально, либо разбившись на группы. Они должны внимательно изучить содержание текста по теме в течение определенного времени, при этом разрешается делать записи в тетради. Затем учебники закрываются, ученики получают листочки с похожим текстом, но с ошибками, которые им нужно будет найти. Побеждает тот, кто нашел наибольшее количество ошибок.

 На этапах закрепления, повторения и обобщения географических знаний я часто использую в своей практике географические КВНы, олимпиады, викторины, конкурсы. Они не требуют сложного реквизита, да и времени на их проведение затрачивается не много, можно использовать на любом этапе урока.

 **«Номенклатурная цепочка».** Ученики по очереди выходят к доске и на карте показывают изученные географические объекты. Первый ученик называет и показывает один объект, второй повторяет название первого объекта и показывает свой. Т.е., «цепочка» удлиняется с каждым вышедшим к доске учеником. Здесь тренируется зрительная и слуховая память. Внимание детей концентрируется на работе с картой. Наиболее эффективна эта игра на начальном этапе урока.

**«Третий лишний».** Учащимся предлагается список объектов, явлений, терминов, которые объединены каким-либо общим признаком. Задача – найти лишний. Данная игра используется на обобщающих уроках, при проверке домашнего задания, вызывает особый интерес у учащихся.

**«Немая карта».** Ученикам предлагаются фрагменты контурных карт, на которых изображены отдельные объекты. Задача – определить объект, территорию. Можно усложнить задание, предложив ребенку дать характеристику объекта.

Использование подобных игр носит наиболее важное значение, поскольку в непринужденной игровой форме формирует навыки и умения работать с различными картографическими источниками.

**Игра «Аукцион» на знание карты**. Такие игры можно проводить при закреплении географической номенклатуры по немой карте, например, по окончании изучения материка в 7-х классах, Учитель в начале урока объявляет, что на аукционе выставлены оценки 3, 4, 5. Стоимость оценок составляет: 3 – 15-20 баллов, 4 -20-25, 5 – 26-30. Каждый учащийся может выбрать по своим силам оценку и выйти к доске, показывая объекты. За каждый названный и показанный правильно объект – 1 балл. Если учащийся показывает больше объектов на оценку «5», то стоимость оценки увеличивается. На доске отражаются результаты аукциона, чтобы классы из этой же параллели могли ориентироваться на «цены» на оценки. На уроке опрашиваются не более 2-3 человек. Может получиться так, что с каждым уроком стоимость оценок растет. Опрос превращается в соревнование, когда есть рейтинги и победители и результаты обновляются после каждого урока.

**Игра «Полезные ископаемые»** Сложным для запоминания детьми в курсе 8 класса у меня на уроках было запоминание месторождений полезных ископаемых на карте России. Данная игра помогла решить эти проблему. Для проведения игры требуется немая карта России, магниты, значки полезных ископаемых, вырезанные из плотной черной бумаги. Объявляется конкурс на лучшее знание расположения полезных ископаемых на территории России. Каждый желающий выбирает свой вид значка, прикрепляет их и называет или угольный басен или город, где идет добыча полезных ископаемых или конкретное месторождение.

**Игра «Что такое? Кто такой?»** Игра может проводиться с использованием мультимедиа. На слайде презентации по одному выходят названия гор, равнин, рек, озер, морей, материков, животных, путешественников и пр. в зависимости от целей урока. Ученик идентифицирует объект. Отвечать может только один ученик или игру проводят фронтально, когда участвует весь класс. Игра должна проводиться в очень быстром темпе. Такая игра позволяет доводить знание номенклатуры до автоматизма. Практика показала. Что даже слабые дети могут получить хорошую оценку по данному виду работы. К созданию списка географических объектов привлекаются учащиеся, делают её в электронном виде или в тетради. Работа детей оценивается в зависимости от качества подобранных объектов. Игру можно проводить в паре «Учитель-Ученик».

**Игра «Дополни предложение»** Вниманию учащихся на слайде предлагается предложение, в котором пропущены слова. Учение должен его прочитать вслух, заполнив пропуски. Эту игру можно выполнять письменно на карточках или с использованием мультимедиа.

 **«Составьте пару»** Парами могут быть природная зона и почва, государство и столица, материк и река, путешественник и объект, открытый им, религия и государство.

**«Определи страну по описанию».** Дается описание страны или материка, либо любого другова обьекта. Учащиеся должны определить.

**«Подчеркни и назови»** Это игра поможет в работе с терминами. На доске список терминов. Учащимся предлагается выйти к доске, подчеркнуть термин и дать определение. Те термины, которые остались не подчеркнутыми, требуют дополнительной доработки. Сама форма проведения опроса по терминам активизирует учащихся: они начинают искать во всех источниках: учебниках, словарях в конце учебника, в тетрадях. Стремление выйти и подчеркнуть – это элемент игры, но позволяет выявить слабые стороны в знаниях детей, дополнить материал учителем.

**Интерактивная работа с картой и объектами.**

Для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей учащихся, формирования общеучебных и специальных умений на уроках географии используют деловые игры. Такая игра дает возможность детям понять принцип моделирования как способа познания реальности и использовать его в своей дальнейшей познавательной деятельности. В частности, такое понимание помогает учащемуся при усвоении географического материала об этнокультурных и общественно-политических особенностях жизни различных стран и народов.

**Так, при проведении сюжетноролевой игры «Турагенство»** учащимся надо так представить рекламу своего «туристического бизнеса», которая могла бы заинтересовать различные группы населения. При этом, помимо чисто географической информации, которую должна содержать реклама, следует учитывать и социокультурные ассоциации.

На своих уроках деловые игры провожу в форме пресс-конференций, аукционов, экскурсий, «устных журналов», репортажей, рецензий.

В качестве заключения хотелось бы сказать, что применение различных видов игр в реальной педагогической деятельности позволяет мне формировать не только продуктивное теоретическое мышление у учащихся, но и усилить осуществление воспитательной функции обучения. Игра – универсальный механизм взаимодействия учителя с учениками и учеников друг с другом. Игровая ситуация способствует более тесному общению между собой всех участников процесса, что позволяет учителю эффективнее реализовать воспитательную функцию. Обучение в игре способствует развитию самостоятельного творческого мышления, подготавливает учеников к принятию новых нестандартных решений, отучает ребят действовать по шаблону.