

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФГБОУ ВПО «Саратовский государственный университет  
имени Н.Г. Чернышевского»

**Учебно-методическое пособие к курсу «РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В  
ГЕОГРАФИИ»**

Направление подготовки

**050100 Педагогическое образование**

Саратов

2015

## Содержание

### Введение

1. Общие вопросы методики игровых технологий	3
2. Школьные ролевые игры на уроках географии	14
3. Школьные ролевые игры по географии во внеурочное время	40
Список рекомендуемой литературы и сайтов	50

## Введение

В условиях перехода к новым образовательным стандартам, усложняется социальная роль учителя, повышаются требования к его профессиональной подготовке. Современный учитель должен быть профессионально компетентным, иметь широкий кругозор в области содержания своего предмета и методики его преподавания, изучать отечественный и зарубежный опыт преподавания, уметь применять новейшие технологии. К новейшим, активным технологиям обучения в школе относят игры, которые учитель применяет в своей работе не только во внеурочное время, но и на уроках.

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, так как многие из игр часто носят проблемный характер обучения, т.к. есть исходный вопрос, на который надо дать ответ, а пути решения не ясны. Многие из игр дают возможности для взаимообучения, так как предполагают групповые формы работы и совещательный процесс.

Предлагаемое учебное пособие по курсу «Ролевые игры в географии» опирается на рабочую программу и разработано с учетом современных тенденций развития методической науки, а также тех изменений, которые произошли и продолжают происходить в содержании и структуре школьной географии.

Учебное пособие состоит из трех разделов:

- Общие вопросы методики игровых технологий
- Школьные ролевые игры на уроках географии
- Школьные ролевые игры по географии во внеурочное время

Представленный учебный материал позволит студентам подготовиться к сдаче зачета по курсу «Ролевые игры в географии», а также успешно пройти педагогическую практику в школе, повысить географическую культуру, а также явится необходимым и важным условием для подготовки методически грамотных и творчески работающих специалистов.

## Общие вопросы методики игровых технологий

*"Игра- это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной" Я.Корчак*

Методикой игровых технологий занимались многие отечественные ученые: Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие. Рассматривая игру как форму включения ребенка в мир человеческих действий и отношений, когда непосредственное участие детей в труде еще невозможно по возрасту. Условия жизни, воспитание формируют у учащихся стремление к совместной деятельности со взрослыми. Поэтому в играх школьников часто моделируется деятельность взрослых.

В психологии и дидактике не существует единого подхода к определению понятия «игра». Игра в этих науках рассматривается с разных позиций:

- как прием обучения, направленный на моделирование реальной деятельности;
- как прием обучения, направленный на мотивацию учебной деятельности;
- как форма активного обучения (нестандартный урок);
- как форма организации учебной деятельности (один из видов коллективной работы);
- как новая технология обучения.

Называя игру "арифметикой социальных отношений", Д.Б. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых. Профессор С.А. Шмаков в работе "Игры учащихся - феномен культуры" (1994 г.) ставит сверхзадачу перед педагогами - "...создать игровую образовательную систему,.. программы игр по всем учебным предметам". Педагог вместе с детьми должен "научиться" играть. Хорошо, если он еще не забудет свое детство и не разучится играть. Ж.Ж.

Руссо говорил : "Дети делают, что они захотят. Но я делаю так, чтобы они хотели делать то, что хочу я".

Развитие игровых технологий в нашей стране начинается с 80-х годов прошлого столетия, когда стали использовать настольные игры: кроссворды, ребусы, лото, игровые кубики, почта. В этот же период появляются описания игр-соревнований и ролевых игр, но большинство из них предлагалось для учащихся 6-7 классов. Они были достаточно однотипны и с нечетко прописанными правилами.

В первой половине 90-х годов заметно увеличивается количество публикаций с описанием игр - творческого содержания, соревнований и ролевых игр. Формы их становятся более разнообразными, примерами могут служить игры: «Что? Где? Когда?», «Счастливый случай», «Лего», «Звёздный час», «Геобизнес», «Геошанс», «По следам Робинзона», «Морской бой», «Австралийский серпантин», «Роза ветров», «Остров сокровищ». Ролевые игры: «Юный менеджер», урок-ярмарка, пресс-конференция, урок-суд, урок-путешествие, урок-сказка, урок-инсценировка, урок-совещание.

Практически все разработки имели четко оформленные правила, их легко использовали в педагогической практике или, при необходимости, адаптировали к другой теме или курсу географии. В 1991 г. Г.С. Кулинич и В.В. Николина разделяют игры на группы и дают их описание, а в 1996 г. С.П. Спичак и С.В. Тесленко расширяют это описание. Но и в том, и в другом случае это только достаточно разнообразные наборы дидактических игр, которые еще не образуют единую систему.

Во второй половине 90-х годов начинается разработка игровых систем. В 1996 году О.О. Жебровская предлагает первый игровой комплекс для 6 класса, в который были включены игровые методы по всем темам курса, логически связанные между собой. В эти же годы появляются игры для 9-10 классов. В 2001 году В.В.Мартемьянов предлагает игру-систему для 6-8 классов.

За период 2000-2002 гг. в журнале «География в школе» описывается наибольшее число игровых разработок. Они становятся еще более разнообразными. Так, Л.М.Дмитриева предлагала описание 6 вариантов игр, направленных на тренировку памяти, внимания, воображения, мышления.

В настоящее время продолжается создание целых комплексов и систем игр, которые связаны между собой едиными дидактическими целями и задачами. В методической литературе описано большое количество игровых

сюжетов, представлены классификации, рассматривающие в основном общепедагогические аспекты игровых способов обучения. Хотя, отношение учителей к игровым технологиям неодинаково: одни используют их очень активно, считая результативными, другие предпочитают классические формы учебного процесса.

Известно, что игра имеет большое значение в жизни ребенка, как у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Сведения об окружающем мире дети получают через органы чувств : зрение, слух, вкус, обоняние, осязание. Как правило, на уроках используются первые два органа чувств. В своих же играх вне школы дети используют все органы восприятия. Введение в преподавание предмета игры позволяет активизировать большую их часть, причем, без указания учителем, как конкретно надо воспринимать информацию. Дети делают это интуитивно.

А.Н. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для детей игра - сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое рассказывает самому ребенку о нем. Игра - путь поиска ребенком себя в коллективах со товарищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игра - уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре. Игра - регулятор всех жизненных позиций ребенка. Школа игры такова, что в ней ребенок - и ученик, и учитель одновременно. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти, срабатывают по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя. Ведь чтобы победить в игре - соревновании надо многое вспомнить,

осмыслить за короткий промежуток времени. А чтобы успешно участвовать в игре - творческом конкурсе, необходимо привлечь все свои душевные силы и даже талант! Таким образом, игра на уроке является комплексным носителем информации, развивает в детях все органы чувств, вкус к творческому поиску. Конечно, разовое применение игры не приводит к полному развитию этих чувств, но система игр в преподавании дает хорошие результаты.

В игре, интеллектуально развитые школьники занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре. 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, особенно невротизированных, 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.

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируют многие умения и навыки: прежде всего коммуникативные, умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя. Они развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем. Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач.

Учебная игра удовлетворяет все мотивации обучения школьников:

1. у всех - естественный интерес растущего организма к познанию окружающего мира;
2. у младших школьников - получение оценки;
3. у средних - учеба, как средство престижа у сверстников, учителей;
4. у старших - средство подготовки к будущей профессиональной деятельности, т.к. в учебной игре дети узнают много нового для себя, получают оценку учителя, интеллектуально самоутверждаются в коллективе сверстников, учатся решать производственные задачи.

Игры различаются по многим параметрам: областям деятельности, игровым методикам, характеру педагогического процесса, по игровой среде, целям, существуют различные их классификации. Опираясь на исследования психологов и педагогов (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Ю.К. Бабанский, Д.Б. Эльконин, Т.Р. Яновская), можно выделить две большие группы игр: **игры с правилами (дидактические) и творческие игры.**

В школьной географии успешно прошли апробацию разные типы и формы игр. Различают учебные географические игры по **форме деятельности** учащихся:

- одиночные
- индивидуальные
- парные
- командные
- общеклассные-массовые.

В учебном процессе закономерности познания трансформированы в конкретные этапы процесса усвоения: восприятие, осмысление, закрепление, формирование умений и применение на практике новых знаний и умений. И на всех этих этапах может присутствовать учебная игра.

По **образовательным задачам** игры по географии можно представить:

1. Игры на изучение нового материала. В процессе игры идет знакомство ребят с неизвестными им фактами, приемами работы, новыми географическими источниками знаний, способами работы. Большей частью это групповые, проектные, исследовательские игры.

2. Игры на формирование умений и навыков. Это игры на определение координат, работу по заданному плану, умение работать с картами, коллекциями, справочниками, выработка приемов наблюдения на местности, умения работать в коллективе, распределять игровые роли, умение говорить, отстаивать свое мнение. Большей частью это репродуктивно - программируемые игры. ("Кубики", "Морской бой", "Экологический десант", "Аукцион")

3. Игры на обобщение и контроль знаний. Самый большой пласт игр для проверки усвоенного материала и коррекции знаний. Большей частью групповые игры - викторины и соревнования, программируемые и



эвристические ("Лото", "Брейн-ринг", игры "Путешествия по материкам и странам")

Выделяют игры по **методам обучения**:

1. Репродуктивные (объяснительно - иллюстративные). Игры, где даны начальные условия поиска, методы работы, материал с которым надо работать и конечный результат, который надо получить. Такие игры хороши в начале года, когда мозг еще "не вработался" в учебу, в творчество. ("Кто последний", "Разведдесант", "Кубики", и т. д.). Игры, слабо развивающие творческое мышление, поэтому и занимают на уроке небольшой отрезок времени.
2. Программируемые. Игры, где даны начальные условия работы, алгоритм (метод) работы и необходимый конечный результат. Более сложные, но все-таки малотворческие игры. ("Полезные ископаемые - поиск ответов", "Географический бой")
3. Эвристические (игры на поиски путей решения). Даны начальные условия, материал для поиска и конечный результат. Школьникам самим приходится определять пути решения поставленной задачи, а это уже элементы творчества! ("Туристический маршрут", "Творческие драматический конкурсы", "Оптимальный вариант")
4. Проблемные. Игры, где даны начальные условия и конечный результат, но нет путей решения задачи и промежуточных материалов. Такие игры хороши с домашним продолжением при работе в микрогруппе. Простор для творческой активности. ("Дневник путешествия", "Восточная дивизия").
5. Исследовательские. Игры только с известным конечным результатом. Игры групповые, часто с домашним продолжением, с защитой проектов. Это высшая форма творчества в обучении. Такие игры получаются в "сильных" классах, старших классах или ближе к концу года ("Рассказ - мистификация", "Времена года", "Защита фантпроекта", "Мозговой штурм", "Быть ли озеру?"). Как один из вариантов - научно - исследовательская деятельность школьников (по своей сути - серьезная игра) во внеурочное время. Ученики становятся более творческими личностями, так как осознанное научное творчество в школьном возрасте возможно только либо у одаренных детей, либо в неформальном учебном общении (которое и дает учебная игра)

По **типам** игры выделяют:

- познавательные
- ролевые
- деловые
- игры на местности
- игры в классе.

**По форме проведения:**

- игры-аукционы
- игры-защиты
- игры-соревнования
- игры путешествия
- игры имитации событий
- игры в виде пресс-конференций
- игры-драматизации
- игры – поиск
- игры- инсценировки
- игры на решение проблемной ситуации
- игры-исследования
- игры- открытия.

С учетом современных требований Государственного стандарта в образовании, игры на уроках географии помогают учащимся научиться "показывать и называть", "определять и измерять", "описывать", "объяснять", "прогнозировать".

При использовании игр на уроках географии следует учитывать **критерии:**

1. игра должна быть рассчитана на один урок в 40-45 минут ;
2. игра не должна быть сложной для понимания ее хода детьми (игра должна быть детям знакомой, по крайней мере, её общие правила);
3. игровое оборудование должно трансформироваться и готовиться к новому использованию очень легко (за перемену в 10 минут) для следующего класса;

4. игра не должна морально устаревать с развитием нашего общества;
5. игра должна быть массовой, охватывающей весь класс;
6. учителю должно быть легко выставлять оценки по результатам игры, дети должны понимать, как получилась итоговая оценка за игру;
7. игра должна быть достаточно динамичной для поддержания интереса к ней, должен присутствовать фактор риска и немного случайности, везения;
8. исходное положение детей в игре равное, разница скажется в различном усвоении разными детьми материалов темы, по которой проводится игра, в различном уровне интеллекта;
9. оборудование для игры должно обновляться (если оно необходимо для игры).

В технологии проведения игр школьной географии выделяют основные **психолого - педагогические задачи** :

1. Изучение нового материала, формирование умений и навыков, обобщение и контроль знаний (на это сориентировано большинство игр), обучение школьников называть, показывать, описывать, объяснять, прогнозировать географические явления и процессы.
2. Раскрытие творческих возможностей и индивидуальных способностей детей (игры типа творческих конкурсов, деловые и ролевые игры ).
3. Воспитание коллективизма и взаимовыручки в решении трудных проблем.
4. Взаимообучение. Многие игры предполагают совещательный процесс. И в группе, где собраны сильные и слабые ученики идет процесс взаимообогащения информацией и умений. Особенно это ценно в старших классах, когда авторитет товарища ставится выше авторитета взрослого.
5. Самообучение. Современные технологии предполагают систематическое переобучение взрослого человека в течение его профессиональной жизни. В игре приходится самоорганизовывать свое время, методы и способы поиска и сортировки информации, оптимального варианта подачи ответа, т.е. приходится познавать, как рационально "учиться".
6. Воспитание чувства сопереживания друг - другу . Некоторые игры предполагают индивидуальную демонстрацию знаний для общекомандной

победы. Тогда-то и идет процесс соперничества в команде ("А, как-то ответит он?")

7. Вывод школьников на мыслительную деятельность, когда мысль возникшая в ходе игры, предполагает дальнейшую реальную деятельность в жизни.

Как считает педагог Васильев Е.А.: "Принцип рефлексивного последствия заключается не просто в фиксации результатов игры. Речь идет о различных аспектах анализа собственных действий каждым участником игры. Задавая себе вопросы, и пробуя разобраться в них, школьник учится находить основания жизненных поступков. Кто он? Какую роль выполнял в игре? Почему он проиграл или выиграл, и отчего это зависело?" Часто продолжением учебной игры становятся собственные мини-исследовательские работы школьников по географии.

Игровая методика с одной стороны пронизывает весь курс Географии, органически проявляясь почти на каждом уроке, с другой - занимает примерно пятую часть не отесняя самоценной практической деятельности. Обучение учащегося происходит воздействием на его органы зрения: демонстрация материала, чтение (в памяти остается 50% наблюдаемого, 30% прочитанного); орган слуха - монолог учителя, диалог с учителем, с одноклассником, прослушивание аудиозаписей (в памяти остается 10 % услышанного); практической деятельностью самого школьника, самостоятельной работы (в памяти остается до 90 % сделанного самим), редко - творческими заданиями учителя. Выучить необходимый материал ребенка можно либо заставив, что разрушает здоровье, либо заинтересовав его. Об этом написал С. Соловейчик: "Ученье с увлечением".

Игра предполагает участие всех школьников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, а как бы само собой, при этом деятельность детей творческая, практическая. Происходит 100% активизация учеников на уроке. Причем интеллектуально развитые дети занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре. Известно, слово сверстника зачастую имеет больший вес для подростка, чем слово учителя. Активизации ребят способствует раскрепощенность в перемещении в классе, занимательность постановки вопросов, самостоятельность в решении проблем, необычность постановки вопросов, элементы игрового риска, соревновательность в ответах, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени, поощрение оценкой (дети, как

правило, находятся на первом уровне воли и требуют награды за свой труд), иногда обостренно - социальная постановка задания, иногда юмористичность задания. Географические игры часто предполагают проблемный характер обучения, ибо есть исходный вопрос на который надо дать ответ, но нет путей решения, что приводит к творческому поиску.

### Достоинства и недостатки игровых форм обучения

Достоинства	Недостатки
Повышение интереса к предмету	Сложность в организации и возникают проблемы с дисциплиной
Активизация учащихся на уроке	Игра занимает много времени
Лучше усваивается учебный материал	Игровую технологию нельзя использовать на каждом уроке
На любом этапе урока можно применить игровую технологию	Игровая технология не позволяет формировать систему знаний
Игра сплачивает коллектив	Игровая технология требует большие затраты времени на подготовку и проведение урока
Развивает мышление у школьника	Наблюдается работа одних и тех же учащихся (как правило самых знающих и активных)
Игра помогает провести контроль знаний по определенной теме всего класса	Более сложная организация урока
Благодаря игре происходит разрядка напряжения, смена деятельности школьников	Сложность и объективность в оценке учащихся
В ходе игры развиваются творческие способности учащихся и формируется их ответственность	
Хороший способ закрепления знаний	

По месту проведения игры могут быть урочными и внеурочными. Среди игр, которые особенно влияют на эффективность обучения географии, можно выделить сюжетно-ролевые игры. Они развивают у школьников воображение, мышление, волю и другие высшие психические функции.

## Школьные ролевые игры на уроках географии

Игры по географии в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность географического образования. Сюжетно - ролевые игры способствуют организации групповой формы работы учащихся, развитию самостоятельной познавательной деятельности, при этом формируются и закрепляются умение работать с картой, текстом учебника, дидактическим материалом. Для ролевых игр характерно преобладание самообучения над обучением, а поисковый, мыслительный и организационный компоненты игровой деятельности формируют у школьников исследовательское, творческое отношение к действительности. Это означает, что так практически формируется новое содержание деятельности обучения. Это стало главным методическим принципом Н.Н. Баранского. Больше всего он боялся превращения географии в «собрание справок». Он ставил во главу угла педагогического процесса учителя и его творческий потенциал. Н.Н. Баранский многократно обращался к очень важному для учебной географии вопросу о географическом мышлении. Он считал, что оно включает в себя понимание исторических корней и конкретных географических различий от места к месту в природе, хозяйстве, населении в их сложных взаимосвязях.

Положительным моментом при использовании сюжетно-ролевых игр на уроках географии является то, что учащиеся приобретают способности к самовыражению и планированию собственных действий.

Сюжетно-ролевая игра – это одна из нетрадиционных форм обучения, способствующая активизации учебно-познавательной деятельности учащихся. При использовании игр существенно оживляется процесс обучения географии, что способствует повышению качества знаний, умений и навыков учащихся, развитию их творческих способностей и научных географических интересов. Учащиеся на уроках обобщающего повторения зачастую испытывают нервозность и усталость. А избежать этого можно, используя на уроках ролевые и другие игры.

Одна особенность сюжетно-ролевых игр – соединение индивидуальной деятельности учащихся с коллективными, групповыми формами. Действительно, наряду с коллективными оценками в процессе игры каждый

ученик имеет свою индивидуальную оценку, одновременно с индивидуальными заданиями можно практиковать и групповые, рассчитанные на коллективный труд. Примером такого труда может служить выбор наиболее серьезного вопроса для команды противника, когда группа обсуждает его и принимает решение. Ролевые игры тогда будут выполнять свою задачу, когда они будут отвечать определенным признакам. Сюжетно-ролевые игры всегда включают коллективную деятельность и имеют своей целью формирование определенных знаний и умений.

Один из ответственных моментов в школьных играх - распределение ролей. Роли могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение учащихся на роли в игре - дело трудное. Распределение не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, эксперты, т.е. руководящие роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна школьнику, учитель использует следующие приемы:

- назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
- выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
- добровольное принятие роли школьником, по его желанию;
- очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным - проявить активность, недисциплинированным - стать организованными, учащимся, чем-то себя скомпрометировавшим - вернуть потерянный авторитет, новичкам, ребятам, сторонящимся школьного коллектива - проявить себя, сдружиться со всеми. В группы учащиеся могут собраться по желанию, группа девочек преследует, как правило, дружеские цели. Группа мальчиков подбирается по интеллекту, цель - победа группы. Иногда распределение ролей происходит по делению учителя (разной интеллектуальной направленности - для более ровного состава команд, разнополюе - для сплочения коллектива), иногда по жребию. В групповой игре происходит значительное взаимообучение. Один знает и помнит одну информацию, другой - может знать другую географическую информацию. В группе часто приходится учиться отстаивать свою точку зрения, учиться выслушивать чужое мнение.

Оптимальный размер группы, как правило, не более 6-8 человек. Следовательно, получается 3-4 команды в классе. При меньшем числе участников в группе (и соответственно большем числе игровых групп) труднее вести игру (идет потеря темпа игры), при большем числе в группе - часть ребят теряют активную игровую позицию в команде.

Итак, на уроках географии используются различные сюжетно-ролевые игры и игры - состязания. Ролевые игры предполагают наличие воображаемой игровой ситуации, в которой действуют воображаемые герои. В основном содержанием ролевой игры становятся реальные проблемы географической науки. Сюжетно-ролевая игра успешна в том случае, если учащиеся в ходе её дискутируют, отстаивают свои взгляды. Так, для учащихся 7 класса наиболее интересными являются сюжетно-ролевые игры типа игр-путешествий : «Путешествие по Австралии», «Путешествие по Атлантическому океану», «Будущее Антарктиды». В 8, 9, 10 классах ролевые игры постепенно изменяются, в них используются более сложные ситуации (пресс-конференции, уроки-ярмарки, «круглые столы»). Так, в 10-11 классах по теме «Государства – малютки» учащиеся выступают в роли менеджеров туристических фирм и предлагают посетить европейские государства. Они готовят презентации, сообщения, представляют сувениры, фотографии, рекламные проспекты. При подведении итогов пресс-конференции учащиеся класса путем голосования выбирают лучшую турфирму, которая наиболее ярко и интересно прорекламовала страну. Большой популярностью у учащихся пользуются актуальные темы современности. Практика показывает, что подготовительный период в зависимости от содержания, целей, задач игры может длиться до 2-х недель.

Частными примерами сюжетно-ролевых игр, применяемых в обучении географии («Начальный курс географии», «География материков и стран»), являются:

1) игра-путешествие, когда учащиеся становятся экспедицией на научно-исследовательском судне, исследующим береговую линию того или иного материка;

2) игра-исследование, когда учащиеся выполняют роли предпринимателей, исследующих тот или иной материк с точки зрения возможностей его хозяйственного освоения (определение наиболее выгодных и удобных районов для строительства различных фабрик, заводов и других производственных предприятий).



Подготовка и организация сюжетно-ролевых игр включает несколько этапов:

**I этап – подготовительный (организационный):**

а) установление учебных целей игры, то есть определение конкретных знаний и умений, которыми должен овладеть школьник в процессе игры;

б) выбор ситуаций с соблюдением ряда требований (правдоподобие и реальность проблемы, определение правил и уровня сложности игры, соответствие игры уровню подготовки и возрастным особенностям учащихся);

в) разработка правил игры (определение роли каждого участника);

г) описание игры, (длительность от месяца до 2 недель).

**II этап – организация игры:**

а) сообщение о предстоящей игре;

б) выбор и назначение ведущих.

**III этап – проведение игры:**

**IV этап – анализ результатов игры.**

**Требования к учащимся при проведении игры:**

1. Проявлять активность во время подготовки и проведения игры;
2. Иметь выдержку, не перебивать товарища во время выступления;
3. Проявлять самостоятельность в изучении темы;
4. Соблюдать обязанности и правила игры, регламент выступления;
5. Облекайте вопрос в корректную форму;
6. Решите для себя какой вопрос и ответ были наиболее интересными и почему.

При формировании групп необходимо:

1. Определить количество учащихся, образующих одну группу (оптимальное количество – 5 человек).
2. Учитывать личностные качества, уровень знаний и интерес учащихся.

3. Правильно распределить роли. С этой целью, можно провести предварительное анкетирование с ответами на такие вопросы: какую роль хотел бы исполнить в игре? Кого хотел бы видеть в роли руководителя? и т.д.

Задания на игру должны быть посильными для учащихся в смысле научной подготовки и затрат времени. Желательно, чтобы они включали еще не решенные проблемы. Это повышает интерес и активизирует творческую деятельность на уроке. При составлении задания необходимо помнить правило: чем оно короче, конкретнее, тем быстрее усваивается. Оно может содержать также и указания, что надо изучить, подготовить, исполнить и т.п.

Консультации – обязательный элемент игры. Их может быть несколько. На начальном этапе необходима направляющая консультация. На ней сообщают тему, определяют цель, знакомят с правилами, обязанностями, получают задания. За три дня до игры проводят консультацию, на которой рассматривают содержание отдельных вопросов, конкретизируют ход игры, уточняют средства наглядности. Если игра не предусматривает подготовительного периода, то консультацию можно заменить подробным инструктажем в начале урока.

У руководителя игры существует несколько обязанностей. Он должен выбрать тему, определить объем и вид конкретного материала, смоделировать механизм взаимодействия участников, разработать правила проведения игры, подготовить игровую документацию, ознакомить игроков с функциями той или иной роли, с обязанностями и правилами игры и т.д.

Обязанности экспертной группы заключены в оценке качества вопросов и ответов (оригинальность, четкость постановки и пр.) и умения изготавливать и применять наглядность при рассмотрении отдельных игровых ситуаций. Ее выводы доводят до сведения всех игроков.

По продолжительности игра не должна быть утомительной, поэтому желательно моделировать ее на один урок. В исключительных случаях можно планировать ее проведение в течение двух уроков, но без перерыва.

В заключении урока необходимо проанализировать результаты игры. По ним можно определить заинтересованность учащихся, уровень запоминания материала, степень воздействия обучения на личность учащихся и т.п. Ролевая игра может быть проведена как предварительная (перед изучением нового материала), так и заключительная (на уроках обобщения знаний, семинарах). Подобных занятий не должно быть много – пять-семь в учебном году. Для них подбираются такие темы, с содержанием которых учащиеся

могут быть знакомы на уровне бытовых знаний, сообщений средств массовой информации и т.д.

Рассмотрим некоторые сценарии ролевых игр.

## **Ролевые игры для 7 класса при изучении раздела «Южные материки»**

### **Тема урока «Природные зоны Южной Америки»**

Методы урока: исследовательский, репродуктивный.

Игра идет в форме отчета групп – «экспедиций», которые заочно совершили путешествие в Южную Америку и изучили природные зоны материка.

За неделю до урока формируются следующие группы – «экспедиции», число которых соответствует числу изучаемых зон. Каждая экспедиция получает в конверте задания, где указаны координаты параллелей и меридианов, ограничивающих часть территории зоны, задания для разных специалистов – участников экспедиции.

Каждая группа составляет отчет: (рисунки, схемы, фото, рефераты)

- определяет природную зону;
- отмечает ее на контурной карте;
- составляет описание природной зоны по плану.

Задания для учащихся:

Менеджеру: составьте «Памятку туристу» для путешествия по природной зоне.

Руководителю экспедиции: отметьте на контурной карте границы природной зоны и ее основные характеристики.

Климатологу: составьте климатограмму природной зоны.

Почвоведу: докажите, что почва природной зоны – зеркало ландшафта.

Зоологу: изучите разнообразие животного мира.

Ботанику: выявите взаимосвязь между почвой, климатом, животными и растительным миром зоны.

В конце урока подведение итогов игры.

## Тема урока «Природа Антарктиды»

Тип урока – изучение нового материала. Методы: самостоятельная работа, групповая форма работы, беседа.

Учащиеся используют на уроке учебник, инструктивные карточки с заданиями, тематические карты Антарктиды, стенные карты, картины, цветные иллюстрации, дополнительную литературу и т.д.

Учащиеся подразделяются на группы. Каждая имеет своих геологов, климатологов, почвоведов, ботаников, зоологов, метеорологов, которые отправляются в заочное путешествие и подготавливают интересные сообщения по своей теме.

Ход урока.

Деятельность учителя и деятельность учащихся:

1 задание: учитель объявляет, что очередная экспедиция отправляется на зимовку в Антарктиду. Учащиеся получают задания и готовятся к сообщениям.

По возвращению с зимовки специалисты должны за 13 - 15 минут подготовить сообщения:

1. Геологи – о рельефе, и о полезных ископаемых
2. Климатологи – о климате
3. Почвоведы – о почве
4. Ботаники - о растительности
6. Зоологи - о животных
7. Метеорологи – о предсказании погоды.

Дается задания геологам:

1. Какие особенности имеет рельеф Антарктиды?
2. Какие находки были сделаны геологами в Антарктиде? О чем они свидетельствуют?
3. Какими полезными ископаемыми богата Антарктида?

Задания климатологам:

Решить проблему: Почему Антарктида самый холодный материк Земли? Почему даже в летний период плохо прогревается солнечными лучами?

#### Задания почвоведам:

1. Объясните почему в Антарктиде не развиты почвы?
2. Какие условия необходимы для образования почв?

#### Задания ботаникам :

1. Какие условия необходимы для произрастания растений? Есть ли такие условия в Антарктиде?
2. Какие растения растут на материке? Образуют ли они сплошной покров?

#### Задания зоологам:

1. Почему все живое сосредоточено в узкой прибрежной полосе и тесно связано с морем?
2. Как животные приспособились к суровым условиям обитания?
3. Почему синие киты занесены в «Красную книгу»?

#### Задания метеорологам:

1. Для чего ученые изучают природу Антарктиды?
2. Какие трудности приходится переносить зимовщикам?

В конце урока заслушиваются сообщения членов экспедиции. И подводится итог экспедиции.

### **Ролевая игра: «Заселение инопланетян» - 7 класс**

Игру можно использовать на закрепление природных зон отдельного материка или как урок сравнения материков Южного полушария или северного. Игра проводится в течение двух уроков при изучении темы «Природная зональность».

Цель игры: помощь инопланетной расе снарков, на планете которых произошла экологическая катастрофа из-за неправильной хозяйственной деятельности.

Планета стала непригодна для жилья, поэтому необходимо срочно разместить на различных материках Земли 10 млн беженцев. ООН приняла соответствующее решение.

Игровые группы могут быть сформированы в начале учебного года при изучении курса географии материков и океанов. Группы следует объявить экспедиционными экипажами во главе с капитанами. В рамках игровой группы учащимися выбираются различные роли (геолог, биолог, климатолог, топограф, гидролог, эколог, почвовед, антрополог) с возможной ротацией по профессиональным профилям через каждые 2 недели. Учитель руководит деятельностью всех экспедиций в игровом ранге адмирала.

Определяющими для инопланетян являлись следующие условия обитания:

- а) годовая амплитуда температуры воздуха не должна превышать 30 °С;
- б) температура не должна опускаться ниже –10 °С;
- в) количество осадков должно составлять не менее 500 и не более 1000 мм в год;
- г) абсолютная высота форм рельефа не должна превышать 700—900 м;
- д) должен присутствовать берег водоема;
- е) наличие плодородных почв;
- ж) наличие топливных полезных ископаемых.

Теперь члены экспедиций уполномочены предложить свои варианты размещения, для чего требуется изучить с этой точки зрения материка Земли. Каждой экспедиции предстояло изучить по 2 материка, выбор которых определяется жребием.

После распределения материков в течение 30 минут учащиеся по командам составляют «докладную записку» в ООН, а «консультанты» (приглашенные учащиеся 8-го класса) помогают «специалистам» в выполнении отдельных действий.

Докладные записки составляются в форме логического опорного конспекта. Рассматривается пример такой записки, составленной по двум природным зонам Африки.

Далее по аналогичной схеме рассматриваются природные зоны саванн, а также жестколистных вечнозеленых лесов и кустарников.

В результате исследования на территории Африки были «размещены» 500 тыс. снарков — на побережье Гвинейского залива, в саванне на востоке материка, на крайнем севере и юге материка, в зоне переменного-влажных лесов и кустарников.

Отчеты экспедиций заслушиваются экспертами и представителями других экипажей на втором сдвоенном уроке. Каждая команда может набрать от 3 до 10 баллов. В случае, если команда получает 9—10 баллов, всем ее участникам выставляется текущая оценка 5. Таким же образом 7—8 баллов соответствует оценке 4, 5—6 баллов — оценке 3.

В конце второго урока эксперты составляют итоговый отчет для ООН на доске. В отчете указываются все наиболее подходящие для размещения инопланетян участки суши с подробной аргументацией в пользу такого выбора территорий.

### **Эколого-географическая ролевая игра «Мой родной край»**

Цель: Закрепление экологических и географических знаний о родном крае. Развитие кругозора, мышления, памяти, любознательности. Воспитание чувства патриотизма, бережного отношения к природе, взаимовыручки, дружеского отношения друг к другу.

Оборудование: мел, 2 мяча.

Участники: 2 команды по 5-7 человек.

Командам дается задание: выбрать капитана, придумать название, девиз, приветствие.

Жюри: выбираются 3 человека (оценка по 5-ти балльной системе).

Ход игры:

1 тайм. Приветствие команд.

2 тайм. Пешком по параллелям.

(Принимают участие по одному человеку из команды.)

На полу расчерчен круг, посередине «параллель 55 градусов северной широты». Участники встают за прочерченной линией лицом друг к другу. Первый участник идет навстречу другому участнику по «параллели», называя формы рельефа своей области, которые он пересекает, двигаясь с запада на восток, дойдя до соперника, в игру вступает второй участник (из команды соперника), двигаясь с востока на запад и называя формы рельефа в

обратном порядке (в случае заминки – штрафное очко, побеждает тот, кто назовет все объекты с минимумом штрафных очков).

3 тайм. Игра «Лови - не лови!»

(Принимают участие все участники команд, выстроившись в шеренгу.)

Ведущий с мячом находится на расстоянии 4-х шагов от игроков.

Условие: при броске мяча произносится слово (название города), если город из Кемеровской области - ловить мяч, если нет- не ловить. Кто ошибется, тот выбывает из игры.

Побеждает команда, у которой в течение 2-х минут останется больше игроков.

Ответ: города, поселки Кемеровской области: Кемерово, Новокузнецк, Анжеро-Судженск, Киселевск, Прокопьевск, Междуреченск, Мариинск, Калтан, Осинники, Салаир, Гурьевск, Тайга, Таштагол, Топки, Юрга, Мыски, Тисуль, Яшкино, Крапивино, Малиновка; города не из Кемеровской области: Новосибирск, Оренбург, Саратов, Сыктывкар, Салехард, Оймякон, Красноярск, Ачинск и др.

4. Тайм. Игра «Раз, два, три!»

Участники 2-х команд берутся за руки и становятся в круг. Начиная движение по часовой стрелке, произносят слова: «Раз, два, три - растение назови». Называют дикорастущие древесные и кустарниковые растения Кемеровской области. Если кто-то молчит более 3-х секунд, выбывает из игры. Побеждает команда, у которой останется наибольшее число участников команды.

5 Тайм. Игра «Ловушка»

На полу вычерчивают 2 круга ( для 2-х команд).

Ведущий называет редкие растения Кузбасса. Если команда считает это растение редким забегает в круг, если – нет, стоит на месте. В случае ошибки, команда исполняет один куплет любой песни о растении (например, цветке). Побеждает команда, у которой не было ошибок.



Ответ: редкие растения Кузбасса: Венерин башмачок, Брунерра сибирская, горицвет, золотой корень, кандык, ковыль, кувшинка белая, прострел, маралий корень.

6 тайм. Конкурс капитанов.

Задаются по 5 вопросов каждому капитану, если правильный ответ, то капитан получает одно очко. Побеждает та команда, которая набрала большее количество очков. Вопросы к капитанам:

Высочайшая точка Горной Шории ( г. Мустаг-1560 км)

Коренные жители Кемеровской области (шорцы и телеуты)

Площадь Тисульского района (11 тыс.кв.м.)

Основные полезные ископаемые Кемеровской области (уголь, золото, железо, полиметаллические руды)

Кем и когда был открыт кузнецкий уголь (М.Волков, 1721г.)

Высшая точка Кузнецкого Алатау( Верхний зуб-2178м)

Год основания п. Тисуль (1783 г.)

Площадь Кемеровской области ( 95.5тыс. кв.км)

Горные породы в районе Утинка? (Осадочные)

Название климатического пояса, в котором находится Кемеровская область (Умеренный).

7. Тайм. Игра «Я-река»

У каждой команде по 5 мячей. Если звучит правильный ответ, то команда зарабатывает одно очко. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Ведущий держит мяч и называет реку, затем подкатывает к 1-му участнику команды, тот должен назвать реку или озеро, куда она впадает:

Томь-Обь, Кия –Чулым, ЯЯ-Чулым, Мрассу-Томь, Тисулка-Серта, Берикуль-Кия, Дудет-Урюп, Колба-Серта, Кундат-Кия, Серта-Кия

#### 8. Тайм. Пойми меня.

Участник команды должен при помощи жестов, мимики, походки изобразить животное, обитающее в Кемеровской области так, чтобы участники команды соперницы смогли отгадать название этого животного. Необходимо отгадать по два животных.

Выигрывает команда, которая понятней и артистичней изобразит животных.

#### 9. Тайм. Конкурс «Знатоки».

Задаются вопросы обеим командам. Побеждает команда, ответившая на большее число вопросов. Примеры вопросов:

1. Кто слышит ногами? (сверчок, таракан, кузнечик).
2. Какая бабочка самая маленькая? (Моль, шелкопряд, Крапивница).
3. Какая птица выводит птиц зимой? (Филин, клест, стриж).
4. Наука, изучающая птиц? (Орнитология, энтомология).
5. При увеличении концентрации какого газа можно задохнуться? (Азот, кислород, углекислый газ)
6. Какое дерево дольше живет? (кедр, осина, тополь)
7. По присутствию какого животного можно определить чистоту воды? (Уж, рак, лягушка).
8. Какой зверек спит всю зиму вниз головой? (Барсук, летучая мышь, суслик).
9. Не пустили в огород - оттого она и жжет (Крапива).
10. Сверху листик гладкий, но с байковой подкладкой (Мать-и-Мачеха).
11. Весной растет, летом цветет, осенью осыпается, зимой отсыпается. А цветет – то медок, лечит от гриппа, кашля и хрипа (Липа).

12. Обожжет без огня и тебя и меня, а живет у плетня (Крапива).
13. Как узнать возраст сосны без спиля (По числу ярусов плюс 5-6 лет молодости).
14. Назовите карандашное дерево (Кедр).

В конце урока подведение итогов и подсчет очков. Раздаются подарки команде победителей и всем участникам.

### **Географическая игра для учащихся 7- 8 классов**

Подготовка к игре.

Сформировать команды.

Нарисовать эмблему игры.

Сделать круги с изображением этапов путешествия.

Для каждой команды приготовить по 3 ребуса с зашифрованными покупками (всего 6 ребусов) для 4 этапа.

Два листа с перечнем слов для 5 этапа.

Два билета с зашифрованными маршрутами для 6 этапа.

Географические атласы 6,7 классов.

Чистые листы бумаги.

Листы с линиями для 7 этапа и карточки с изображением животных.

Пакеты с призами.

Жетончики для оценивания, коробочки под жетоны.

Таблички для названия команды

В игре принимают участие сборные команды от 6 – 7 классов.

На классной доске размещаются эмблема игры и этапов путешествия.

В командах выбирается старший – руководитель туристической группы. На столах лежат атласы, бумага, карандаши, фломастеры, ручки. Команды выбирают себе название и записывают на табличках.

1 этап «Сборы»

Учащиеся в группах договариваются, куда, в какую страну (остров, материк и т.д.) они поедут. Затем они называют характерные признаки этой страны, острова, а команда противника должна угадать эту страну.

Называется признак – дается ответ. Если ответа не последовало, называется следующий признак, и так до тех пор, пока страна не будет угадана. Чем больше признаков будет названо, тем больше очков заработает команда.

За 1 признак – 2 балл, за 2 – 2 балла и т.д.

После выступления обеих команд выдаются жетоны по числу заработанных баллов.

## 2 этап «Граница»

Вы находитесь на государственной границе. Чтобы успешно ее перейти, вам придется ответить на предложенные вопросы. Вопросы будут задаваться каждой команде по – очереди. Отвечать надо сразу, время для обдумывания ответов нет. За каждый правильный ответ – 1 балл-жетон. Отвечать могут все, кто знает, но засчитывается только первый ответ.

### Вопросы первой команде:

1. Крупный населенный пункт? (город)
2. Участок земли, поросший деревьями? (лес)
3. Сильный холод? (мороз)
4. Каменная оболочка Земли? (литосфера)
5. Точка земной поверхности, где сходятся все меридианы? (полюс)
6. Прибор для ориентирования на местности? (компас)
7. Центральная часть земного шара? (ядро)

### Вопросы второй команде:

1. Часть водной оболочки Земли? (море)
2. Перемещение воздушных масс? (ветер)

3. Воздушная оболочка Земли? (атмосфера)
4. Группа островов? (архипелаг)
5. Обширный массив суши, омываемый океанами и морями? (материк)
6. Сильная буря на море? (шторм)
7. Скопление в атмосфере сгустившихся водяных паров? (облако)

### 3 этап «Обезьян – хауз»

Следует поздравить учащихся, что они благополучно перешли границу. Учитель: Вы решили передохнуть в гостинице. Здесь встретились обе команды. Вам захотелось рассказать друг другу, какие подарки вы везете своим друзьям. Нужно выбрать подарок и показать его без слов, жестами и мимикой. Чем быстрее другая команда отгадает ваш подарок, тем лучше вы его показали, тем больше баллов вы получите.

Высшая оценка – 3 балла.

Пришло время освежиться, выпить витаминных соков. Каждая команда получает три стакана с напитками – соками ягод. Необходимо определить на вкус, в каком стакане, какой сок. (1 – вишня, 2 – жимолость, 3 – шиповник)

Высшая оценка - 3 балла.

### 4 этап «Шоп - тур»

Учитель: Вы отдохнули в гостинице и решили побродить по улицам города. Зашли в магазин и сделали покупки. А чтобы узнать, что вы купили, придется разгадать ребусы. Все покупки связаны с географией и очень пригодятся вам в путешествии. (Глобус, карта, компас)

Каждый ребус – 1 очко.

### 5 этап «Брехляндия – завирандия».

Учитель: Ваши покупки так подняли вам настроение, что вы развеселились и стали рассказывать друг другу фантастические истории, которые как будто бы случились с вами в путешествии.

Задание: сочинить фантастический рассказ, используя слова – удав, землетрясение, вулкан, северное сияние, слон, Африка, Северный полюс, кит, закат, воздушный шар.

### 6 этап «Турбюр».

Учитель: А сейчас, ребята, вы попали в туристическое бюро, где вы выберете билет, в котором указан ваш маршрут. Вы должны назвать его. За правильный ответ 2 очка.

1 билет: «Из города, который парит в воздухе, в город, который стоит на мягком месте» (из Орла в Париж)

2 билет: «Из города, который самый сердитый, в город, по которому течет кровь» (из Грозного в Вену).

Учитель: Если эти маршруты не совпали с вашими желаниями, то предлагаю: за 3 минуты с помощью карты составьте свои маршруты, в которых укажите 2 географических пункта (город, река, море, остров), названия которых содержит любой вид одежды. (Панама, Амазонка, Ямайка)

За каждое название – дополнительное очко.

### 7 этап «Сафари – парк».

Учитель: Вы попали в Сафари – парк, где собраны животные со всего мира, со всех материков. Ваша задача – расселить их по родным материкам, туда, где они обитают.

Команды получают наборы карточек с изображением животных.

**Евразия:** северный олень, гусь гуменник, макак резус, индийская кобра, - гангская кобра, гиббон, птица – носорог, павлин

**Антарктида:** странствующий альбатрос, поморник, морской котик, пингвин, морской лев

**Австралия:** ехидна, коала, сумчатый тушканчик, кенгуру, какаду, страус эму, утконос

**Северная Америка:** луговая собачка, енот, койот, скунс, опоссум, овцебык

**Южная Америка:** тукан, колибри, вискача, муравьед, кондор, паукообразная обезьяна, ленивец

**Африка:** лев, слон, зебра, шимпанзе, жираф, носорог

Учитель: А теперь другое задание, связанное с животными: вам надо дорисовать предложенные линии так, чтобы получились изображения любых животных, птиц, рыб.

За лучший рисунок команда получает 2 балла.

Командам выдаются листы с одинаковыми линиями. Они должны коллективно дорисовать.

#### 8 этап «Приз»

Следует подсчитать общее количество очков у каждой команды.

Победитель получает главный приз, проигравшая команда – утешительный.

Всем участникам игры выставляются баллы, которые переводятся в оценки и в дневнике делается соответствующая запись.

### **Ролевая игра «Государства Земли» для учащихся 7 классов**

Данную игру следует проводить на уроке обобщающего повторения по государствам, какого – либо материка . Выбираются творческие группы по 5-6 человек. Остальные учащиеся корреспонденты, собирающие материал об этих странах.

На столах, за которыми сидят представители государств, - таблички с названиями страны, ее флага, данными о площади, населении, языке.

Творческим группам заранее предложены задания:

1. Нарисовать герб и флаг страны.
2. Составить краткую характеристику страны.
3. Отобрать материал о стране из периодики.
4. Подготовить рассказ о населении страны.
5. Рассказать о культуре страны: музыке, традициях, обычаях, достопримечательностях.

Для отчета по творческому заданию можно использовать заранее подготовленную презентацию.

После изучения другого материка учащиеся меняются ролями, создают другие творческие группы.

Сюжетно-ролевые игры, которые можно проводить в 10-11 классах по усмотрению учителя по пройденным темам:

### **География мировых природных ресурсов (урок-практикум)**

Цели: 1. Самостоятельно ознакомиться с мировыми природными ресурсами в процессе групповой работы.

2. Способствовать формированию и развитию компетентностных умений: интеллектуальных, оценочных, коммуникативных.

Оборудование: карточки-задания, учебник, атлас, настенная мировая карта.

Изучение промышленности мира учитель организует с группами учащихся. Весь класс условно делят на кафедры "Института природных ресурсов", каждой выдается инструктивная карточка с заданиями: (3–4 вопроса и используемая литература).

Через 15 минут кафедра должна дать полный отчет о своей отрасли промышленности. В "Институте природных ресурсов" работают кафедры:

- кафедра горючих полезных ископаемых;
- кафедра негорючих полезных ископаемых;
- кафедра земельных ресурсов;
- кафедра водных ресурсов;
- кафедра биологических ресурсов;
- кафедра агроклиматических ресурсов.

Зав. Кафедрами (старшие) корректируют работу своих групп, подводят итоги, делают выводы.



## "Региональная характеристика мира" (урок-семинар)

Цель: сформировать общее представление о международных экономических отношениях, влияния НТР на структуру хозяйства и использования современных методов мониторинга.

Оборудование: карточки-задания, карты атласа, дополнительная литература, настенная политическая карта мира, учебники.

Учащиеся за 3 недели до проведения игры делятся на группы, и самостоятельно выбирают интересующие их вопросы.

1 группа – политическую тему: формирование 3-х главных центров экономического соперничества; партнерство и противоречия между странами.

2 группа – экономические вопросы, связанные с международным разделением труда, положением в нем развитых и развивающихся стран, ролью международных монополий в международном разделении труда.

3 группа – НТР на современном этапе; сдвиги в отраслевой и территориальной структуре хозяйства в период НТР; высокий уровень науки, техники и технологий на современном этапе.

4 группа – на экологическую тему, в которую входило рассмотрение современных методов и технических средств мониторинга за состоянием окружающей среды.

Группы учащихся состоят из 7-8 человек, и каждый участник выбирает только один вопрос и составляет письменный реферат. После проверки его учителем, в группах выбираются докладчики. В их задачу входит на основе работ своих товарищей написать общий доклад по теме. Работа в группах не завершается вместе с передачей материалов докладчикам: они чертят таблицы, диаграммы, картодиаграммы.

Организационно работа распределяется так:

1-я неделя – поиск литературы

2-я неделя – подготовка рефератов

3-я неделя – написание общих докладов по 4-м темам и оформление настенной графики (наглядности) для докладчиков и кабинета географии.

В результате данной игры учащиеся получают знания о мировой системе хозяйства; продолжают формировать умение работать с дополнительной литературой, картами различного содержания, слушать собеседника и отстаивать свою точку зрения, работать в группе, обмениваться информацией и делать выводы.

### **"Международное географическое разделение труда" (урок-аукцион)**

Цель: 1.Расширить представление о формах международного сотрудничества, о роли стран в МГРТ.

2.Продолжить формировать умение работать с различными источниками информации, работать в группе и обмениваться мнениями.

Оборудование: карты атласа, справочники, флажки, эмблемы, упаковка или образцы продукции, ватман, цветная бумага, клей, ножницы, карта мира, учебники.

Подготовительный этап: объяснение сути игры. Учащимся объясняют смысл слова "маркетинг", что позволяет правильно выбрать направление сбора информации по "своей" стране.

Ход игры:

I раунд: подготовка рекламы;

II раунд: краткая информация о стране и реклама ее экспортной продукции;

III раунд: изучение рынка сбыта и спроса на продукцию своей страны;

IV раунд: брифинг.

Представители стран сообщают, какие торговые соглашения они успели заключить в ходе игры и с какой страной (по туризму, научно-техническому обмену и т.д.).

Заканчивает игру итоговое выступление – экспертов.

Для ребят данная игра является своего рода проориентацией. Проигравших нет.

### **«Путешествие по Индии» (урок-путешествие)**

Цель: Получить знания по Индии, изучив ее природно-ресурсную базу, размещение населения и хозяйства, проблемы экономики, сотрудничество с Россией.

Оборудование: карты атласа, учебник, наглядный материал: рисунки, фотографии, сувениры, монеты Индии; аншлаги с названием газет и журналов; дополнительная литература.

За "круглым столом" туристы и корреспонденты делятся своими впечатлениями после поездки в Индию, иллюстрируя свой рассказ наглядностью. В ходе игры выясняются вопросы:

- Индия в мире;
- проблемы использования территории, природных и трудовых ресурсов;
- важнейшие промышленные и с/х. районы;
- Индийская модель развития экономики;
- крупнейшие города, обозначение их на к/к;
- экономические и социальные проблемы;
- экономическое сотрудничество Индия – Россия.

В конце подводится итог основных рассмотренных вопросов по Индии.

### **"Государства – карлики" (урок-панорама)**

Цель: Активизация познавательной деятельности, дальнейшее формирование умений работы с разнообразными источниками знаний, знакомство с маленькими государствами Европы.

Оборудование: таблички, визитки по странам, наглядный материал, атласы, настенная политическая карта Европы, видео- и аудиоматериалы.

Класс делится на 2 группы: корреспонденты газет, журналов и т.д. и представителей каждого государства.

· Творческим группам заранее предложены задания:

Нарисовать герб, флаг страны;

Составить краткую характеристику страны (1-2 человека);

Отобрать на выбор печатные материалы о данной стране (фотографии, графики, цифры и т.д.);

Подготовить рассказ об образовании молодежи страны;

Рассказать и представить национальный костюм;

Рассказать о культуре страны: музыке, традициях, обычаях, праздниках, достопримечательностях, памятниках истории и культуры;

Приготовить национальное блюдо и рассказать о национальной кухне.

После вступительного слова идет представление стран и вопросы корреспондентов.

### **"Горячая точка планеты – Персидский залив" (урок-телемост)**

Цель: Рассмотреть своеобразие региона Персидского залива (состав, геополитическое положение, история конфликта и др.)

Совершенствовать навыки работы со статистическими материалами.

Оборудование: атласы, настенная политическая карта Азии, дополнительная литература, статистический материал.

В ходе игры выступают представители следующих групп:

- историки (история конфликта);
- нефтяники-экономисты;
- специалист по Международным соглашениям;

- политологи (последствия конфликта);
- экологи;
- представители средств массовой информации: журналисты газет и журналов, телерепортеры и т.д.

В конце урока подводится итог и выставляются оценки.

### **"Япония – страна восходящего Солнца"(пресс-конференция)**

Цель: 1. Активизировать деятельность учащихся;

2. Развивать у школьников: мышление, умение рассуждать, пользоваться дополнительной литературой;

Оборудование: политическая карта мира, карта Японии, слайды, визитные карточки специалистов, выставка книг и проспектов, выставка книг и проспектов, японская музыка (магнитофон), данные по стране.

За месяц до урока оговариваются темы рефератов, формируются группы, идет подбор литературы и составление реферата.

Ход игры:

1. Географическое положение Японии.

Выступает обозреватель по территориальным вопросам.

2. Особенности природы и природные ресурсы.

- выступает журналист журнала "Вокруг света".

3. Население.

выступление этнографа.

4. Хозяйство.

Выступают министры отраслевой промышленности и сельского хозяйства.

5. Внешнеэкономические связи.

Выступления: экономист-международник; советник президента России по вопросам внешней политики.

В хорде всей игры журналистами задаются вопросы.

## 6. Подведение итогов.

В курсе "Экономическая география России" можно использовать игры проблемно - проектные, на изучение нового материала и обобщение и контроль. Как показывает практика, девятиклассники весьма охотно играют на уроках географии.

Достаточно важным вопросом при проведении игр в классе является игровое оборудование, атрибутика игр. Школьники большие фантазеры и в любой палке смогут увидеть любой предмет игры. Но лучше, чтобы игра была подготовлена достаточно ярко, красочно. Кроме игрового поля на доске (которое необходимо сделать зрелищным), игровых полей у каждого ученика или игровой группы, могут потребоваться фишки (на магнитах) в виде самых разнообразных предметов - машин, животных, людей... Необходимым атрибутом может являться игровой кубик с красивыми гранями - числами (или картинками). Его желательно сделать крупным с ребром до 10 см. Необходимо позаботиться о письменной инструкции для игроков, которая должна быть оформлена в общем стиле игры, о табличках на столах с названиями или символами различных групп, "визиток" на груди ведущих игроков. Иногда применяются атрибуты костюмов либо предлагаемые ребятам на урок, либо изготовленные ими самими к уроку - игре. Для игровых ситуаций на местности необходимо подготовить географический инструмент - компасы, дальномеры, планшеты, бланки... Важным для школьников является мера текущей оценки каждого игрового действия. Можно для этого использовать различные жетоны. Игровые чернильные печати зверей, иногда цифры, иногда специальные компьютерные рисунки, иногда ксерокопии картинок. Учащимся приятно держать в руках такие оценки, по сумме которых в конце урока выяснится победитель. Для обострения ситуации иногда на доске вычерчивается таблица с набранными каждой командой в течении игры баллами. Иногда используются бланки грамот для награждения самых креативных. Для регистрации времени можно использовать песочные часы, видимые с любой точки класса. Необходимо подготовить помещение для игры на весь урок - предусмотреть расстановку стульев, столов (иногда создать импровизированную "сцену").

Эффективность применения игр на уроках географии:

1. Несравненно быстрее развивается интеллектуальный уровень учеников, так как приходится постоянно расширять свой кругозор. Сравнительный

анализ классов в одной параллели, показывает, что там, где учащиеся не играют на уроках, они хуже владеют устной речью, более закрепощены в решении нестандартных вопросов, медленнее приходят к решению. Хороший пример - победы в брейн - рингах играющих классов над неиграющими, ведь многие игры требуют быстроты мысли.

2. Ученики становятся более творческими личностями, так как осознанное научное творчество в школьном возрасте возможно только либо у одаренных детей, либо в неформальном учебном общении (которое и дает учебная игра). Примерами могут служить творческие работы учащихся, при выполнении игровых заданий ("Дневники путешествий", "Рекламные проспекты")

3. Ученики становятся более раскрепощенными при решении учебных задач на других предметах, ибо имеют опыт коллективного обсуждения проблем.

4. Ученики играющих классов становятся более открыты друг для друга, улучшается внутриклассная психологическая обстановка. Раскрываются замкнутые дети, ибо один удачный ответ (или ход) в игре может диаметрально переменить к таким ученикам отношение сверстников в классе.

5. В учебной игре часто происходит самореализация подростков в общении.

6. Свободное творчество учеников в процессе игры приносит моральное удовлетворение преподавателю, который видит все достоинства и недостатки в усвоении пройденного материала, видит "пробелы" в знаниях своих учеников, может оперативно скорректировать знания.

## Школьные ролевые игры по географии во внеурочное время

Внеурочная работа ( или внеклассная) является составной частью учебно-воспитательной работы в школе, так как способствует решению важных задач в образовании и воспитании школьников и позволяет разумно организовать их досуг.

География как учебный предмет имеет большие возможности для проведения внеурочной работы, так как ее содержание тесно связано с окружающей природой, с хозяйственной деятельностью людей, с международными и текущими событиями в нашей стране. Учащихся интересуют многие географические проблемы, раскрыть которые не представляется возможным на уроке из-за недостатка времени. Удовлетворить интересы школьников, помочь всесторонне познать многообразие и богатство родной природы, насыщенную событиями жизнь своего народа и всей планеты, дать пищу уму и чувствам детей – главная задача внеурочных занятий по географии.

Внеклассная работа отличается от урочной целями, содержанием, организационными формами и особенностями методики проведения. Образовательные цели внеклассной работы – расширение географического кругозора и углубление знания школьников в области географической науки, совершенствование общеучебных и специфических для географии умений учащихся. Эти цели осуществляются путем включения во внеклассные занятия внепрограммных вопросов и проблем географической науки, а также за счет более высокого научного уровня и глубины раскрытия программного материала.

Неограниченный рамками учебного времени учитель во время проведения занятий может широко привлекать дополнительный фактический материал, помогающий формировать новые представления о географических явлениях и процессах, вводить новые понятия и географические термины.

На внеурочных занятиях школьники совершенствуют умения самостоятельно пополнять знания из различных источников информации. Составляя аннотации, рефераты и доклады по дополнительной научно-популярной литературе, периодической печати, учащиеся совершенствуют умения работать с книгой: выделять главные мысли, отбирать факты для подтверждения теоретического положения, составлять планы и конспекты по



тексту. На экскурсиях и в походах они закрепляют некоторые исследовательские методы географической науки: учатся наблюдать, собирать и оформлять коллекции горных пород и минералов, графически изображать статистические данные и т.д.

Внеклассная работа позволяет совершенствовать картографические умения школьников. Во время походов учащиеся составляют планы и карты – схемы пути, на которые наносят объекты природы, подлежащие охране. Подготовка сообщений о текущих событиях в России и за рубежом способствует расширению объема знаний географической номенклатуры, умению ориентироваться на карте при нахождении географических объектов.

Велика роль внеклассной работы по географии и в развитии познавательных способностей школьников, так как она помогает формированию самостоятельности, творчества, географического мышления, познавательного интереса, наблюдательности и т.д.

При определении содержания внеклассной работы учитывается и местонахождение школы. В сельских школах работа, чаще всего, направлена на изучение своей местности. Школьники имеют возможность систематически вести наблюдения за природными объектами и явлениями, окружающими школу, выполнять общественно полезную работу по охране природных объектов. Туристско-экскурсионная работа в таких школах предполагает обычно организацию походов и экскурсий к природным памятникам, в города области, а также за пределы своего региона.

Особая роль в образовании принадлежит географо - туристическим и ролевым играм на местности. Среди существующих разнообразных игр можно привести в качестве примера следующие игры.

### **Эколого-подвижная игра «Экологический турнир «Друзья природы»**

Цель: 1.Закрепление экологических и географических знаний о родном крае.

2. Развитие кругозора, мышления, памяти, любознательности.

3. Воспитание чувства патриотизма , бережного отношения к природе, коммуникативных способностей.

Оборудование: гербарий лекарственных растений, ватман, фломастеры, ножницы, нитки, пластмассовые бутылки.

Учащимся заранее дается домашнее задание: подготовить название команды, эмблему, девиз, выбрать капитана.

Для проведения игры выбирается жюри из числа старшеклассников или педагогов, которые обговаривают критерии оценки и баллы каждого этапа.

Ход игры:

Ведущий: Уважаемые ребята, сегодня вам предстоит состязаться в настоящих турнирах, но не рыцарских - на шпагах и саблях за честь и достоинство как в старину, а в турнирах защитников и знатоков природы. Вам пригодятся знания о родном крае, смекалка, дружба и находчивость, быстрота и аккуратность в выполнении заданий. Пусть сегодня вам будет сопутствовать удача!

1 тур. Представление команд.

Команды отправляются в путь. Кто стоит у нас на старте?

Объявляются команды - участницы с представлением возможности разъяснить название команды, эмблемы и девиза.

2 тур. Лесные пародии.

Участникам команд предлагается изобразить зверей и птиц, насекомых, при этом необходимо правильно передать их повадки и поведение. Участники либо сами выбирают объект пародии и готовятся, либо членами жюри предлагаются варианты, например, такие:

-улетающие на юг журавли;

-добывающие еду лягушки;

-утка с выводком;

-муравьи на охоте.

Через 5-7 минут можно начинать представление.

3 тур. Ах, цветы, цветы вокруг.

Посмотрите вокруг. Столько знакомых и неизвестных растений вокруг!

Команды отвечают на вопросы викторины о цветах. Ведущий поочередно задает вопросы командам, но отвечает тот, кто первый поднял руку. Если команда не может ответить на вопрос или отвечает неправильно, этот же вопрос задается соперникам.

Вопросы викторины.

1. Эти цветы привлекают нас неброской красотой. Предание гласит, что когда Адам был изгнан из рая, он долго шел и плакал, а на тех местах, куда капали его слезинки, появлялись прекрасные цветы. Другая легенда рассказывает о том, что дочь Атласа, отказавшаяся покориться богу Солнца, была превращена в этот цветок. Эти цветы были растениями – символами на протяжении всей истории человечества: галлы и греки этими цветами посыпали ложе невесты. Он был любимым цветком Наполеона и Джозефины. Древние греки использовали это растение для приготовления благовоний, а римляне применяли его в качестве приправы для вин. У нас эти цветы часто называют «анютины глазки» (Фиалка).

2. Из каких цветов варят варенье? ( Из одуванчика).

3. Это растение имеет сильный неприятный запах, содержит эфирные масла, используется в парфюмерной, пищевой и мыловаренной промышленности. (Герань)

4. Какие цветы растений и кустарников могут предсказывать погоду?

(Если цветки смородины, жимолости сильно запахло и их облепили насекомые, - жди дождя. Если же пчелы роем гудят на цветущей черемухе или рябине, - завтра будет ясный день. Их цветки выделяют нектар только в ясную погоду. Если в солнечный день закрываются цветки одуванчика – быть дождю.

5. Назовите растения, занесенные в Красную книгу Кемеровской области, в названии которых можно прочесть женские имена? (Вероника густоцветковая, Вероника перистая, Любка двулистная, Лилия кудреватая, пион Марьин корень, фиалка надрезанная – Виола).

6. Почему цветы, распускающиеся ночью, имеют светлую окраску? (Светлые цветы лучше видны ночью насекомым опылителям).

7. Как называется цветок, в котором женщина обнаружила Дюймовочку? (Тюльпан).

8. Как правильно держать букет цветов? (Стеблями вниз, цветками кверху).

9. Сколько цветов должно быть в букете? (Если цветов до 10, то количество их должно быть нечетным, при большем количестве- произвольное).

10. Назовите растение, которое используется в технических целях, из него изготавливают синий краситель, а также применяется в народной медицине. (Девясил).

4 тур. Привал.

Все немного устали. Давайте отдохнем, а какой отдых на природе без песен?

Композиторы и поэты часто в своем творчестве обращались к растениям, воспевая их красоту и прелесть ароматов. Каждая команда за 3 минуты должна вспомнить как можно больше песен с названиями растений.

(Обязательное исполнение одного куплета. Песни поются по очереди, выигрывает последняя команда, правильно спевшая песню. Повтор песен, даже если пример был из другого куплета, запрещен.

4 тур. Сделал дело- гуляй смело.

Когда туристы или отдыхающие собираются уходить домой, куда убираются пустые пластмассовые бутылки?

Попробуйте из пустых пластмассовых бутылок сделать полезные вещи для леса или проходящих мимо туристов.

5 тур. Пословицы и поговорки о животных нашего края (проговорите их правильно):

- Труда рыбки не без вытащить и пруда из.
- Хвост всякая хвалит свой лисица.
- Свистнет на рак когда горе.
- Осени считают цыплят по.
- Корми лес в сколько равно смотрит корми не все он волка.

бтур. Целебные растения.

Лес нас кормит, поит и лечит. Предлагаем вам, ребята отыскать лекарственные растения на поляне, в лесу, рассказать о правилах сбора, сушки и хранения лекарственных растений и ответить на вопросы.

- 1.Кору какого дерева применяли при малярии до появления хины? ( Кору ивы).
- 2.Назовите растения, которые применяют при простудах? ( Малина, липа, ромашка, мать- и –мачеха, крапива, багульник).
- 3.Какое растение используется для лечения мелких ран, ушибов, ссадин? (Листья подорожника).
- 4.Какое растение носит название «Мяун-трава» и какое лекарство изготавливают из него?( Валериана, сердечные капли).
- 5.Какое растение индейцы называли «След белого» и почему? (Подорожник, привезенный европейцами из Америки).
- 6.Каким растением можно остановить кровотечение? (Тысячелистником).
- 7.Какое растение может заменить вату? (Мох сфагнум).
8. Химический состав её сложен. В ней много аскорбиновой кислоты, каротина, витамина К, способствующего свертыванию крови. В медицине Она применяется как поливитаминное средство при гиповитаминозах, кишечных и других кровотечениях, а также при диабете. (Крапива).

Почки этого дерева используются в народной медицине, из свежих игл изготавливают напиток, богатый витамином С. ( Сосна).

9. Какое лекарственное растение носит название «глаз птицы» и употребляется человеком для лечения в качестве глазных капель? (Вороний глаз).

10. Из каких ядовитых растений изготавливают лекарства? (Дурман, белена, вороний глаз, белладонна).

7 тур. Защитники природы.

На окраине тропы – завод.

Каждая команда в течение 10 минут должна изобразить на половине листа ватмана завод будущего, который бы не отравлял окружающую природу, главное– защита проекта с доказательностью полной экологической чистоты завода.(Защита экологических проектов).

### **Игра «Территория» для учащихся 9 классов**

Участники игры:

- от 5 до 10 директоров предприятий;
- от 2 до 5 представителей администрации в составе: от 1 до 3 представителей (включая председателя планово-экономического управления) и одного из депутатов;
- от 2 до 4 строителей, играющих роль руководителя соответствующей строительной организации;
- инспектор по охране природы;
- представители банков;
- руководитель игры (преподаватель).

Вывешивается карта района, где разворачивается деловая игра. На карте указываются районы деятельности соответствующих районных

администраций, несколько населенных пунктов городского типа, основные транспортные магистрали и потенциальные площадки для строительства, которых у каждого района может быть несколько (обычно 2-3).

В игре рассматриваются ресурсы: земельные (2 категории); водные (2 категории); трудовые (2 категории). По каждой площадке приводятся стоимостные оценки ресурсов, стоимость строительства транспортных магистралей, характеристика мест отдыха и т.п. в зависимости от подготовленности участников.

Перечень предприятий, которые надо построить:

ЭС- электростанция (гидро-, тепловая, атомная, приливная, солнечная, геотермальная, ветровая, магнитодинамическая);

МЗ – металлургический завод (комбинат полного цикла, передельный, электрометаллургический, цветной металлургии);

ХП – химическое производство (электрохимия, органическая химия, производство минеральных удобрений, основная химия);

МК – машиностроительный комплекс (транспортное, сельскохозяйственное, электротехническое, радиоэлектронное, тяжелое);

ЛК – лесопереработка (лесная, лесоперерабатывающая, целлюлозно-бумажная промышленность).

Моделируется 15-летний срок строительства ТПК с 5-летними периодами. Каждое предприятие характеризуется параметрами: потребность в земле, воде, трудовых ресурсах, энергии и качественными характеристиками, адекватными площадкам для строительства предприятий. Эти данные приводятся в табличной форме. На площадке, где построено хотя бы одно предприятие, надо строить город, параметры которого также приводятся в таблице. В табличной форме приводятся и сведения о возможных значениях производственных функций индекса успеха.

Проведение игры

Игроки получают карточки, моделирующие виды и объемы ресурсов и результаты деятельности. Имеются карточки «Деньги», «Земля», «Вода», «Труд», «ТЭЦ», «Железные дороги», «Здания», «Дома», «Сервис», «Оборудование», «Основные фонды». Каждой площадке присваивается цвет, а карточки: «Земля», «Вода», «Железная дорога» - окрашиваются в цве

площадки. В таблице приводятся соответствующие сочетания ресурсов по площадкам.

Достоинства карточек: «Дома», «Здания», «ТЭЦ», «Сервис», «Оборудование», «Основные фонды» - выбираются пониженными для удобства расчетов.

В начальный момент игры администрации получают карточки «Земля», «Вода» для своих площадок; строители – карточки «Основные фонды» для своих площадок; инспектор – карточки «Штраф». Руководитель игры концентрирует у себя карточки: «Труд», «ТЭЦ», «Железные дороги», «Здания», «Дома», «Оборудование», «Деньги». Директора карточки не имеют. Кроме того, есть карточка «НОЯ» - они располагаются в произвольной последовательности и карточки «Рынки», «Конъюнктура».

Игра начинается с серии переговоров между директорами и администрацией, директорами и директорами, директорами и строителями, в ходе которых выбираются площадки, комплектуются предприятия и набираются объемы строительных работ. Директора получают в банке кредиты на строительство под проценты. Возможно введение в сценарий игры других коммерческих банков.

Выбрав площадку и договорившись с администрацией, директор в обмен на карточку «Земля» передает администрации «Деньги». Затем аналогичные расчеты производятся со строителями, вновь с администрацией уже за «Ресурсы». Предприятие считается построенным, если директор получил в необходимом количестве все карточки. На основе всех расчетов определяется «Индекс» директора как оценка его деятельности. На полученные «Деньги», администрация получает в банке «ТЭЦ», «Железные дороги», а карточка «Дома», «Сервис» она за «Деньги» приобретает у строителей. Администрация может предоставлять «Землю» и «Ресурсы» по договорным ценам. На основе этих операций определяется «Индекс» администрации. Аналогичная процедура с оценкой «Индекс» проводится строителями.

Наглядность игры достигается использованием реальной или гипотетической карты, к которой по мере развития игровой ситуации прикалываются карточки соответствующего достоинства.

В процессе игры синхронно времени или этапу извлекаются карточки «НОЯ», «Конъюнктура», которые могут резко менять условия игры, внося



элемент неопределенности и внезапности в ее ход, поощряя игроков к принятию нестандартных решений в условиях дефицита времени и ресурсов.

Экологическая направленность игры достигается за счет использования инспектором карточек «Штраф», которые в зависимости от поведения директоров, строителей, администрации могут резко снижать их «Индус».

В конце игры преподаватель выставляет интегрированные оценки: за активность, правильность решения поставленной задачи, удачный поиск альтернатив или разрешения конфликтной ситуации, оригинальное нововведение в одной из сфер деятельности, выходящее за рамки учебной программы.

#### Карточка для игры «Территория»

Случай	Количество карточек данного достоинства		
	10%	25%	50%
Землетрясение	10%	25%	50%
Наводнение	5%	10%	25%
Авария на ЭС	10 дней	20 дней	30 дней
Авария на ж/д	5 дней	10 дней	30 дней
Забастовка	1 день	7 дней	30 дней
Снижение прибыли из-за отсутствия сбыта	10%	50%	100%
Суммарное количество карточек с событиями равно 48	30	12	6

В играх нет отрицательных оценок, что создает положительный эмоциональный настрой на уроке. Система основанная на личностно - ориентированном подходе к процессу обучения ( субъект - субъектные отношения, ибо преподаватель в школьной игре имеет свою роль - беспристрастного судьи - ведущего, а иногда и рядового участника). Цель игровой системы содействовать становлению и развитию личности ребенка, компенсировать потребность подростков в самоутверждении в коллективе сверстников. В игре учащиеся имеют право принимать собственное решение, имеют право на ошибку. Игра воспитывает творческую, самостоятельную, активную личность. В учебной игре нет места двойного стандарта, какой часто бывает на уроках при учебно - дисциплинарном подходе к преподаванию. Любые махинации жестко отменяются самими играющими, правилами игр.

## Список рекомендуемой литературы и интернет – ресурсов

1. Бабурин В.Л. Экспертиза - деловая игра, ГЗ МГУ, географический факультет. - Москва.: МГУ, 2001
2. Душина, И. В. Методика и технологии обучения географии: пособие для учителей / И. В. Душина, В. Б. Пятунин, Е. А. Таможняя. - М.: Астрель, 2002
3. Зотова А.М. Игры на уроках географии.- Москва.: Дрофа, 2004
- 4.Каропа Г. Н. Методика преподавания географии: курс лекций / Г. Н. Каропа. – Гомель: ГГУ им. Ф. Скорины, 2004.
- 5.Кулинич С. Г., Николина В. В. Географические игры // журнал " География в школе", М., "Школа-пресс", 1991. №1.
- 6.Макарцева Л.В., Кусков А.С. Внеклассная работа по экономической и социальной географии России. Саратов, «Лицей», 2001
- 7.Мартемьянов В.В "Проблемно - деятельностный подход в компьютерном моделировании» // журнал " География в школе", М., "Школа-пресс", 2010. № 10
- 8.Петушинская, Л. Нетрадиционные формы обучения географии: ролевые игры / Л. Петушинская // География: проблемы преподавания. – 2004. – №1. – С. 19–25.
- 9.Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. М.,1991
10. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении - М., Просвещение, 1992
- 11.Финаров Д.П. Методика обучения географии в школе . М. АСТ: Астрель, 2007
- 12.Шавердина Н.А. Новые олимпиады для начальной школы./ Ростов-на-Дону – 2007

**Интернет - ресурсы :**

1. <http://www.yspu.yar.ru>
2. [http://www.ussr.to/Russia/ecoros/babur\\_s5.htm](http://www.ussr.to/Russia/ecoros/babur_s5.htm).
3. <http://www.nsportal.ru/shkola/geografiya/>
4. <http://www.otherreferats.allbest.ru/>
5. <http://www.festival.1september.ru/articles/>