**Сумарокова Надежда Николаевна**

**Номинация: Естественные науки (география)**

**Методическое пособие:**

**«Игровые технологии на уроках географии»**

**Предмет преподавания: география**

**Должность : учитель географии МОУ «Средняя общеобразовательная школа №2 р.п. Базарный Карабулак Саратовской области»**

**Содержание**

**Введение**   **с.3-4**

1. **Классификация игр**  **с.5-7**
   1. Ролевые игры  **с.8-11**
   2. Деловая игра  **с.11**
2. **Игровая система в преподавании географии с.12**

2.1 Место игровой системы в курсе «География»  **с.12**

2.2 Виды игровой системы  **с.13**

2.3 Критерии игровых технологий  **с.14**

1. **Заключение**  **с.15**
2. **Список использованных источников** **с.16**

**Приложение А с.17**

**Приложение Б с.18**

**Приложение В**  **с.19**

Введение

Для решения социально-экономических задач игры впервые были разработаны и использованы в СССР. В 1932 году под руководством М.М. Бирштейна в Ленинградском инженерно-экономическом институте была проведена деловая игра, имитирующая завершающий период пуска Лиговского завода пишущих машинок.

В современном виде деловые игры стали применяться в СССР и США примерно одновременно, в 50-е года в рамках разработки сценариев возможных действий сторон и проработок деталей общенациональных программ. В США деловые игры, разработанные специалистами таких компаний, как «РЭНД», «Дженерал электрик», «ИБМ» и других, используются в основном для целей прогнозирования научно-технического прогресса и стратегического планирования. Теперь деловые игры имеют широкое применение в коммерческой и управленческой деятельности различных компаний и других организаций. В СССР деловые игры стали распространяться в сфере экономических отношений, а несколько позже, с начала 60-х годов, в управлении.

Для учебных целей игры стали применяться относительно недавно, с конца 60-х начала 70-х годов. При этом большинство авторов (Н. Грейв, Г. Уффорд, Г.П. Щедровицкий и другие) игры рассматривают как разновидность имитаций. Основная идея имитации как средства обучения, по мнению Г. Уффорда, заключается в том, чтобы побуждать учащихся, «ставить себя на место других, попытаться увидеть какую-либо ситуацию так, как ее увидел бы кто-то со стороны, попробовать разрешить ее путем реалистического, личного участия в ней». Здесь уже четко просматривается деятельная ориентация участников игровой процедуры. Этот общий концептуальный подход уточняет Г.П. Щедровицкий, который подчеркивает, что «вместо изучения самого объекта проще создать модель и изучать ее». При этом под моделью он понимает предварительное выделение «одной или нескольких сторон» изучаемого объекта, которые становятся «заместителем всего значительно более сложного и многостороннего объекта».

Использование игр в обучении географии решает множество задач одновременно:

1. Игры способствуют становлению творческой личности ученика;
2. Формируют умение выделять проблемы;
3. Принимать решения;
4. Развивают познавательный интерес к предмету;
5. Оказывают сильное воздействие на учащихся;
6. Формируют черты характера;
7. Стимулируют к поиску решений, формированию собственных позиций.

В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя. Ведь чтобы победить в игре, надо много

вспомнить, осмыслить за короткий промежуток времени. Игра на уроке является комплексным носителем информации.

Цель работы – определить правильный выбор и подход к проведению игры на уроке географии, способствующий активизации творческой деятельности учеников. Из поставленной цели работы сформулированы задачи исследования:

1. показать роль игры в процессе обучения географии;
2. обобщить классификацию игр;
3. разработать игровые технологии на примере 8, 9,10 классов.

***Игра – это возможность отыскать себя в обществе,***

***себя в человечестве,***

***себя во Вселенной.***

**Я. Корчак**

**1. Классификация игр**

Игра – «особый способ построения моделей, допускающий одновременное многостороннее взаимодействие соревнующихся и сотрудничающих игроков» . По данным Ю.В. Геронимус военные игры были первыми, специально предназначенными для обучения через имитацию реально осуществляемых операций. Именно в результате проигрываемых в ходе этих игр (маневров) вариантов действий сторон выбиралось наилучшее решение, которое затем реализовывалось на практике.

В психологии, дидактике, методике не существует единого подхода к понятию «игра». Что такое игра? Игра – это прием обучения, направленный на моделирование реальной действительности с целью принятия решений в моделируемой обстановке. Игра может рассматриваться с разных позиций:

- как прием обучения, направленный на моделирование реальной действительности;

- 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.

Существует множество видов классификации игр в зависимости от того, какие основания положены в ее основу. По месту проведения игры могут быть урочными и внеурочными. По дидактической цели – игры на изучение нового материала, проверку знаний и умений, закрепление и обобщение. По форме организации учебной деятельности – индивидуальные и коллективные. Представленная ниже классификация базируется на двух признаках: характере действий и содержании.

**ИГРЫ**

естественные

искусственные

детей

животных

академические

неакадемические

имитационные

(ролевые)

неимитационные

(учебные)

Разыгрывание ролей

Игровое проектирование

Деловые игры

Анализ конкретных ситуаций

ребусы

кроссворды

символические

Рисунок 1

**/составлено автором** /

Деление академических игр на имитационные и неимитационные связано с технологией их создания и использования. Если при использовании игры моделируется какой-либо изучаемый процесс или имитируется какая-то реальность, то такие игры относятся к имитационным. Рассмотрим методические особенности проведения некоторых из названных в классификации игр.

Имитационные (ролевые игры) требуют от учителя специального обучения учащихся, их специальной подготовки к исполнению ролей. Наиболее известны следующие виды разыгрывания ролей:

1. Представление в лицах (инсценировка) идеи какой-либо истории, описанной в литературе, в печати. Например, известная в области охраны природы история создания Кедрограда.
2. Выход за пределы реально происходящей истории. Например, разработка ситуации, связанной с тем, что стало бы с животным миром Украины, если бы там вырубили лесозащитные полосы.
3. Действия за другого: попытка понять действия другого человека (например, директора завода) через принятие в игре его установок (привычных способов действий и мышления) и помещение себя в обстоятельства его деятельности.
4. Перенос в современную ситуацию. Например, заседание компетентной комиссии, которая должна была бы в современных условиях решать вопрос о строительстве целлюлозно-бумажного комбината на берегах озера Байкал.
5. Имитационная игра, или разыгрывание действия по определенному сценарию, который может быть связан с перипетиями решения вопроса, скажем, об использовании территории как места массового туризма или создания национального парка.
6. Общая тема в частном (персональном) преломлении. Например, общая задача ознакомления с природными процессами переформулируется: как родители могут помочь своему сыну-школьнику лучше узнать жизнь природы.
7. Непосредственное изучение социальных ситуаций, таких, как «посетители рвут цветы рядом с обращением, запрещающим это» или «охотник в азарте нарушил правила охоты» и т.д. с целью понять, какова логика действий людей в этих условиях.
8. Тренировка в исполнении роли. Например, обработка действий охотинспекторов при задержании браконьера и т.д.

**1.1 Ролевые игры**

Ролевые игры рассчитаны не столько на улучшение предметных знаний, сколько на приобретение способностей самовыражения, понимание обучаемым самого себя и позиций других людей. Здесь обучение происходит через возможность «сыграть» роль, взятую из реальной жизни. Для создания «атмосферы» свободного разыгрывания ролевой ситуации необходимо помнить о некоторых важных моментах.

Во-первых, это исключение порицания и критики. При разыгрывании ролей существуют различные, более или менее продуктивные пути их исполнения, но не может быть «правильных» и «неправильных», «лучших» и «плохих» путей. Учитель должен сказать: «Давайте ясно поймем одно, что мы не должны смеяться ни над кем в этой аудитории». Во-вторых, важным моментом является полноценное участие учителя в разыгрывании ситуации. При этом учитель должен играть двойную роль: с одной стороны, он достаточно часто непосредственно вступает в исполнение роли вместе с учениками, а с другой стороны, остается объективным наблюдателем того, что происходит, и несет ответственность за общие направление в развитии процесса взаимодействия. Собственно подготовка к проведению ролевой игры начинается после того, как сформулирована и осознана идея или смысловая ситуация, которая требует усвоения через проигрывание ее в группе участников. Разработка этой идеи (ситуации) до степени структурированности и содержательной наполненности, пригодной для разыгрывания, проходит несколько больших этапов.

**СХЕМА ЭТАПОВ РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

1. Подготовительный этап

2. Организационный этап

3. Самостоятельная работа учащихся

ГРУППА 3

1

Подгруппа 2

3

Подготовка доклада

ГРУППА 2

1

Подгруппа 2

3

Подготовка доклада

ГРУППА 1

1

Подгруппа 2

3

Подготовка доклада

4. Заключительный этап

Совместное заседание групп.

Представление докладов.

Принятие решений.

Публичное обсуждение принятого решения.

**/составлено автором /**

I. Подготовительный этап – планирование ролевой игры. Это важнейший этап подготовки, на котором решается, как конкретно разыграть идею или ситуацию выбранным способом. Для этого организатору игры необходимо:

1. Отобрать конкретный материал, на котором будет проигрываться ситуация. Особое внимание следует обратить на подготовку необходимых раздаточных материалов: описание ролевой игры, методические рекомендации для ее участников (групп), справочные материалы и таблицы, необходимые для обработки информации и подготовки соответствующего решения. Исходная информация по ролевой игре может быть дана ученикам, как на занятии, так и заранее. Последний вариант предпочтительнее, так как в этом случае слушатели не затрачивают времени на ознакомление с информацией и ее осмысление в период занятия.
2. Наметить роли или группы учеников.
3. Предусмотреть «реквизит», справочные материалы.
4. Обдумать, как начать и когда закончить разыгрывание ситуации.
5. Решить, как использовать результаты игры.
6. Выбрать время, подходящее для всех учеников, и место, удобное для разыгрывания ситуации (оно должно позволять свободное передвижение участников). Как правило, одного урока для проведения игры недостаточно. Лучше имитационно-ролевую игру проводить на двух спаренных уроках.

II. Организационный этап.

На этом этапе формулируется цель игры для школьников и дается необходимая информация (если не была дана на подготовительном этапе). Участники игры должны четко представлять себе проблему, соотнести проблему с поставленной целью.

Особое внимание учителю следует обратить на формирование групп (если предусмотрена групповая работа). Важно, чтобы группа была творческая. Здесь может быть несколько подходов. Группы могут быть созданы учителем, который включает в группу детей с различной успеваемостью. Однако более рациональным является подход, когда ученик самостоятельно выбирает определенную проблему и самостоятельно решает, с какой группой участников игры у него есть желание работать.

Содержание игры может предполагать распределение учащихся по отдельным ролям. В таких играх для решения поставленной проблемы определяются состав действующих лиц и их задачи. Учитель должен разъяснить участникам игры её особенности, комплексный характер, порядок проведения и обсуждения. Обратить внимание на критерии оценки результатов ролевой игры, учитывая, что учащиеся в основном работают в малых группах и игра практически носит состязательный характер.

III. Самостоятельная работа учащихся в малых группах – третий этап игры. Приступая к решению проблемы или задачи, участники деловой игры не владеют в достаточной степени знаниями и умениями разрешения подобных. Однако они пытаются с помощью учителя вникнуть и глубоко понять проблему, выработать навыки анализа ситуаций и проявляют способности личности. При коллективном обсуждении в малых группах необходимо, чтобы свою позицию, свою точку зрения имел возможность высказать каждый участник группы. Такое коллективное обсуждение проблемы выявит разные подходы и решения одной и той же проблемы. На этом этапе игры активно используется практический опыт каждого участника игры, осуществляется обмен опытом решения подобных проблем и задач. Члены группы уточняют свои позиции и доводы, обдумывают контраргументы против возможных доводов других групп и вырабатывают обобщающие выводы или решения, которые могут быть представлены устно или в письменном виде.

IV. Заключительный этап – это межгрупповая дискуссия. От каждой малой группы выступает представитель, который докладывает групповой вариант разрешения рассматриваемой проблемы. Участники других малых групп выступают в качестве оппонентов, они задают вопросы, выступают с критическими замечаниями или в поддержку представленного проекта. Если распределение учащихся было по определенным ролям, то в дискуссии выступают отдельные учащиеся в рамках своей ролевой должности.

1.2 Деловая игра

Деловая игра есть частный, более структурированный вариант «исполнения ролей». Она считается весьма эффективной и перспективной формой группового обучения навыкам действий в сложных, многоэтапных развертывающихся ситуациях и поэтому заслуживает специального внимания. Здесь действия участников разыгрываются по особому «сценарию», моделирующему какие-либо аспекты социальной действительности, что позволяет имитировать многие перипетии общественной жизни в учебной аудитории. Игровая ситуация характеризуется тем, что отдельные «игроки» не могут достичь своих целей, действуя в одиночку. В большинстве ситуаций требуется объединение усилий, ресурсов отдельных участников для достижения значимых целей. В ходе игры участники принимают на себя роли, соответствующие реальной действительности в имитируемой ситуации. Важное достоинство таких игр состоит в том, что они позволяют не просто усваивать содержание учебного предмета и знакомиться со структурой и деятельностью моделируемых социальных систем и институтов, но дают обучаемым опыт коллективного принятия решений в большом ряде случае, когда их практика в реальных условиях затруднена.

Деловая игра – сильный стимулятор активной учебной деятельности школьников. Здесь достижение целей группы зависит от активности каждого участника, от умения планировать и осуществлять взаимодействие с другими и с преподавателем. Будучи чрезвычайно динамичным процессом, игра развивает навыки принятия решений, анализа ситуаций и «обратных связей», планирование действий на длительную перспективу, способствуя, таким образом, творческому применению знаний и личного опыта, накопленных ранее. Для целей игры природоохранного содержания особенно ценной стороной игровой деятельности является динамическое воспроизведение природных и социальных процессов в рамках общей системы и времени .

2. Игровая система в преподавании географии

Думаю, нет необходимости спорить о важности игр в жизни детей. Другое дело, что должны изменяться виды игровой деятельности. И те игры, которые приемлемы на уроках в младших классах, вряд ли пригодны в среднем звене и тем более в старшем. Профессор С.А.Шмаков в своей работе «Игры учащихся – феномен культуры» ставит перед педагогами сверхзадачу: создать игровую образовательную систему, программы игр по всем учебным предметам . Я пытаюсь решить ее, создав игровую систему для изучения курса географии в школе. Мой многолетний опыт работы с детьми в школе, в оздоровительном комплексе «Ласточка» (р/п Базарный Карабулак) показывает, что как бы ни был хорошо подготовлен преподаватель, как бы он не владел предметом, но все равно ученики предпочтут его объяснению хорошую игру, где они будут сами познавать мир, будут взаимообучаться. Они с удовольствием примут и усвоят информацию взрослого наставника, но непременно как участника их игры, то есть, чтобы стать действенным носителем информации, учителем (в высшем понимании этого слова), педагог должен научиться играть.

В процессе игры срабатывают ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя. Ведь чтобы победить в игре-соревновании, надо много вспомнить, осмыслить за короткий промежуток времени. Другими словами, игра на уроке является комплексным носителем информации.

2.1 Место игровой системы в курсе «Экономическая и социальная география»

С одной стороны, игра пронизывает весь курс, органически проявляясь почти на каждом уроке, с другой – занимает примерно пятую часть, не вытесняя ценной практической деятельности. Обучение школьника 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 (в памяти остается 10% услышанного); практической деятельностью самого ребенка, самостоятельной работы (в памяти остается до 90% сделанного самим) /3/. Выучить необходимый материал ученика можно либо заставить, либо заинтересовать его. Игра предполагает участие всех учеников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит 100%-ная активизация деятельности учеников на уроке. Причем интеллектуально развитые дети занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре.

2.2 « Игровые технологии на уроках географии».

Используемые мной игры по форме деятельности учащихся можно разделить на индивидуальные, парные, групповые, общеклассные. По образовательным задачам – на игры, изучающие новый материал, формирующие умения и навыки, и большой пласт игр обобщающего повторения и контроля знаний. По типам – это познавательные, ролевые, деловые, комплексные игры на местности и в классе. По форме проведения – игры-аукционы, защиты, соревнования на лучшее качество, скорость, количество, путешествия по станциям с чередованием игровых ситуаций, имитация событий, пресс-конференция, игры-драматизации, инсценировки, поиск решения проблем, игры-исследования, открытия. С учетом современных требований Государственного стандарта образования игры помогают мне научить школьников «показывать и называть, определять и измерять, описывать, объяснять, прогнозировать» .

Теперь о конкретном применении игросистемы в разных параллелях. В курсе 8-го класса «География России» используется 10 игр и игровых моментов, от объяснительно-иллюстративных к проблемным /см. приложение А/. Большая часть игр на обобщение и повторение материала, но возрастает доля игр на изучение нового материала. В игросистеме «Экономическая география России» 9-го класса используется пока 9 игр /см. приложение Б/. Хотя, как показывает практика, девятиклассники весьма охотно играют на уроках, особенно в деловые игры проблемного и исследовательски-модельного характера. Применение игр курса 10-го класса» Экономической и социальной географии мира» весьма актуально, поскольку они позволяют повысить интерес к изучению этого предмета /см. приложение В/. Кроме того, игра таит в себе колоссальные возможности раскрытия творческого потенциала школьников, позволяет научить школьников показывать и называть, определять и измерять, описывать, объяснять, прогнозировать. Удовлетворить их потребность в деловом общении, самооценке. Все игры занесены в приложения А,Б,В.

**2.3. Критерии игровых технологий**

Опыт работы общения с учителями показывает:

* игра должна быть рассчитана на один урок в 40 минут;
* игра не должна быть сложной для понимания ее хода учениками;
* игровое оборудование должно трансформироваться и готовиться к новому использованию очень легко (за перемену в 10 минут) для следующего класса;
* игра не должна морально устаревать;
* игра должна быть массовой, охватывающей всех учеников;
* учителю должно быть легко выставлять оценки по результатам игры, ученики должны понимать, как получилась итоговая оценка за игру;
* игра должна быть динамичной для поддержания интереса к ней;
* оборудование для игры мог бы создать любой учитель .

О результативности применения игросистемы на уроках географии трудно судить в отрыве от преподавания предмета в целом, отношения к нему в школе, личных отношений учащихся к педагогу.

Данные анонимного анкетирования свидетельствуют, что ученики высоко оценивают подобные уроки и приемы, отмечая, что: «Материал гораздо лучше усваивается в игре», «Если было бы больше игр, то было бы прекрасно», «Хотелось бы, чтобы игр было в 2-3 раза больше, тогда учиться было бы интереснее и легче», «Не скучно сидеть на уроке. Я иду на уроки географии охотнее, чем на другие».

Сравнительный анализ классов в одной параллели показывает, что там, где ученики не играют на уроках, они хуже владеют устной речью, закрепощены в решении нестандартных вопросов, медленнее приходят к решению проблемы.

Во многом как разработанные мной, так и переработанные известные игры. Кроме того, привлекаются элементы театра, пантомимы, опыт работы в оздоровительном комплексе «Ласточка», принципы настольных игр, опыт Лаборатории игровой деятельности школьников. Следует заметить, что разработка новых игр не представляет большой трудности, так как за основу берутся любые известные в мире игры и видоизменяются для нужной темы. Массовая игра во «вкладыши» дала толчок к созданию жетонов из ксерокопий этих вкладышей, как мера текущей оценки в игре, извечная парная игра «Морской бой» - к созданию коллективной игры с аналогичным названием. Интерес к комиксам и мультфильмам – к экранным играм. Любовь к запискам на уроках – к игре «Почта шифрограмм». Поэтому невозможно создать идеальный комплекс игр, который можно было бы рекомендовать всем учебным учреждениям.

**Заключение**

В представленной работе о игровых технологиях происходит формирование всех четырех компонентов содержания образования: знаний, умений, опыта творческой деятельности и опыта эмоционально-ценностного отношения к миру. Значение игровой деятельности в формировании знаний и умений очень велико: в процессе игры выявляется уровень знаний и умение применять их в новой, сложной ситуации; активизация обучения приводит к повышению качества учебного процесса. При усвоении опыта творческой деятельности происходит приобщение к исследовательской работе и ученики получают возможности применять воображение, развивать ораторские способности. При обретении опыта эмоционально-ценностного отношения к миру, друг к другу:

* игра отражает различные мотивы поведения;
* происходит раскрепощение личности: преодолеваются неуверенность в себе, застенчивость и развиваются такие качества личности, как самостоятельность, коммуникабельность;
* расширяется кругозор учащихся.

Даже если игра не охватит так глубоко теоретические вопросы, как устный диалог или самостоятельная работа учащихся, полученная в ходе игры пятерка стимулирует дальнейший интерес к учебе.

Новая концепция школьной реформы предусматривает активное использование игровых технологий в учебный процесс.

**Список использованных источников**

1. И.В. Душина, Е.А. Таможня, В.Б. Пятунин. Методика и технология обучения географии в школе. – М: ООО «Издательство Астрель», 2004.
2. И.В. Душина. Методика преподавания географии. – М: 1995.
3. География в школе №1, №8 2001 г, №6 2005 г, №3 2006 г, №1 2007 г.
4. В.П. Максаковский. Преподавание географии в зарубежной школе. – М: 2001.
5. В.Л. Бабурин. Деловые игры по экономической и социальной географии. – М: Просвещение, 1995.
6. Н.А. Касаткина. География: занимательные материалы к урокам. – Волгоград: Учитель, 2004.
7. Л.В. Макарцева. Внеклассная работа по экономической и социальной географии. ОАО «Издательство «Лицей», 2001.
8. И.А. Родионова. Экономическая география России. – М: Московский лицей, 1999.
9. Г.С. Кулинич, В.В. Николина. Географические игры. Горький, 1990

**Приложение А**

**Игросистема в преподавании в 8 классе**.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Игра** | **Форма** | **Дидактические задачи игр** | | | **Требования** | **Метод обучения** |
| изучение нового | умения, навыки | обобщение, контроль |
| 1. | Виды карт | Кубики | соревнование |  | + |  | показывать | объяснительно-иллюстративный |
| 2. | Рельеф России | Мозговой штурм | собрание | + |  |  | объяснять, прогнозировать | исследовательский |
| 3. | Номенклатура | Театр теней | викторина |  |  | + | показывать | иллюстративный |
| 4. | Полезные ископаемые | Шифрограмма | викторина,  соревнование |  |  | + | показывать | проблемный |
| 5. | Внутренние воды | Кто точнее? | соревнование |  | + |  | измерять | проблемный |
| 6. | Природные зоны | Дневник путешествия | инсценировка | + |  | + | описывать, объяснять | проблемный |
| 7. | Урал | Гора самоцветов | соревнование |  |  | + | описывать, объяснять | репродуктивный |
| 8. | Население | Кто где живет? | соревнование | + |  | + | называть,  показывать | Объяснительно-иллюстративный |
| 9. | Россия | Лото  Путешествие по России | викторина |  |  | + | называть,  показывать,  объяснять | Объяснительно-иллюстративный |
| 10 | Экология | Оптимальный вариант | собрание, имитация событий |  | + | + | прогнозировать | проблемный |

**Приложение Б**

**Игросистема в преподавании в 9 классе**.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Игра** | **Форма** | **Дидактические задачи игр** | | | **Требования** | **Метод обучения** |
| изучение нового | умения, навыки | обобщение, контроль |
| 1 | ГП России | Аукцион ответов | соревнование | + |  |  | определять  измерять | объяснительно-иллюстративный |
| 2 | Население России | Мозговой штурм | викторина | + | + |  | называть  показывать | объяснительно-иллюстративный |
| 3 | Межотраслевые комплексы России | Защита проекта  Что? Где? Когда?  Деловая игра | Коллективно-творческие группы |  |  | + | называть  показывать | репродуктивный |
| 4 | Центральная Россия | Поиск ответов | викторина  соревнование |  |  | + | называть  показывать определять | объяснительно-иллюстративный |
| 5 | Европейский Север  Европейский Юг | Лото | соревнование |  |  | + | называть  показывать | объяснительно-иллюстративный |
| 6 | Поволжье (население) | Кто где живет? | конференция | + |  |  | объяснять,  называть | проблемный |
| 7 | Сибирь (природные ресурсы) | Экспедиция по Сибири | КТГ |  |  | + | описывать, прогнозировать | объяснительно-иллюстративный |
| 8 | Дальний Восток (номенклатура) | Крестики-нолики | кроссворд |  |  | + | называть  показывать | репродуктивный |
| 9 | Порубежье | Защита  фант-проекта | Защита  проекта |  | + |  | объяснять, прогнозировать | исследовательский |

**Приложение В**

**Игросистема в преподавании в 10 классе**.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Игра** | **Форма** | **Дидактические задачи игр** | | | **Требования** | **Метод обучения** |
| изучение нового | умения, навыки | обобщение, контроль |
| 1 | Политическая карта мира | Пресс-конференция | Пресс-конференция |  |  | + | называть  показывать | объяснительно-иллюстративный |
| 2 | Страны западной Европы | Аукцион по странам | викторина |  | + | + | называть  показывать объяснять | Поиск путей решения (эвристический) |
| 3 | Япония | Географическое лото | соревнование |  |  | + | объяснять  показывать | объяснительно-иллюстративный |
| 4 | Китай | Туристко-экскурсионное агентство | КТГ |  | + | + | объяснять  показывать | исследовательский |
| 5 | Страны Латинской Америки | Латино-американский серпантин | соревнование |  | + | + | называть  показывать объяснять | репродуктивный |
| 6 | Глобальные проблемы человечества | Защита  фант-проекта | Защита  проекта |  | + |  | объяснять,  прогнозировать | Исследовательски-модельный |