**ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ПО ГЕОГРАФИИ.**

**ОФИЦЕРОВА И.А.**

Целью современного образования в средней школе является дальнейшее развитие исторически сложившейся педагогической системы на основе создания условий для формирования профессионально компетентной, социально активной, творчески самостоятельной личности. При переходе к информационному обществу все более важным для педагога становится приобщение учеников к самостоятельной работе для достижения заданного качества обучения в условиях модернизации образования, реализации современных технологий обучения, развития у обучающихся культуры самообразования, самоорганизации и самоконтроля. Таким образом, современное состояние обучения школьников диктует необходимость поиска новых путей повышения качества их теоретической подготовки, готовности к самостоятельному творческому труду, а главное - средств и методов, в том числе – средств и методов обучения.

В течение последних десятилетий игровые педагогические технологии достаточно широко внедрились в педагогическую практику. Игровая форма обучения представляет собой наиболее удачное и перспективное нововведение последних лет. В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

С целью активизации учебно-познавательной деятельности в учебном процессе все чаще используются различные игры. Как показывает практика, в большинстве случаев передача готовых знаний не всегда побуждает человека к готовности и способности выявлять, анализировать и определять самостоятельно пути их разрешения. Требуется совершенно иной подход к организации обучения, изменяющий в целом систему взаимоотношений и взаимодействий между учителем и обучающимися. Учитель перестает быть для обучающихся лишь источником знаний, становится консультантом по руководству познавательной деятельности обучающихся, направляемой на разрешение проблем. Ученик теперь уже активный участник учебного процесса. Ученики сами формируют цель, выявляют проблемы, анализируют информацию, вырабатывают критерии и возможные пути решения проблем. Ученик превращается в главную фигуру всего учебно-воспитательного процесса, что и делает обучение по-настоящему личностно-ориентированным.

Цель моей работы – показать роль игровых технологий в развитии познавательного интереса учащихся на уроках географии.

Для достижения цели я поставила перед собой следующие задачи:

* вызвать интерес к предмету через развивающие и познавательные игры, занимательные вопросы, задания и викторины;
* формировать учебную мотивацию и интерес к предмету;
* совершенствовать интеллектуальные способности обучающихся;
* повышать уровень обученности и качества знаний.

**Игровые технологии как вид педагогических технологий.**

**Сущность и функции.**

«В каждой хорошей игре есть

прежде всего рабочее усилие

и усилие мысли»

А.С. Макаренко

Все способности человека развиваются в процессе деятельности. Это утверждение – ведущий принцип психологии. Нет другого пути развития познавательных способностей учащихся, кроме организации их активной деятельности. Умелое применение приемов и методов, обеспечивающих высокую активность обучающегося в обучении, их способность в учебном познавании, является средством развития познавательных способностей обучаемых.

В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технологии внеклассной работы.

Понятие **«игровые педагогические технологии»**включает достаточно

обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В «Большой энциклопедии» игра рассматривается как «занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения и забавы, а также применения на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)».

Наиболее приемлемым для нас является определение, данное А. А. Деркачом, учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели.

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игра - это способ существования ребенка, но играют люди всех возрастов, национальностей и профессий. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В этом и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение.

Функции игровых технологий:

1. Формирование интереса учащихся в усвоении учебного материала на уроках географии через различные формы игровой деятельности.
2. Развитие творческих и коммуникативных способностей учащихся.
3. Толерантное отношение к окружающим.
4. Формирование навыков использования дополнительных источников добывания знаний.

Использование игровых технологий позволяет учителю:

* Создать комфортные условия, необходимые для овладения общеучебными умениями и навыками.
* Создать условия для воспитания детского коллектива.
* Развивать коммуникативные качества обучающихся.
* Формировать навыки коллективной работы, способствовать внедрению в практику педагогики сотрудничества.
* Исключать неудовлетворительные оценки по предмету.

**Значение игр в обучении.**

Игра дает учащимся возможность не только выразить себя, действовать, но и возможность переживать и сопереживать.

Для ребенка игра – увлекательное прежде всего занятие. Этим-то она и привлекает учителей. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказывается порой более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения.

Характерная черта игры в том, что она одновременно ставит человека в несколько позиций. Эта особенность позиции вытекает из двуплановости игры. Личность в игре находится одновременно в двух планах: реальном и условном. И именно на эту черту должен обратить внимание учитель. В процессе игры он может по новому открыть ребенка для себя, т.к. в игре оба плана заметно переплетаются и ни один не исчезает.

Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на учащихся, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Учебная игра-упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Игра-задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез. Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля учащихся. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность.

Коммуникативная природа игры также предоставляет возможности для развития коммуникативных навыков. Необходимость комментировать свои и чужие действия, взаимодействовать в пределах группы, возражать, соглашаться, высказывать свое мнение служит базой для развития речевых умений и стратегий общения, что необходимо для инициации и поддержания межкультурного диалога. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом.

**Классификация игровых технологий**

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Особенно сложно классифицировать уроки игровой формы. Игровые технологии обучения отличаются исключительным разнообразием. Основной мотив игры — не результат, а процесс.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Современные формы уроков, на которых может применяться коммуникативный подход можно классифицировать:

уроки в форме соревнований и игр: конкурс, турнир, эстафета, дуэль, КВН, деловая игра, ролевая игра, кроссворд, викторина, урок-конкурс рассказов о стихийных бедствиях;

уроки, опирающиеся на фантазию: урок-сказка, урок-сюрприз, урок-подарок;

уроки, основанные на нетрадиционной организации учебного материала: урок мудрости, откровения;

уроки, напоминающие публичные формы общения: пресс-конференция, аукцион, бенефис, митинг, дискуссия, телемост, диалог, “живая газета”, устный журнал;

уроки, основанные на имитации деятельности учреждений и организаций: суд, следствие, ученый совет;

уроки, основанные на имитации деятельности при проведении общественно-культурных мероприятий: заочная экскурсия, экскурсия в прошлое, литературная гостиная, интервью, урок – путешествие с путешественниками;

Перенесение в рамках урока традиционных форм внеклассной работы: КВН, “следствие ведут знатоки”, утренник, спектакль, концерт, инсценировка художественных произведений, диспут, клуб знатоков;

Уроки, основанные на формах, жанрах и методах работы, известных в общественной практике: исследование, изобретательство, комментарий, мозговая атака, рецензия;

Трансформация традиционных способов организации урока: лекция-парадокс, парный опрос, экспресс-опрос, урок-консультация, урок-практикум, урок-семинар, телеурок без телевидения.

Положительные стороны игровых технологий.

1. Теоретические знания становятся более прочными и осмысленными, вырабатываются умения анализировать и прогнозировать. Отмечается рост самостоятельности в выполнении заданий, сотрудничества, взаимопомощи.

2. Игры дают возможность обучаться на собственном опыте, а не просто выслушивать учителя, позволяют самим решать трудные проблемы, а не просто быть наблюдателями.

3. Игры создают возможность переноса знаний из учебной ситуации в реальную, ориентируют в жизненной ситуации.

4. Развивают коммуникативные способности, позволяют овладевать групповыми формами работы.

Игровые технологии активизируют процесс обучения, развивают творческие, коммуникативные способности обучающихся:

* умение мыслить, рассуждать и отстаивать свою точку зрения;
* организуют групповую деятельность, коллективный поиск решений,
* учит пользоваться информацией периодической печати, радио, телевидения,
* развивают и совершенствуют компетентностные навыки и умения,
* учат применять полученные знания в новых условиях, учатся использовать полученные знания и умения в новых ситуациях,
* способствуют наиболее успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества

и являются универсальной методикой для большинства учебных дисциплин.

**Игровые технологии на уроках географии**

Активные формы обучения, в том числе и игровые, получили в последнее время широкое применение на уроках географии. 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 предполагают проблемный характер обучения, ибо 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. Игры дают возможность учащимся, с одной стороны, проверить и закрепить свои знания, а с другой – приобрести новые, углубленно изучать карту. Материал для некоторых настольных географических игр (ребусы, шарады, кроссворды, геолото, геодомино) желательно поручить приготовить самим ребятам.

В первые годы своей работы над этой темой основной целью я ставила повышение интереса к учению и активности учащихся с помощью игр, стимулирование деятельности школьников, игры носили эпизодический характер и использовались только на этапе повторения. Постепенно накапливалось количество игровых моделей, описанных в методической литературе и адаптированных мною к определённым темам и курсам, собственных разработок. Появились возможности для расширения их использования и создания небольших игровых комплексов по некоторым курсам. Применение уже созданных и описанных в литературе систем затруднительно. Каждый учитель должен сам решать, что включать в такой комплекс, учитывая содержание программ и учебников, которые он использует, особенности классов, с которыми работает. Модели, описанные в литературе, могут служить основой для создания собственных комплексов.

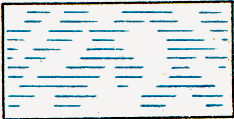
**Игровые технологии на разных этапах урока.**

Игровые моменты возможно использовать на разных этапах урока.

Применение игры на уроке очень разнообразно. Её можно организовать в начале урока при проверке домашнего задания или для активизации внимания учащихся, при изучении нового материала для более глубокого, осмысленного и быстрого усвоения учебного материала и в конце урока для закрепления изученного материала и снятия напряжения после сложной классной работы. Все эти игровые формы учитель выбирает в зависимости от темы урока, подготовленности учащихся, их возраста. Я привожу примеры некоторых игровых моментов.

**Дешифратор.**

В 6 классе при изучении темы «План и карта», чтобы подвести учащихся к изучению новой темы, я зашифровываю ее с помощью условных знаков. Таким образом, учащиеся повторяют тему «Условные знаки».

18000000.jpgimage055.gifimage006.jpg50[1].gifimage022.gifimage050.jpg

**м а с ш т а б**

При изучении темы «Географические координаты» можно зашифровать какое-либо слово с помощью координат. Учащимся предстоит сначала определить, какие города соответствуют данным координатам, а потом определить заданное слово.

1. 59 с.ш. 11 в.д. **О**сло
2. 35 с.ш. 51 в.д. **Т**егеран
3. 13 ю.ш. 76 з.д **Л**има
4. 52 с.ш. 105 в.д. **И**ркутск
5. с.ш. 115 в.д. **Ч**ита
6. 42 с.ш 78 з.д. **Н**ью-Йорк
7. 46 с.ш. 75 з.д. **О**ттава

Такое задание можно давать учащимся на дом. Они могут зашифровать свое имя, фамилию или любое другое слово, которое на следующем уроке будут отгадывать его одноклассники.

**Геолото.**

На уроке проверки и учета знаний и умений использую геолото. Для организации игры использую эстетически оформленную емкость. В ёмкости находятся открывающиеся бочонки, в которые вложены тематические вопросы. Кроме вопросов в бочонках находится жетон «приз» и жетон «зеро».

Вопросы для геолото, которые помещаются в бочонках подготавливаются учителем, учениками. Вопросы могут быть по конкретным темам, учебным блокам, разделам или носить общеобразовательный характер.

Потом начинается сама игра. Ученики, по просьбе учителя, начинают вынимать бочонки с вопросами. Потом бочонки открываются, из них извлекаются вопросы, на которые через небольшой промежуток ученики должны дать ответы.

В чем преимущества игр лото перед известным фронтальным опросом? В том, что ученик знает, что ему самому придется решить свою «участь», т.е. вытянуть сложный или простой вопрос. И ребенку уже никогда не покажется, что учитель специально пытается его уличить в незнании предмета, поставить ему отрицательную оценку. Отвечающего оценивают одноклассники, путем высказывания своих оценочных мнений. При этой игре, в классе всегда царит атмосфера коллегиальности между учеником и учителем, игра сопровождается высоким положительным эмоциональным фоном.

**“Слова в словах”**

Учитель пишет на доске географическое название, например: “Караганда”. Из букв этого слова нужно составить другие географические названия, не прибавляя новых букв, а буквы, которые есть в этом названии, в одном слове можно использовать только один раз. Из букв слова “Караганда” можно сложить такие названия: Канада, Ангара, Анкара, Гана, Карадаг.

**«Геоалфавит».**

В этой игре может быть несколько вариантов.

1. В игре участвуют две команды. После проведения жеребьёвки игру начинает одна из команд №1. Капитан этой команды по договорённости с её членами задаёт 5 или 10 вопросов на географические темы, а члены команды №2 должны дать ответы, начинающиеся с какой- то одной буквы. Букву называет капитан первой команды, например букву П.

1. Назовите известного русского путешественника- географа. (Пржевальский)

2. Назовите столицу европейского государства. (Париж)

3.Назовите город, расположенный на полуострове Камчатка. (Петропавловск-Камчатский)

4. Какой полуостров в Европе вы знаете? (Пиренейский) и т.д.

**«Пароль»**

Данную игру можно использовать как в начале урока, так и при его завершении. Прежде чем сесть на свои места учащиеся должны назвать «пароль». В зависимости от пройденных тем это могут быть республики РФ и их столицы, страны мира и их столицы, названия морей, островов и т.д. По окончании урока учащиеся должны назвать «пароль», чтобы выйти из класса.

**“Географический лабиринт**”

Данный приём представляет собой вид теста, рассчитанный на последовательное и внимательное прохождение набора истинных и ложных утверждений. От каждого утверждения отходят стрелки с надписью “ДА” и “НЕТ”. Если утверждение истинно, то следует идти по стрелки “ДА”, а если ложно - по стрелке “НЕТ”.

**«Третий лишний» или «Белая ворона»**

Учитель называет 3 – 4 слова, относящихся, кроме одного, к какой-нибудь теме. Учащиеся должны определить это слово и доказать свой выбор.

Например. Коала, утконос, ягуар, ехидна. (животные Австралии)

Сыктывкар, Архангельск, Петрозаводск, Якутск. (столицы республик РФ)

**«Геопочта»**

Учащимся раздаются «письма» (можно «СМС-ки») с описанием природной зоны. Задача разнести по адресатам. На доске висят конверты с названиями природных зон. Задания в данном случае могут быть разнообразны: географические объекты материков, горные породы и т.д.

**«Отыщи на карте».**

Учитель предлагает паре учащихся показать на карте географический объект. Выигрывает тот, кто показал его первым. Тот, кто проиграл выбывает, его место занимает следующий.

**«Да и нет»**

Учитель (или ведущий ученик) загадывает какой-нибудь географический объект и дает небольшую подсказку. Например, что «это» находится в Азии. Игроки должны отгадать этот объект, задавая вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет».

**«Кластеры»**

На этапе актуализации знаний, например при изучении темы «Растительный и животный мир саванн Африки», учащимся предлагается заполнить на доске (или карточке) кластер.

Животные саванн

Птицы ? Копытные

? страус ? ? ? лев ? зебра жираф

В последнее время большое внимание уделяется **здоровьесберегающим технологиям**. Предлагаю несколько подвижных географических игр.

**Игра “Раз! Два! Три!”**

Участники игры берутся за руки и образуют круг. Начиная движение по часовой стрелке, они произносят слова: “ Раз! Два! Три! Море назови!” При последних словах все останавливаются и начинают по очереди перечислять названия морей. Если кто-нибудь промолчит , то он выбывает из игры.

Игра со словами: “Раз! Два! Три! Остров ( горы, реки, город) назови продолжается, пока не останется минимальное количество участников

**Игра “Широта и долгота”**

Участники игры (их должно быть не менее 4 человек) делятся на четыре группы. Первая - “ северные широты”, вторая - “южные широты”, третья - “восточные долготы”, четвёртая - “ западные долготы”. Игроки вперемежку выстраиваются в шеренгу. Ведущий называет любой географический объект, участники игры быстро вспоминают, где он находится. Те, которые представляют “широты” и “долготы” этого объекта, должны быстро присесть. Например, ведущий называет: остров Мадагаскар; приседают ребята, изображающие “южные широты” и восточные долготы”. Кто ошибся – получает штрафное очко, а при повторной ошибке выбывает из игры.

**Игра “Верх - вниз”**

Игроки образуют полукруг от ведущего. Он начинает перечислять большие и маленькие по площади государства. Если названо большое государство (Китай, Россия, Бразилия и т. п.), ребята поднимаются на носки и тянут руки вверх, тем самым как бы показывая размеры. Если же названы небольшие государства, все участники игры опускают руки вниз. Сделавший две ошибки выбывает из игры.

Ведущий не только называет страны, но и сам выполняет движения, иногда намеренно ошибаясь. Те, кто невнимателен и копирует действия ведущего, скоро выбывает из игры. Игра может продолжаться 2-3 минуты, после чего её можно повторить, но называть уже надо горы, озёра и т. д.

**«Флюгер»**

Применяется при изучении темы «Ориентирование на местности» или «Ветер». Несколько учеников выходит к доске и учитель говорит: «Ветер дует с севера». Все должны повернуться лицом к югу( т.е. отвернуться от ветра). Затем: «Ветер дует с запада», и т. д. Или «Ураган». Все кружатся. «Штиль». Все стоят спокойно

**Деловая игра**является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

* формирование у учащихся целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
* приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;
* развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
* формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Таким образом, не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а лишь то, которое содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально.

Положительное в применении учебных деловых игр:

* как правило, учащиеся испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения;
* происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умения, т. е. учащиеся учатся применять свои знания;
* послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний;
* достигаются комплексные педагогические цели: познавательные, воспитательные, развивающие. Познавательная эффективность: в процессе деловой игры учащиеся знакомятся с диалектическими методами исследования вопроса (проблемы), углубляют знания, осваивают профессиональные функции на личном примере.

Воспитательная функция: в процессе проведения деловой игры формируется сознание принадлежности к коллективу, закрепляются взаимосвязи при решении коллективных задач, а коллективное обсуждение общих вопросов формирует критичность, сдержанность, уважение к другому мнению, внимание к коллегам. Развивающая эффективность: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность поиска ответов на поставленные вопросы, речь и речевой этикет, умение участвовать в дискуссии и эффективно общаться.

Деловые игры используются в основном в старших классах. Вот примеры некоторых из них.

«География мировых природных ресурсов» (урок-практикум)

*Цель:*

*Самостоятельно ознакомиться с мировыми природными ресурсами в процессе групповой работы.*

*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, 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 (бригадиры) корректируют работу своих групп, подводят итоги.*

**«Региональная характеристика мира» (урок-семинар);**

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

**«Государства – карлики» (урок-панорама.)**

Данный вид деловых игр является и разновидностью проектной деятельности, так как в начале работы учащиеся получают определенную задачу (или проблему), намечают пути ее решения и в итоге они получают результат своей работы.

Чтобы функция географической игры не сводилась только к развлекательной, а задания не носили репродуктивный характер, я использую проблемные вопросы, которые построены на материале, близком учащимся, значимом для них. Их решение требует не только ознакомления практических действий, результаты которых могут быть использованы в классе, школе, научно-практической деятельности и др. Проблемные задания имеют, как правило, личностно-развивающий характер и естественно возникают из опыта и потребностей самих учеников. Поставив ученика в проблемную ситуацию, интересную и для всего класса.

Примеры проблемных вопросов.

1. *В какой параллели нашей больше всего учеников, в какой меньше? Почему?*
2. *Почему в помещениях батареи расположены внизу, а форточки наверху?*
3. *Почему белые медведи не едят пингвинов?*
4. *Из чего состоят облака?- А что тяжелее: воздух или вода ?А почему же облака плавают по воздуху и не падают?*

Использование проблемных вопросов углубляет у обучающихся интерес к самостоятельному процессу познания, открытия истины.

**Результаты педагогического опыта:**

Игра в сочетании с другими методическими приёмами и формами

позволяет разнообразить образовательный процесс, повысить

познавательную деятельность обучающихся, увеличить эффективность

урока.

В прошлом учебном году повысился процент качества знаний обучающихся по географии в 8 классе с 63% до 71%, в 9 классе с 27% до 36%, в 10 классе с 25% до 36%, в 11 классе с 55% до 67%. Успеваемость в 8-11 классах – 100%.

*Участие в международноцй олимпиаде «Инфоурок»секция География:*

Никифоренко Никита . – диплом 1 степени, Гигин Алексей. – диплом 2 степени, Демченко Ирина – диплом 2 степени, Давыдова Алена – диплом 2 степени, Галдава София. – сертификат участника.