|  |
| --- |
| **Використання ігрових технологій на уроках загальної географії у 6 класі** |
| 6 клас |
|  |
|  |
|  |
| **Бакал С.В.** |
| **2018** |
|  |

ВІДДІЛ ОСВІТИ ЛИСЯНСЬКОЇ РАЙДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ  
РАЙОННИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ  
ЯБЛУНІВСЬКИЙ НВК

**Вчитель географії Яблунівського НВК**

**Бакал Світлана Володимирівна**

В даному посібнику розкриті методичні, теоретичні, практичні поради щодо використання ігрових технологій на уроках географії у 6 класі. Гра – одне із видів активної діяльності і належить до нетрадиційних, визнаних методів навчання і виховання дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв’язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Виходячи з вищезазначеного, проблема використання ігрових моментів на уроках географії є актуальною.

**Матеріали схвалено методичною радою**

**Протокол №1 від 8 лютого 2018року**

Використання ігрових технологій на уроках загальної географії у 6 класі

З М І С Т

1. ВСТУП........................................................................................................... 4- 5

2.СУТНІСТЬ І ЗНАЧЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ГЕОГРАФІЇ…………………………………………………………….6 - 12

3.ОСНОВНІ КОМПОНЕНТИ СТРУКТУРИ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ..........13 - 23

4. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ІГРОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ ФІЗИЧНОЇ ГЕОГРАФІЇ У 6 КЛАСІ………………………………..24- 47-5.ВИСНОВОК................................................................................................................48 -.50

6.ЛІТЕРАТУРА............................................................................................ . . . …………51 - 52



**В С Т У П**

Одним з важливих завдань виховання і навчання дітей є їх своєчасний розумовий, інтелектуальний розвиток. Розумове навчання дітей здійснюється головним чином у повсякденному спілкування їх з дорослими, вчителями, друзями, поглинання інформації з книг, підручників, журналів, телебачення та ін. особливе ефективне воно тоді, коли поєднується із специфічними навчальними (дидактичними) іграми та заняттями, під час яких учні засвоюють доступні їм відомості й уміння.

На будь якому етапі життя дитини відбуваються істотні зміни в розвитку дитини. Для правильного розвитку дитини не досить, щоб вона мала лише нормальну будову організму й властиві йому біологічні задатки, потрібний ще активний вплив на учня учителя, дорослих, які її оточують.

Народна мудрість створила дидактичну гру, яка є для дитини будь якого віку, найпридатнішою формою навчання.

Ігрова форма навчання – провідна, але вже в шкільному віці вона не єдина. Щоб задовольнити інтерес дитини до навколишнього, спрямувати увагу на певні явища та закономірності дати учням необхідні відомості, пояснення, учителеві потрібно подавати такий навчальний матеріал у вигляді дидактичної гри. Цілі уроки не можуть, так як дитячому садочку, вкладатися в рамки дидактичної гри, хоча в них і можна використати окремі ігрові прийоми. Ось чому у вступі своєї курсової роботи я користуюся двома термінами – “дидактичні ігри” і “уроки”. І те й друге проводиться організовано в спеціально відведений час. Обмежитись просто назвою “урок” недоцільно, оскільки дидактичній грі, без сумніву, належить дуже важливе, провідне місце в навчанні.

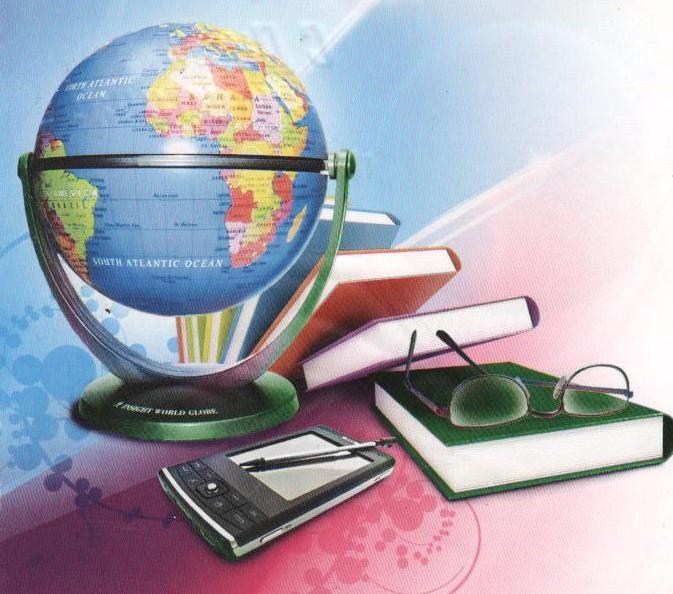
Специфічний характер дидактичних ігор і занять висуває необхідність у певній регламентації відомостей, потрібних учням, а також умінь і навичок, які в них слід формувати.

Дидактичні ігри і уроки дадуть добрий результат лише тоді, коли учитель ясно усвідомить, які завдання можуть бути розв`язані в процесі їх проведення і в чому особливості організації цих занять в учнів залежно від їх віку та особливостей.

Дидактичні ігри дуже важливі для розумового та інтелектуального розвитку учнів. під час уроків, на яких застосовуються дидактичні ігри, в учнів виробляються важливі якості, необхідні для успішного розумового розвитку. В учнів поступово формується здатність зосереджуватися. Спрямовуючи увагу своїх учнів, збуджуючи їх інтерес учитель закладає основи розвитку такої важливої якості як допитливість. Дидактичні ігри мають певне значення і в моральному вихованні

учнів. у них виробляється вміння діяти в середовищі ровесників (колективні уроки). Дидактичні ігри дають позитивні результати при умові планомірності їх проведення.





Використання ігрових технологій на уроках загальної географії у 6 класі

Поганий вчитель підносить істину,

хороший вчитель її знаходить.

А. Дістервег

Ігрова технологія – це модель спільної діяльності вчителя і учнів, спрямована на досягнення цілей навчання за допомогою гри. Характерною особливістю ігрових технологій є їх багатофункціональність:

- активізація пізнавального інтересу школярів до географії, як навчального предмету;

- закріплення, розширення, поглиблення, корекція ЗУН

-стимуляція навчальної діяльності, бажання учнів за допомогою ігрових ситуацій досягти успіхів у поглибленні навчанні;

- контроль і оцінювання навчальних досягнень школярів;

- створення позитивного емоційного фону в процесі навчання;

- включення учнів у творчу діяльність, стимуляція їх творчої активності; - розвиток особистісних якостей учнів;

- розширення можливостей для самореалізації дітей;

- формування в учнів умінь співпраці в колективі.

Процес навчання – це динамічна взаємодія (співробітництво, партнерство) учителя та учнів, у ході якої здійснюється стимулювання і організація активної навчально-пізнавальної діяльності школярів з метою засвоєння системи наукових знань, умінь, навичок, розвитку і всебічної вихованості особистості.

Нам відомо, що процес учіння є своєрідним процесом самостійного “відкриття” учнем уже відомих у науці знань. “Коли говорять, - писав психолог С.Л.Рубін штейн, - що людина як індивід не відкриває, а лише засвоює вже здобуті людством знання..., то це, власне, означає лише те, що вона не відкриває їх для людства, а особисто для себе повинна все таки відкрити або навіть “перевідкрити”. Людина досконало володіє лише тим, що сама здобуває власною працею”. Процес цей має три взаємопов`язані стадії:

* На першій стадії відбувається сприйняття, осмислення і запам`ятовування матеріалу, що вивчається, або засвоєння теоретичних знань.
* На другій стадії засвоюються навички і вміння практичного застосування знань, що вимагає проведення спеціальних тренувальних вправ.
* На третій стадії здійснюється повторення, поглиблення і закріплення знань, удосконалення практичних умінь і навичок.

Тобто, для того, щоб оволодіти новим матеріалом, учневі необхідно здійснити повний цикл навчально-пізнавальних дій: сприймання нового матеріалу, його первинне і наступне осмислення, запам`ятовування, вправляння в застосуванні теорії на практиці, повторення з метою поглиблення і засвоєння знань, умінь і навичок.

Тому гра, такий важливий засіб пізнання світу, може допомогти школі?! Найактивніше використання ігрової діяльності в навчальному процесі просто необхідне; її використання дає змогу успішно формувати і закріплювати позитивне ставлення дитини до навчальної праці. Граючи на уроці, діти психологічно розкуті, що сприяє вияву їхніх творчих здібностей, нівелює негативне ставлення до об'єктивно складної навчальної праці. Позитивний досвід хочеться повторити на вищому рівні складності завдань. При цьому непомітно для себе дитина «втягується» у навчальну працю, пізнає її радість. Усвідомлення «я це можу» зміцнює впевненість у собі й породжує потребу «мені це необхідно, цікаво і зовсім не страшно».

Отже, гра у навчальному процесі створює мотивацію, близьку до природної, збуджує інтерес, підвищує рівень навчальної праці, розвиває комунікативні навички. Порівняно з іншими формами навчання й виховання, перевага гри полягає в тім, що вона досягає своєї мети непомітно для вихованця, тобто не потребує ніяких способів насильства над особистістю дитини.

Гра ні в якому разу не терпить примусу і є процесом суто добровільним. Гравці не ставлять перед собою ніякої дидактичної мети і завдань, їх цікавить тільки ігровий результат. Тому на ігровому уроці в навчальному кабінеті присутня тільки одна людина, що чітко уявляє, для чого все це почато — вчитель. Ця обставина й визначає педагогічні принципи впровадження ігрової діяльності у навчальний процес.

Пізнавальна гра належить до методів стимулювання і мотивації учіння.

Пізнавальні (дидактичні) ігри – це спеціально створені ситуації , які моделюють реальність, з якої учням пропонується знайти вихід. Пізнавальний інтерес втримується завдяки грі, в якій учень виступає активним учасником.

Метод пізнавальних ігор застосовувався ще в стародавніх дидактичних системах. До нього повернулися в середині 80-х років , коли в школу почали проникати ЕОМ, які дозволяють моделювати складні ситуації. Навчальні ігрові програми в комплексі з технічними засобами навчання вирішують проблеми:

1. збудження і підтримки інтересу до навчання;
2. здобування знань за рахунок власних зусиль в процесі захоплюючого змагання з машиною (в даний момент з комп`ютером);
3. оперативного контролю і корекції якості навчання.

Арсенал ігор великий – різноманітні математичні, лінгвістичні ігри, ігри-мандрування, ігри типу електронних вікторин, ігри з тематичними наборами .

В останні десятиліття популярними стали симуляційні ігри (лат. – прикидатися). Пропонується, наприклад, відтворити засідання парламенту, порівнюючи свої дії і висновки з діями і висновками вчених. Це допомагає учням виявити і зрозуміти прийняття тих чи інших тверджень, законів.

Дидактичні ігри бажано широко використовувати як засіб навчання, виховання й розвитку школярів. У будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливість. Сучасна дидактика звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються.

Дидактична гра на уроці – не самоціль, а засіб навчання й виховання. Сам термін “дидактична гра” підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування. А тому найсуттєвішим для вчителя будь-якого предмета, є такі питання:

* визначити місце дидактичних ігор та ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на уроці;
* доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу;
* розробка методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовленості учнів;
* вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі ідей розвиваючого навчання;
* передбачення способів стимулювання учнів, заохочення в процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також для підбадьорення відстаючих.

Гра – одна з найважливіших сфер у життєдіяльності дитини, разом із працею, навчанням, мистецтвом, спортом вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного, гармонійного розвитку особистості. Для педагога вона стає інструментом виховання, що дає змогу повністю враховувати вікові особливості дітей і підлітків, розвивати ініціативу, створювати атмосферу розкутості, самостійності, творчості та умови для саморозвитку.

Дидактична гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взяту на себе роль. Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості школяра.

Рольова гра. Головна мета її – розвивати здібності школярів, прищеплювати уміння приймати правильні рішення. У рольових іграх виявляються особистість учня, його здібності та перспективи на майбутнє.

Вікторина. Її називають грою переможців. У ній змагаються, аби швидше й повніше відповісти на поставлені запитання. Отже, вікторина – це конкурс, під час якого учні самостійно відповідають на запитання.

Щоб урок був цікавим і ефективним, на його різних етапах можна використати кросворди за темами уроку чи розділу. Складаючи кросворд, учитель має дотримуватися вимог проведення дидактичних ігор. Під час цілеспрямованої підготовчої роботи учні розв'язують запропоновані кросворди з вивченої теми. Отже, кросворд, з одного боку, вносить в урок елемент гри, а, з іншого – сприяє глибшому засвоєнню вивченого.

Добираючи ту чи іншу дидактичну гру, вчитель має пам'ятати, що процес створення гри містить ряд станів:

* вибір теми гри;
* визначення мети й завдань гри;
* підготовка й проведення гри (повідомлення учням теми гри, підготовка унаочнень, проведення гри, підбиття підсумків).

У навчальних іграх немає тих, хто програв або виграв, тут виграють усі. Їх можна проводити на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу виявити знання учня й уміння користуватися ними.

Розвиваюче значення гри

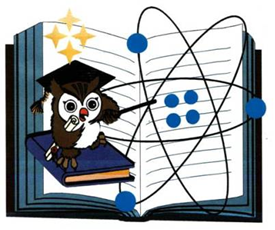
Від уроку до уроку повинні змінюватися сюжети, ігрові ситуації. Поступово цікава гра, творча композиція слів переростають у справжню навчально-пізнавальну працю.

Чому гра так подобається дітям? Тому, що гра дарує радість і захоплення, що сам процес гри сповнений несподіванок, а результат – таємниця. Але крім суб'єктивного сприйняття, є, безумовно, глибший вплив гри на людину, на основні сфери її життєдіяльності: фізичну, емоційно-вольову, інтелектуальну та духовну (цілісно-смислову).

Слід зазначити, що гра – це, як правило, переживання, тому найбільш активною під час гри стає емоційна сфера. Подібно до того як під час перегляду захоплюючого фільму глядачі стають причетними до його подій, так і в процесі цікавої гри її учасники можуть забути про все інше. Гра може бути рухливою, поряд з емоційною активізується фізична сфера дитини, і може бути статичною з точки зору рухливості тіла – це ігри логічні, ігри на кмітливість, коли разом з емоційною активізується інтелектуальна сфери.

Проводити , створювати ігрові ситуації, важливо на кожному уроці.

Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання.



Основні компоненти структури навчальної гри

**·Мета** гри орієнтована на досягнення певних результатів навчання – формування географічних знань, загальнонавчальних і спеціальних умінь і навичок, стимуляцію емоційно-ціннісного ставлення до навколишньої дійсності, накопичення досвіду творчої діяльності, розвиток пізнавального інтересу до предмета.

**· Ігровий задум** проектує хід гри, надає їй пізнавального характеру, висуває перед учасниками гри певні вимоги до застосування географічних ЗУН.

**· Правила гри** визначають порядок дій і поведінки учня в процесі гри. Правила гри завжди розробляються з урахуванням мети гри та індивідуальних можливостей учнів.

**· Методичне забезпечення гри** – це продумана структурована за етапами розробка гри, в якій чітко розкрито її пізнавальний зміст, тобто представлені навчальні завдання, які будуть запропоновано учням протягом гри.

**· Устаткування гри** включає необхідний для її проведення роздавальний дидактичний матеріал і унаочнення (настінні карти, атласи, підручники, навчальні картини, фото, відеоматеріали тощо).

**· Ігрові дії** регламентуються правилами, керуються вчителем. За допомогою різноманітних методичних прийомів учитель активізує хід гри, підтримує інтерес учнів до її проведення.

**· Результат гри** виступає у вигляді виконаного навчального завдання. В учнів досягнення цього результату викликає моральне задоволення. Для учителя – результат гри завжди є показником рівня досягнень учнів у засвоєнні або застосуванні географічних ЗУН. Усі структурні елементи дидактичної ігри взаємопов'язані й взаємозумовлені. Від поставленої мети безпосередньо залежить ігровий задум, пізнавальний зміст та результат гри, а ігровий задум, у свою чергу, визначає правила гри, її устаткування та ігрові дії тощо.

Проведення навчальної гри на високому рівні, можливо, якщо вчитель ретельно продумує кожен з етапів гри:

1. Підготовчий етап. Вибір теми гри, планування результатів, підготовка методичного забезпечення та устаткування, інструктаж учасників, розробка критеріїв оцінювання ігрових завдань. Надання допомоги учням у процесі підготовки (консультування, підбор матеріалів, розробка сценарію, створення обладнання тощо). Участь у проектуванні та організації гри. Підготовка до її проведення.

2. Ігровий етап. Приймає повноцінну участь у грі. Керує ігровими діями учнів, стежить за виконанням ігрових правил, при необхідності консультує учнів, активізує хід гри, підтримує загальний напрям у розвитку процесу взаємодії, інтерес учнів до проведення гри. Беруть участь у грі, виконують навчальні завдання.

3. Обговорення результатів. Перевіряє якість виконання ігрових завдань, аналізує отримані показники навчальних досягнень учнів, оцінює роботу учнів згідно розробленим критеріям. Підводить підсумки проведення гри. Самооцінка та самоаналіз (взаємооцінка та взаємоаналіз) ігрових дій та отриманих результатів згідно розробленим критеріям.



***Ігрова діяльність у навчально-виховному процесі з географії може використовуватися в якості:***

- самостійної технології на різних етапах уроку географії: під час перевірки домашнього завдання, засвоєння нової теми чи розділу навчальної програми, закріплення отриманих ЗУН, узагальнення і систематизації знань, підведення підсумків уроку;

- нестандартного за формою проведення уроку-гри (урок- подорож, урок-казка, урок-суд та ін.);

- технології позакласної роботи (географічний КВК, краєзнавча вікторина та ін.).

У залежності від особливостей створення й використання навчальних ігор виділяють наступні їх види:

**1. Імітаційні ігри:**

· Розігрування ролей – імітація характерів, особистісних якостей, відносин і певних ситуацій. Учні не тільки засвоюють ЗУН з географії, а й розвивають творчі здібності, отримують можливість самовиразитися. Наприклад: „Подорож з Христофором Колумбом”, „Суд над учасниками незаконного відстрілу тварин у заповіднику”.

· Ігрове проектування полягає в створенні бажаних станів майбутнього, як способу вирішення означеної проблеми. Наприклад, аргументація необхідності заповідання певних природних об'єктів на території рідного краю.

· Аналіз конкретних або уявних ситуацій вимагає розробки варіантів вирішення заданої ситуації та їх публічного презентування й захисту. Виділяють види ситуацій:

- Ситуація-ілюстрація спрямована на аналіз реальної ситуації, причин її виникнення, оцінювання наслідків і процедури її вирішення, формулювання висновків щодо згоди або незгоди з прийнятими рішеннями. Наприклад: „Державною програмою активізації економіки України передбачено побудувати та реконструювати більше 150 тваринницьких комплексів. Чи дозволить реалізація цього завдання вирішити проблему забезпечення України вітчизняною тваринницькою продукцією?”.

- Ситуація-проблема вимагає вирішення традиційної або реальної начальної проблеми з подальшим публічним захистом результатів. Наприклад: „Енергозбереження – стратегія виживання України. Які заходи може вжити кожна сім'я, щоб вирішити проблему зниження витрат енергоносіїв?”.

- Ситуація-оцінка орієнтована на здійснення аналізу ситуації, вихід з якої вже знайдено й формулювання мотивованого висновку щодо прийнятих рішень. Наприклад: „Аналіз заходів українського уряду з ліквідації наслідків аварій в акваторії Чорного та Азовського морів”

. - Ситуація-попередження вимагає аналізу певної інформації, визначення можливостей вирішення цієї ситуації при заданих умовах, виявлення шляхів її запобігання. Наприклад: „За рахунок високої температури повітря та відсутності ефективних опадів на території східних, центральних та південних регіонів України сформувалася дуже висока пожежна небезпека, яка досягає п'ятого, найнебезпечнішого класу. Запропонуйте шляхи вирішення проблеми літніх пожеж на території нашої країни”.

- Уявна ситуація орієнтована на проектування способів дій, планування певних результатів в уявних умовах. Наприклад: „Ви отримали послання від інопланетян”, „Ви – президент України”, „Ви заблукали в лісі”.

**• Ділові ігри** орієнтовані на вироблення послідовності дій і прийняття обґрунтованих рішень в умовах, що мали місце в минулому або можливих у майбутньому та які імітують реальну виробничу обстановку. З точки зору багатьох науковців саме „ділова гра дозволяє задати в навчанні предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності й тим самим змоделювати більш адекватні, у порівнянні з традиційним навчанням, умови формування особистості…” . Ділова гра приваблює тим, що дає можливість відтворення реальної взаємодії учасників у певній сфері соціально-економічної діяльності й має пріоритет колективного навчання. Прикладами ділових ігор може бути проведення аукціону ділових пропозицій, рекламної компанії, прес-конференції, усного часопису, економічного форуму, засідання координаційної ради тощо. 2. **Символічні ігри** – це дидактичні ігри основним засобом яких виступають знаки, символи та числа.

**Географічне доміно** · засноване на зіставленні відповідних за тематикою карток (термінів, визначень поняття, умовних знаків плану місцевості (карти), показників погоди тощо) або на складанні тематичного панно з окремих фрагментів (номенклатура материка, країни).

**· Географічне лото** дозволяє в ігровій формі перевірити знання основного фактологічного матеріалу, номенклатури, картографічних і топографічних умовних знаків.

|  |  |
| --- | --- |
| Кількість великих літосферних плит | 7 |
| Згаслий вулкан у Криму | Каралаг |
| Найвищий вулкан на планеті | Льюльяйльяко |
| Бурульки в печерах ,що ростуть донизу | Сталагміти |

*Географічна мозаїка*. Учитель пише на дошці набір слів, з яких потрібно скласти речення. Наприклад:

Нерівності, рельєф, все, поверхня, земна,

Гори, основні, рівнини, рельєф, форми, це.

Поверхня, якій,рельєфу, вирівняна, форма, при, хвиляста, або.

**· Географічні кубики (або географічні пазли**) – конструктивна гра у вигляді розрізних карток. Полягає в тому, щоб з розрізнених частин скласти цілу картину. Сприяє формуванню географічних уявлень учнів.

· **Географічний кросворд** – за заданим визначенням потрібно відгадати відповідний термін. Слова вписуються в сітку кросворду під своїм номером по горизонталі або по вертикалі. Закріплює знання термінології, номенклатури, фактологічного матеріалу.

**Кросворд на тему «Африка»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | 1 |  | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |
|  |
|  |
|  | | 2 |  | |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | |  |  | |
|  |  |
|  | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  | 7 |  | | | | | | |  | |
|  |  |  | | | | | | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | | | | | |  |  | |  |  | | | | | | | |  |
|  |  |  |
|  |  | | | 9 |  | |  |  |
|  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | |  |  | | |  |  |  | |
|  |  |  |
|  |  |  | | | | | | | | | | | | |
|  |
|  |
|  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | | | | | | |

**По вертикалі:**

1. На якому півострові знаходиться крайня східна точка материка Африка?

2. Яка протока розділяє Африку з Європою?

4 . Який з вчених досліджував пн. – сх. Африку. Єгор…

7. Який мис є крайньою південною точкою материка?

9. Яка найбільша затока омиває береги Африки?

**По горизонталі:**

3.Який океан омиває береги Африки зі сходу?

5 . Який мис є крайньою північною точкою материка Африка?

6. Який з англійських вчених досліджував пд. і центральну Африку ? Девід…

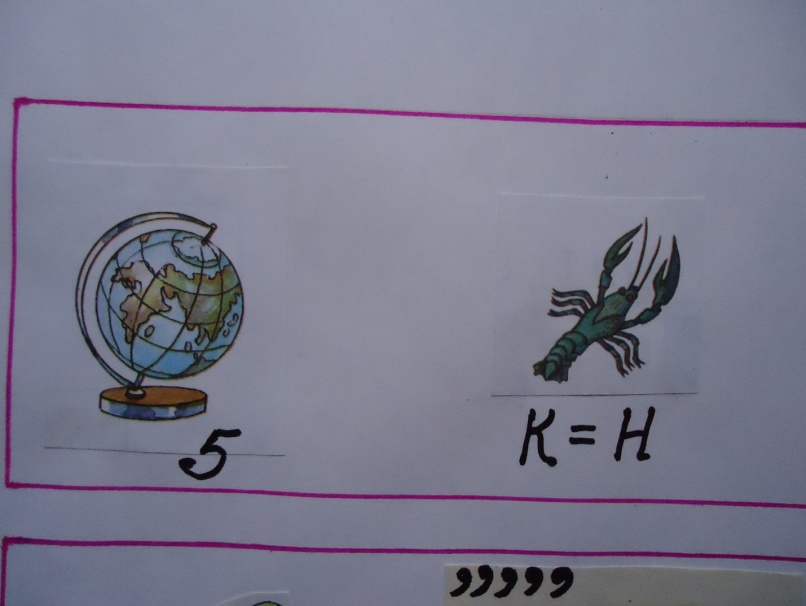
8 Який мис є крайньою західною точкою материка?

10 Який з найбільших островів розташований поблизу берегів Африки?

**· Географічний чайнворд** – кросворди, в яких кожне наступне слово починається з однієї або декількох останніх літер попереднього слова. Слова чайнворду не перетинаються й утворюють ланцюжок (наприклад, клімат – температура – атмосфера). Початок слів у чайнворді задається цифрою. Визначення чайнворда задаються окремим текстом.

· Географічні ребуси – це гра, в якій зашифровані слова, фрази або цілі вислови про об'єкти та явища довкілля за допомогою малюнків у поєднанні з буквами і знаками. Наприклад,

,,, ** **



**· Географічні шаради** – це загадка, складена у віршах, у ній задумане слово розпадається на кілька окремих частин, причому кожна з них є самостійним словом. Наприклад: j Ось країни назва. В ній – п'ять літер; ви їх розділіть на три і дві – в листі зашумить одразу вітер, застрибають коники в траві, бо оті три літери одні – невеликий ліс у множині, другі дві – зазначу при нагоді – вказівний займенник з ними в згоді. Є така країна в білім світі й називається вона… (Гаї-ті). k Перше – річка, друге – скупчення бджіл, а разом – край, до якого неможливо дійти. (Об – рій).

**· Метаграми** – завдання, що полягають у послідовній зміні в слові однієї або декількох букв. Наприклад: Вживаюся я тільки в однині – коротке слово з невеселим змістом. Додайте літеру – і в множині одразу стану слобожанським містом. (Сум, Суми).

**· Логогрифи** відрізняються від метаграм тим, що в метаграмі одна літера замінюється іншою, а в логогрифі якась буква віднімається зовсім або ж, навпаки, додається нова. Наприклад: j З димаря він вилітає – Як в печі вогонь палає. Варто „Д” на „Р” змінить – Стане містом він умить. (Дим – Рим). До того, що не ходить, а людей через річку переводить, додайте вигук і отримаєте загальну назву населеного пункту. (Міст – о).

**· Анаграми** – завдання , що вимагають перестановки літер у слові з метою утворення слова, що має інший зміст. Наприклад: „Назва якої держави приховується у назві столиці Азербайджану? ” (Баку – Куба).

**· Географічні загадки** – це алегоричний опис географічного об'єкта або явища представлене зазвичай у формі питання. Наприклад: „На півночі – Біле, на півдні – Чорне, яка частина світу поміж ними? ” (Між Білим і Чорним морями – Європа).

*Літературна хвилинка*. Загадки про опади:

1.Мене часто кличуть,ждуть,а покажусь – ховатися почнуть ( дощ) 2.Шумить у полі, у саду,лопоче і гуде. Нікуди з дому я не йду,тому,що він іде (дощ)

3.Біле,як сорочка,пухнасте,як квочка,крил не має,а гарно літає ( сніг)

4.В небі хмара пролетіла,білий пух порозсипала,а він на землю міцно ліг,називають його …..( сніг)

5.Розсипався горошок на сімдесят доріжок,ніхто не підбере ( град)

6.Зоря-зірниця,красна дівиця,по небу гуляла,плакала-ридала. Місяць бачив - не підняв. Сонце встало і зібрало (роса)

**· Географічна вікторина** – це словесна гра, у ході якої в певній логічній або хронологічній послідовності перед учнями ставляться питання, на які вони дають відповіді в усній або письмовій формі. Вікторина дозволяє закріпити, розширити, поглибити й перевірити географічні знання. Вікторини можуть проводитися в індивідуальній або груповій формі та супроводжуватися показом малюнків, схем, діаграм, фотографій, демонстрацією відеозаписів, дослідів. Кожна відповідь учнів оцінюється певною кількістю балів. Наприкінці гри бали підсумовуються і визначається переможець. Оголошення результатів та заохочення переможців проводиться після закінчення вікторини. Учитель аналізує результати вікторини, акцентуючи увагу учнів на кращих відповідях та найпоширеніших помилках і їх причинах. Наприклад, «Географія 6 клас» тема «Гідросфера»:

1.Вода-природний мінерал,який може перебувати лише в двох агрегатних станах – рідкому і твердому.

2.Вода має надзвичайно високу теплоємність.

3.Вода добре розчиняє глину і пісок.

4.Гіросфера – повітряна оболонка Землі.

5.Світовий океан-це безмежний водний простір океанів,морів,заток,проток.

6.Однієюзвластивостей води є її нестискання.

**Символічні ігри** можуть застосовуватися при реалізації всіх форм пізнавальної діяльності учнів: фронтальної, групової, індивідуальної. Наведемо приклади деяких з них: -

*„Відгадайка*”: з початкових літер яких річок Євразії, можна скласти слово „гора”? - „Розгадати слово”: учитель відкидає в назвах географічних об'єктів голосні літери (обласний центр: Ж-т-м-р (Житомир), місто в Сумській області: К-н-т-п (Конотоп) або міняє їх місцями (обласний центр: Деконьц (Донецьк), місто в Луганській області – Ленітугу (Лутугіне).

- *„Виправити помилки географа*”: учителем під час складання маршруту або опису об'єктів навмисно допускаються помилки.

«Реставратор» .Відновити текст, заповнивши пропуски

« У сиву давнину уявлення людей про навколишній світ обмежувалися знаннями прилеглих територій, власним досвідом і релігійними віруваннями. Індійці вважали, що Земля має форму………………………….. Такий народ як ………вважали Землю диском, який омивається рікою – Океаном. Вавилоняни думали, що Земля………………………………… . Єгиптяни мали своє пояснення, як виглядає Земля, а саме……………….. . А ось корінні жителі Північної Америки – індіанці - думали, що світобудова подібна до ……………., в якій…………………………………….. А ось слов’ яни вважали, що Земля має форму………………………………….. Отже найбільш поширеною була думка, що Земля має форму…………………….., тому що…………… .

**Підказки – орієнтири**: Півсфера, що лежить на спинах слонів; греки; світова гора, що оточена морем та накрита твердим небом; над богинею Землі схилилася богиня неба Нут, яка сяє зорями; статуетка, в якій людство – фігурки чоловіка та жінки, Земля – це кит, а орел – небо; диск, що лежить на трьох китах; плоского диска

*„Слова в словах*”: учитель пише на дошці назву об'єкта або явища, з літер цього слова учні повинні скласти нові географічні назви.

*- „Міста та річки*”: учні (групи по 6 чоловік) сидять один проти одного. Один з них називає річку, звертаючись до учня навпроти, а той, у свою чергу, повинен назвати місто, яке розташоване на цій річці: Наприклад: Десна – Чернігів, Дон – Ростов, Дніпро – Київ. Учасник команди, який затримався з відповіддю, вибуває з гри і його замінює інший, якщо з команди вибувають два учні поспіль – команда програє.

*- „П'ятнадцять кроків”.* Тематикою гри можуть бути назви островів, річок, міст, прізвища мандрівників тощо. Учні (по два представники від ряду) стають один – біля останньої парти свого ряду, другий – біля настінної карти. Перший учень називає заданий географічний об'єкт (наприклад, столиці країн Азії), другий – показує їх на карті. У випадку правильної відповіді перший учень робить крок уперед. Перемагає та пара, представник якої першим дійшов до класної дошки. Упровадження ігрових технологій в освітній процес з географії сприятиме досягненню високих результатів навчання, підвищить ефективність засвоєння компонентів змісту географічної освіти, можливості для розширення світогляду учнів, придбання ними досвіду комунікації, забезпечити виховання в школярів уваги й кмітливості, самостійності й відповідальності.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ІГРОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ ФІЗИЧНОЇ ГЕОГРАФІЇ У 6 КЛАСІ

Зупинимося детальніше на використанні ігрових навчальних технологій при вивченні курсу фізичної географії.

Курс „Загальна географія” (6 клас)

Розвиток та зміни навчальної та ігрової діяльності школярів визначаються віковими особливостями учнів та особливостями навчального матеріалу. Так, до 6 класу у дитини формуються навички роботи в колективі. У неї вже досить гарно розвинуте логічне мислення. Шестикласники більш-менш успішно можуть співставляти, аналізувати інформацію, спиратись на логіку своїх роздумів у прогнозуванні найбільш простих і очевидно модельованих ситуацій. Наприклад, при вивченні літосфери, зокрема внутрішньої будови Землі, можна запропонувати гру-подорож, котра дозволить дітям уявити ті процеси, що відбуваються в надрах нашої планети. Розглянемо приклад такого уроку.

**Тема: Внутрішні сили землі.**

**Навчальна мета**: дати учням поняття про внутрішні сили Землі та їх види; показати їхню роль у формуванні рельєфу; у формі подорожі по поверхні Землі та її надрах дати нові відомості про різні сили Землі (землетруси, вулкани) і виявити причини їх утворення.

**Розвивальна мета:** вчити дітей користуватися різними джерелами знань, додатковою літературою, виявляти ініціативу, творчі здібності.

**Виховна мета:** виховувати дружбу, взаємоповагу, уміння працювати парами; пробуджувати інтерес до географії. Тип уроку: урок засвоєння нових знань. Обладнання: карта півкуль; таблиця внутрішньої будови Землі; атласи, контурні карти; картини гейзерів, вулканів; макет вулкана.

Форма уроку: урок-мандрівка.

**ХІД УРОКУ**

**І. Організаційний момент**

**ІІ. Мотивація навчальної і пізнавальної діяльності**

У ч и т е л ь. Географія – одна з найдавніших та найцікавіших наук. Уже майже 5000 років учені, дослідники, мандрівники вивчають безкраї простори Землі, але „білих” плям та недосліджених територій ще багато.

А чи багато ми знаємо про внутрішню будову нашої планети? Ні. Значно менше, ніж про небачений нами бік Місяця. Географія не тільки цікава, а й захоплююча наука. Це ви добре знаєте з уроків і з підручника, а також з книжок і журналів. Ще краще пізнати нашу Землю, її чудеса й таємниці, зазирнути у її минуле дозволяють екскурсії, походи, подорожі.

Сьогодні я вам пропоную гру-подорож по внутрішніх силах Землі на „Землеході-1”, який зроблений із міцних сплавів, і може рухатись як на поверхні Землі, так і заглибившись у її надра.

Вирушаючи у подорож, ми візьмемо із собою валізи з багажем географічних знань, географічні карти та гарний настрій.

Хочу вам нагадати, що свої знання з валізи ви будете обмінювати на камінці-самоцвіти, тобто жетони-бали. За їх кількість у ваших валізах на кінець подорожі ми виявимо найкращих мандрівників-екскурсоводів. Чи готові ви до подорожі?

**ІІІ. Вивчення нового матеріалу**

Стартовий майданчик

Що це висвітлилося на пульті управління?

Розкажи – і я забуду,

Прочитай – і я згадаю,

А пограй – запам'ятаю.

1. „ Географічний футбол”(поняття). Вчитель кидає учневі м'яч та називає поняття, він відповідає, що воно означає (літосфера, землетрус, магматизм, гейзер, земна кора)

2. Прочитайте загадкові слова на вході. Що вони означають?

1) ОРДЯ (ядро)

2) ЯТМНАІ (мантія)

3) СУРТЕЛМЕЗ (землетрус)

4) ТЕСФАЛІОР (літосфера)

Учитель. За кожну правильну відповідь ви заробляєте камінь-самоцвіт. Молодці, діти! Ось ми нарешті і в „Землеході-1”. Рухається він дуже швидко. Не встигли сісти, як уже попереду станція „Сейсмічна”.

Сейсмічна стація

На зупинці група досвідчених учених-сейсмологів проводить екскурсію по сейсмічних районах планети.

Що таке землетруси?

Дослідження на сейсмічних станціях.

Приклади землетрусів та їх географія.

Цунамі та їх наслідки.

Поведінка тварин під час землетрусів.

(Кожен екскурсовод отримує 2 камінці-самоцвіти.)

Учитель. Увага! Знову перепона. На станцію „Вулканічна” ми можемо потрапити, використавши багаж знань. Що означають ці цифри в лабіринті?

5–80 км (товщина земної кори)

1000 (температура верхньої мантії)

5000 (температура ядра)

6731 км (радіус Землі)

(За правильну відповідь – 1 камінь-самоцвіт)

Станція „Вулканічна”

Учні-екскурсоводи вітають мандрівників та розповідають:

про магматизм. Демонструють макет вулкану;

про вулкан та його частини, види вулканізму;

про географію вулканізму;

про згаслі вулкани;

про вулкан Кракатау та його виверження;

цікаві відомості про вулкани, підводні вулкани;

про вулкани України.

Учитель. Бачу, бачу, любі мандрівники, що ви вже втомилися. Валізи з дорогоцінними камінцями відривають руки. Давайте відпочинемо.

Я буду називати терміни, коли вони стосуються внутрішньої будови Землі, то ви присідаєте, а коли це внутрішні сили та їх наслідки – піднімаєте руки вгору.

- ядро - вулкан

- землетрус - астеносфера

- земна кора - мантія

- літосфера - гейзер

- цунамі - магматизм

Поки ми з вами відпочивали, землехід приніс нас до наступної зупинки.

Станція „Гейзерна”

Екскурсію ведуть гідрологи, які займаються вивченням гейзерів та гарячих джерел.

Що таке гейзер?

Географія гейзерів та гарячих джерел.

Гейзери Камчатки та Ісландії.

Використання гейзерів та гарячих джерел.

**ІV. Закріплення вивченого матеріалу**

Станція „Загадкова”

Учитель. А тепер відгадайте загадки та знайдіть відгадки серед картинок, які прикріплені на дошці.

Підносить вітер пил та попіл Б'є джерело, фонтанує,

В землі гуркоче бог Вогню А сусід його– вулкан. (Гейзер)

Які ж це гори Етна, Гекла?

Вгадай загадочку мою. (Вулкани)

Гіпоцентр й епіцентр

Ще й якийсь сейсмограф,

Що це за стихійне лихо,

Друже мій, географ? (Землетрус)

**V. Підсумок уроку**

Учитель. Розкрийте свої валізи та полічіть кількість камінців-самоцвітів у кожного та в цілому в усієї дослідницької групи. Учні, які отримали найбільшу кількість балів, нагороджуються посвідченнями екскурсоводів І, ІІ, ІІІ ступеня. Група, яка набрала найбільшу кількість балів, отримає сюрприз – „запрошення” в Долину Гейзерів на Камчатку. А тепер переверніть картинки-відповіді на загадки.

Що там написано? („Молодці!”)

**VI. Домашнє завдання**

Написати оповідання, казку про мандрівку надрами планети Земля.

**Тема. Літосферні плити, їх рухи.**

**Мета:**

**Навчальна:** продовжити формувати поняття про земну кору;формувати первинні знання про літосферні плити, види руху літосферних плит; формувати науковий погляд на природні явища;

**Розвиваюча**: розвивати уміння роботи з картами та схемами атласу, логічне мислення;

**Виховна:** виховувати в учнів інтерес до географії шляхом вивчення гіпотез утворення материків та океанів, розповідати про види руху літосфери та їх наслідки, а також виховувати інтерес до пізнання Землі.

**Обладнання:** карти та схеми атласу, підручники, презентація.

**Поняття:** літосферна плита, сейсмічний пояс, платформа, дрейф, гіпотеза.

**Тип уроку:** комбінований

**ХІД УРОКУ**

1. **Організаційний момент**

* Розпочинаємо наш урок географії. Подумайте і скажіть, яким має бути наш урок? *(цікавим, навчальним, веселим, продуктивним)*
* А ви на уроці якими повинні бути? *(дисциплінованими, уважними, активними, зібраними)*

- Отож, якщо ви будете такими, то ми створимо цікавий, творчий, продуктивний урок. Це буде залежати від вашої активності, уважності, творчості.

- А працюватимемо під гаслом:

***Щоб робота в нас кипіла, працювати будем:***

***Швидко! Дружно! Вміло!***

1. **Актуалізація опорних знань та вмінь**

**Гра «Злови питання»**

1. Земна кора це … ( верхня тверда оболонка Землі)
2. Літосфера складається з ... (астеносфера + земна кора)
3. Потужність літосфери становить … (150 - 200 км)
4. Температура мантії в нижніх шарах …(3500 º С)
5. Астеносфера це … (в’язкий шар мантії)
6. Ядро складається з … (зовнішнього та внутрішнього)
7. Материкова Земна кора складається з … (базальтовий, гранітний, осадовий)
8. Океанічна земна кора відрізняється від материкової тим, що …(відсутній гранітний )
9. Температура ядра …(5000 º С)
10. Де температура підвищується на 1 º С через кожні 33 м … (Земна кора)

**«Інтелектуальна розминка»**

1. До якого шару Землі належить астеносфера? У чому відмінність речовини астеносфери від речовини мантії?
2. Як ви гадаєте, чи завжди поверхня Землі була такою, якою бачать її сучасні люди?

**IIІ. Мотивація навчальної і пізнавальної діяльності**

**«Реальна казка»**

Чи знаєте ви**,** що жителі нашої планети, в тому числі і ми, українці, навіть цього не усвідомлюючи, плавають по «Пластичному океані» на велетенських кораблях? Ці кораблі то поглинаються, то піднімаються вгору могутніми хвилями кам’янистої маси. Всі живуть своїм життям, і мало хто цікавиться, куди мандрує корабель.

Ви скажете – вигадана історія! Та все ж, можливо, вам доводилось бачити сліди морського прибою на кримських скелях, які знаходяться далековід берега? А чи ви чули про залишки міста Херсонес, затопленого морськими водами?

Розвиток науки дає можливість пояснювати загадкові рухи, про які людина здогадувалась давно. Штучні супутники, які стали великими помічниками у вивченні космосу, зафіксували рухи материків по океану.

Сьогодні на уроці на вас чекає багато відкриттів, за допомогою яких ви зможете пояснити, чому одні ділянки земної кори піднімаються, інші опускаються.

**IV. Вивчення нового матеріалу**

**Запис у зошити дати, теми уроку.**

**Утворення материків та океанів.**

Ви вже знаєте про внутрішню будову Землі, про будову літосфери. А сьогодні ви ознайомитесь із теорією руху літосферних плит.

Сучасні уявлення про будову земної кори спиралися на гіпотезу дрейфу (переміщення) материків. Її висунув у 1912 році нім. вчений **Альфред Вегенер**. Він припустив, що мільйони років тому на Землі існував один гігантський материк **Пангея «Єдина земля»**. Він був оточений єдиним океаном **Тетіс**, що увібрав у себе всю воду. З часом суперматерик розколовся на **Лавразію** та **Гондвану**, які пізніше були розбиті тріщинами-розломами і також розпалися на окремі материкові частини. Віддаляючись (дрейфуючи), частини Пангеї стали сучасними материками, а між ними утворилися западини океанів. Проте Вегенеру невдалося пояснити, як могли рухатися материки.

Згодом вчені дійшли висновку, що літосфера не може бути суцільною як, наприклад, шкарлупа яйця. Її утворюють окремі блоки – літосферні плити завтовшки від 60 до 100км. Вони розділені глибинними розломами, але ніби велетенська мозаїка щільно прилягають одна до одної. Плити лежать на в’язкій, пластичній поверхні астеносфери. Ковзаючи по ній, вони дуже повільно переміщуються, ніби плавають.

Отож, літосфера складається з окремих блоків – літосферних плит, що перебувають у постійному русі.

**Робота з атласом. *Карта літосферних плит.***

1**.** Розгляньте схеми «Дрейф материків». Які зміни відбувались на Землі в період її формування?

* Скільки великих літосферних плит нараховується на Землі? (7)
* Назвіть їх.
* З якою швидкістю та в якому напрямку рухаються Євразійська (з пн.- нд, 1см/рік), Африканська (пд..- пн., 2 см/рік), Північно-Американська (сх. – зх., 1 см/рік), Індо-Австралійська плита (6,5 см/рік)?
* Назвіть плити, що рухається найповільніше? (Євразійська) Найшвидше? (Індо-Австралійська)
* Куди рухається Північна Америка?( на захід)

**Проблемне питання.**

**Перед нами постає питання: Які сили рухають літосферні плити?**

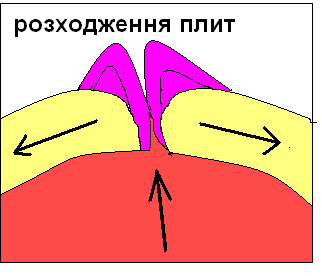
Джерелом будь – якого руху є енергія.

* Звідки ж береться енергія, що «Примушує» рухатися літосферні плити?
* Де знаходиться джерело цієї енергії.?

Вчені вважають, що таким джерелом є внутрішнє тепло Землі, яке приводить у рух речовину мантію, що в свою чергу приводить у рух частини земної кори. Тому їх називають **внутрішніми силами Землі**. Внутрішні сили штовхають літосферні плити, і вони рухаються уздовж розломів. Розрізняють повільні горизонтальні та вертикальні рухи земної кори.

Учні опрацьовують текст підручника.

ГОРИЗОНТАЛЬНІ РУХИ ЛІТОСФЕРНИХ ПЛИТ

 Найзначнішими рухами літосферних плит є

рухи горизонтальні. Рухаючись, плити здатні

зближуватися, розсуватися або зміщуватися

одна відносно одної.

Якщо плити зближуються, то внаслідок

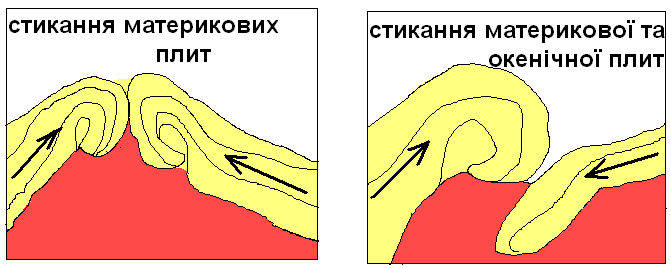
зіткнення їхні краї зминаються в складки і

на поверхні утворюються гори.

Наприклад, на стику плит Індоавстралійської і

Євразійської виникли гори Гімалаї. Якщо ж

Стикаються материкова та океанічна плити, то океанічна занурюється під материкову. Тоді на материку так само виникають гори, а уздовж узбережжя – глибоководні западини (ЖОЛОБИ).



Якщо плити **розсуваються**, то утворюються розломи. Найбільше їх виникає на дні океанів, де земна кора тонша. Розломами розплавлена речовина мантії піднімається з надр. Вона розштовхує краї плит, виливається і застигає, заповнюючи простір між ними. Так відбувається нарощення земної кори. Місця розривів на дні океану, де утворюються нові ділянки земної кори, називають серединно-океанічними хребтами. Наприклад, унаслідок розсування Південноамериканської та Африканської плит на дні Атлантичного океану утворився Південноатлантичний **серединно-акеанічний** **хребет.** Отже, під океанами земна кора безперервно оновлюється.

Горизонтальні рухи літосферних плит відбуваються дуже повільно – від 2 до 10 см за рік. Вони непомітні для людини. Виявили їх завдяки порівнянню космічних знімків, зроблених зі штучних супутників Землі.

ВЕРТИКАЛЬНІ РУХИ ЛІТОСФЕРНИХ ПЛИТ

ГРАБЕН

C:\Documents and Settings\q\Рабочий стол\літосферні плити\Движения земной коры\Грабен.tif

Вертикальні рухи зумовлені внутрішніми

силами Землі, - це повільні підняття й

опускання окремих ділянок земної кори.

Наприклад, північна частина Скандинавського

Півострова **піднімається** на 1 см за рік, а море

відступає. Про це свідчать шари піску й глини

і залишки морських організмів, що залягають

на висоті понад 150 м над рівнем моря. Отже, ця територія колись була його дном, а потім піднялася на таку висоту.

ГОРСТ

C:\Documents and Settings\q\Рабочий стол\літосферні плити\Движения земной коры\Горст.tifВодночас узбережжя Нідерландів уже кілька

століть **опускається** зі швидкістю 3мм за рік,

і Північне море наступає на суходіл.

Жителі змушені захищати обжиті землі,

споруджуючи високі дамби та греблі

уздовж узбережжя. Окремі ділянки в цій

країні вже лежать нижче від рівня моря.

Мал. 75 у підручнику

В Україні найбільші підняття зафіксовані на сході Кіровоградської і півночі Житомирської областей - майже 9 мм за рік. А узбережжя Чорного моря в районі Одеса опускається зі швидкістю майже 1 см за рік.

Вертикальні рухи відбуваються дуже повільно, але постійно і повсюдно. Вони охоплюють величезні ділянки й супроводжуються відступом або наступом моря. Підняття ділянок з часом змінюється опусканням і навпаки. Тому вертикальні рухи називають **коливальними рухами** земної кори.

**стійкі й рухомі ділянки земної кори – платформи та сейсмічні пояси**

Рухи літосферних плит свідчать, що на земній поверхні є порівняно стійкі й рухомі ділянки. Порівняно стійкі ділянки земної кори називають **платформами**. Це частини літосферних плит, що лежать в основі материків і океанічних западин. Рухомими ділянками є зони стику (швів) між порівняно стійкими частинами плит ці зони досить вузькі, але простягаються на тисячі кілометрів. Їх називають **сейсмічними поясами.** Вони збігаються з місцями глибинних розломів на суходолі та в океанах (у серединно-океанічних хребтах та глибоководних жолобах).

**V. Закріплення вивчених знань**

**1. Практична робота**

* Позначте на контурній карті межі літосферних плит.
* Зазначте назви найбільших літосферних плит.

1. **Загадки**

А зараз перевіримо, що ви запам’ятали з нашого уроку. Для цього ви розгадаєте загадки:

*Жив колись гігантський кит,*

*Ніс на собі материк*

*Був єдиним, що за панацея?*

*Називався він……(Пангея)*

*Розділилася вона,*

*І тепер їх було два*

*Один на півночі, та не Євразія,*

*Ім’я його просте – ……(Лавразія)*

*А інший – він на півдні розмістився,*

*Пізніше, кажуть, дуже поділився,*

*Та був величний пан, чи себто панна,*

*Й ім’я її чи знаєте? – ……(Гондвана)*

Учням пропоную розглянути тектонічну карту Європи.

* **«Стежинка у Батьківщину»**

*(учні відповідають на запитання використовуючи карту)*

1. На якій літосферній плиті знаходиться Україна, наша область, район?(Євразійській)

2. Куди ми пливемо? (на південь)

3. Чому ми не відчуваємо зіткнення нашої, Євразійської плити з Африканською? (процеси відбуваються дуже повільно)

4. Які процеси відбуваються в результаті зіткнення? (горотворення)

* ***«Експрес – тести»***

1.Блоки, з яких складається літосфера називаються:

А) підземними блоками;

Б) **літосферними плитами;**

В) материками.

1. Швидкі розривні рухи літосферних плит – це:

А) цунамі;

Б) **землетруси;**

В) дрейф континентів.

1. Унаслідок зіткнення літосферних плит на суходолі виникають:

А) моря;

Б) западини;

В) **гори.**

*«Взаємоперевірка»*

**«Не розірви ланцюжка».**

Учні стають в «ланцюжок» (можна створити декілька команд).

Учні відповідають на запитання вчителя, не розриваючи ланцюжка.

Що розуміють під внутрішніми силами землі? Сили які здатні рухати плити літосфери

Як називаються блоки, з яких складається літосфера? (Літосферні блоки )

Як називається рух літосферних плит одна відносно одної? (дрейф)

Що відбувається, коли плити рухаються назустріч одна одній?( Зіткнення)

Що являє собою повільний вертикальний рух літосфери?( Опускання чи підняття окремих ділянок земної кори)

Які види руху літосфери належать до розривних?( Землетруси)

Що є причиною землетрусів? (Швидкі розривні рухи)

Які бувають рухи плит?( Горизонтальні та вертикальні)

Що таке сейсмічний пояс?( Рухома ділянка земної кори)

Що таке платформа?( Стійка ділянка земної кори)

Назвіть вченого, який висунув гіпотезу дрейфу материків.( Вегенер )

* + 1. **Підсумок уроку**

Внутрішні процеси Землі відбуваються у її надрах. До внутрішніх процесів землі належать вертикальні та горизонтальні рухи земної кори, а також розривні рухи.

**Заключне слово вчителя**

* Земна кора складається з величезних блоків — літосферних плит, що рухаються одна відносно одної.
* Розрізняють підземні горизонтальні й вертикальні рухи літосферних плит та швидкі розривні — землетруси.
* Вивчення рухів літосферних плит дає ученим можливість складати прогнози щодо того, на яких територіях та якого масштабу землетруси можливі.

**VII. Домашнє завдання**

* Опрацювати параграф підручника;
* Придумати два творчі запитання, пов'язані з темою уроку.

**Тема: Гідросфера. Узагальнення.**

Цілі уроку: Узагальнити і систематизувати знання учнів з теми

«Гідросфера».

Вдосконалити вміння використовувати здобуті знання на

практиці, в нестандартних ситуаціях.

Розвивати пізнавальний інтерес, комунікабельність.

Виховувати бережливе ставлення до водних багатств.

Обладнання: фізична карта півкуль, атлас, фізична карта світу

Тип уроку: узагальнення і систематизація

Форма уроку: урок – гра

**Хід уроку**

Організаційний момент. Мотивація навчальної діяльності.

Є на все в програмі міра

Наша тема «Гідросфера»

Закінчилася на жаль,

Далі – «Біосфера» кличе в даль.

Тільки треба не спішити,

Дану тему повторити.

На рахунок раз, два, три -

Починаємо ми з гри.

Щоб прийняти участь в грі,

Всі сьогодні ви прийшли.

Щоб оцінки добрі мати -

Гідросферу треба знати.

**Хід гри**

Але з чого нам почати?

Що про термін треба знати?

Всі на дошку подивіться,

І у літерах розберіться.

LГGІRДDРWОUСVФLЕWРQА – FВYОGДSНRА NОWБUОZЛGОSHYКGА

( Потрібно прочитати лише літери українського алфавіту: *Гідросфера –* *водна оболонка.)*

Я велика мандрівниця,

Я старанна трудівниця.

Можу бути я рідкою,

Якщо хочете – твердою.

Рідше я – легка й прозора,

В атмосфері - неозора.

Якщо тему добре знаєш,

То мене ти відгадаєш!

**Запитання:**

Про що йде мова?

У яких станах може перебувати вода на Землі? (*Твердому, рідкому*, *газоподібному)*.

У якому стані води в природі більше? *( Рідкому )*.

Ось білими птахами

Мандруючи здаля,

Летять з – за моря хмари,

Дощем кропить поля.

З – за гір важкі тумани

Клублять вітри сюди,

Ті осідають в хмари

Й женуть потік води.

**Запитання:**

Яке явище описано у вірші?

Що є основною причиною утворення кругообігу води в природі? ( *Енергія Сонця*).

Чому об’єм прісної води на Землі не зменшується? *( Існує світовий* *кругообіг води ).*

Я бачу кольорові сни

У ночі лагідні весни.

І ти цей дивний знаєш край,

Моря, будь ласка, відгадай.

Одне набрало в Сонця фарб,

А інше має ночі карб.

У третьому – томатний сік.

Четверте, наче свіжий сніг.

**Запитання:**

Про які кольорові моря йде мова? ( *Жовте, Чорне, Червоне, Біле* ).

Завдання:

Показати дані моря на карті.

Вирушаємо у подорож із вами,

По широкому морю – океану.

Без пригод проплили ми

Протоки і моря,

А в океані нас підхопила... течія.

**Запитання:**

Яка основна причина океанічних течій? *( Постійні вітри* ).

Які бувають течії? ( *Теплі і холодні* ).

Яку назву має найтепліша течія?

Охарактеризувати течію Гольфстрім.

**Практичне завдання**:

Давньою морською традицією і приладом для вивчення течій залишається пляшкова пошта. Ось і нам потрапила в руки така пляшка, яку моряки знайшли в океані. У листі потерпілі просили допомоги і вказали місце знаходження. Але вода, що потрапила у пляшку, змила деякі літери і цифри і залишились такі дані 42... ш і 173 сх..., біля о...т...о..... Нов... .... ( *Нова Зеландія ).*

Земля – це куля,

Заглибина – це океан,

Про його ресурси

Розкажіть нам.

**Запитання:**

Чи відомо вам, які багатства є в Світовому океані?

Наведіть приклади біологічних, водних, мінеральних, енергетичних, рекреаційних ресурсів.

Як можна використати енергію вод Світового океану?

А тепер ми попірнаєм,

Глибину повиміряєм.

Де глибокий океан?

Покажіть, указка вам!

**Запитання:**

Назвіть найглибше місце у Світовому океані. ( *Маріанський жолоб у* *Тихому океані ).*

Яку глибину має Маріанський жолоб? *( 11022 м )*

Який океан має найменшу глибину з усіх океанів? *( Північний Льодовитий* *океан ).*

Як називається прилад для вимірювання глибин? *(Ехолот ).*

Вчили ви моря, затоки,

В Гідросфері є й протоки.

А ще в мене є питання –

Чи є суша в океані?

Запитання:

Що за суходіл розміщується серед вод Світового океану?

Що таке острів?

Як розрізняють острови за походженням?

Що таке півострів?

**Практичне завдання:**

У переліку визначити вулканічні, материкові і коралові острови: Курильські, Нова Гвінея, Гренландія, Гавайські, Великий Бар’єрний риф, Нова Зеландія, Великобританія. *( Вулканічні – Курильські, Гавайські )*

*( Материкові – Нова гвінея, Гренландія, Нова*

*Зеландія, Великобританія )*

*( Коралові – Великий Бар’єрний риф )*

Показати на карті: найбільший острів земної кулі... *( Гренландія* )

найбільший півострів земної кулі... *( Аравійський* )

найбільші півострови Європи... (*Апенінський, Піренейський*)

найбільший півострів України... *( Кримський* )

Поміркуй, відгадай...

1.Про цей півострів кажуть, що він нагадує велику лопату, яка зачерпнула занадто багато землі, і в якої переломилася ручка, коли її намагалися підняти. Лінія надлому – це море і затока з їхніми напрочуд прямими берегами. Назвіть цей півострів. *( Аравійський )*

2.Який з півостровів Північної Америки в перекладі на українську мову означає «земля рабів»? Чому він так називається? *( Лабрадор )*

В Україні історична річка є,

З Валдайської височини вона тече.

Греки Борисфеном її називають,

Слов’яни Славутичем величають.

А ти цю річку відгадаєш?

Запитання:

Як називається ця річка? *( Дніпро ).*

А чи знаєте ви основні елементи річки? Дайте відповіді на слідуючі питання:

Місце, де річка бере початок... *( витік )*

Місце, де річка впадає в іншу річку, море чи океан... *( гирло )*

Річка тече у зниженні, яке називається... *( річкова долина )*

Заглибина річкової долини, з постійним водотоком... *( русло, річище )*

Частина річкової долини, що затоплюється під час повені... *( заплава )*

Річки, які впадають у головну річку... *( притоки )*

Головна річка з усіма її притоками... *( річкова система )*

Місцевість, з якої вся вода стікає до річки... *( річковий басейн )*

Межа, що розділяє сусідні річкові басейни... *( вододіл )*

Назвіть: найдовшу річку Європи.. *( Волга )*

найповноводнішу річку світу... *( Амазонка )*

найкаламутнішу річку у світі... *( Хуанхе )*

найдовшу річку світу... *( Ніл )*

Бруд стікав у мою воду,

Зіпсував він мою вроду.

Чом же стала каламутна?

Чом хлюпочуть хвилі смутно?

**Запитання:**

Які види забруднень зустрічаються у річках?

А яке це забруднення:

- збільшення у воді нерозчинних домішок... *( фізичне* )

- потрапляння кислот, лугів, нафтопродуктів... *( хімічне )*

- потрапляння хвороботворних мікробів, спор грибів*...( біологічне )*

- скидання вод, використаних на ТЕС, АЕС... *( теплове )*

Щоб Гідросферу добре знати,

Номенклатуру треба пам’ятати.

Хто об’єкт знайде на карті?

В путь, щасливого вам старту!

**Завдання:**

Здійснити подорож з заходу на схід по 40 пн. ш, починаючи з західного узбережжя Піренейського півострова до Тихого океану. Які географічні об’єкти зустрічаються на вашому шляху?

Індивідуальне завдання: показати по карті номенклатуру, що вивчили в темі «Гідросфера».

Ми кроки стишуєм по волі,

І кожен з нас узріти рад,

Як із висот летить додолу,

Гримить іскристий... водоспад.

**Запитання:**

Які водоспади ховаються за слідуючими координатами:

6 пн. ш 63 зх. д *( Анхель )*

43 пн. ш 79 зх. д *( Ніагарський )*

18 пд. ш 26 сх. д *( Вікторія )*

25 пд. ш 54 зх. д *( Ігуасу* )

У них застигли чисті води,

В своїй незайманій красі,

Маленькі дзеркальця природи –

**Ними милуються усі.**

**Запитання:**

Про що йде мова у вірші? А що називають озером?

Чим озеро відрізняється від річки?

Як поділяються озера за походженням улоговин? *( тектонічні, загатні, вулканічні, льодовикові, заплавні, лиманні* ).

Які бувають озера за водним режимом? ( *стічні і безстічні* ).

Назвіть: найсолоніше озеро світу... *( Мертве )*

найглибше озеро світу*... ( Байкал )*

найбільше озеро світу... *( Каспійське )*

озеро – мандрівник... *( Лобнор )*

найбільше високогірне озеро світу... *( Тітікака )*

Мене завжди боялись люди:

То лишаєм мене прозвали,

То духів злих в мені шукали.

Та все ж, в природі, я безцінне:

Даю початок я струмкам,

Вологу милим озерцям,

Торфяні добрива – людям.

Якщо мене ви упізнали,

Скажіть про це, щоб всі узнали!

**Запитання:**

Про яке природне утворення йде мова? А що називають болотом?

Як утворюються болота?

Як поділяються болота за характером живлення? *( Верхові, низинні )*

Чим корисні болота?

Назви я читаю вам,

Розберіться, що є там.

Може зайві ще попались?

Докажіть, як ви дізнались?

**Завдання:**

У рядку слів знайти зайве:

1. Мадагаскар, Сомалі, Шрі – Ланка, Гренландія. *( Сомалі )*

2. Чорне, Азовське, Баренцеве, Каспійське. *( Каспійське )*

3. Лабрадор, Індостан, Гренландія, Індокитай. *( Гренландія )*

4. Гібралтарська, Бенгальська, Біскайська, Мексиканська. *( Гібралтарська* )

5. Байкал, Аральське, Синевір, Червоне. *( Червоне )*

6. Море, протока, болото, затока. *( болото )*

7. Льодовик, болото, річка, затока. *( затока* )

8. Межень, паводок, повінь, дощ. *( дощ )*

А щоб час не марнувати,

Прошу дещо відгадати.

Дуже загадки прості

І дотепні і смішні.

Що таке: плине і ллється,

Часом на камінь дереться,

Як немає – все висихає,

Звір і птах помирає? *( Вода )*

Навкруги вода,

А з питвом біда *( Море )*

Без ніг, а біжить,

Без рук, а рукава має. *( Річка )*

По морю йде,

А до берега дійде –

Зразу пропаде. *( Хвиля )*

Два братики – кіндратики

У воду дивляться,

Вік не зійдуться*. ( Два береги )*

Із – під гірки, з під крутої

Прокрадається норою,

Та й до моря утіка. *( Джерело )*

Сама вода

І по воді плаває. *( Крига )*

Стоїть корито,

Повне води налито. *( Озеро )*

Не вода, не суходіл,

І на човні не попливеш,

І ногами не підеш. *( Болото )*

- В які ворота не можна забити гол? *( Карські )*

- Яка протока з’єднує два моря, два океани і розділяє два материки і дві держави? *( Берінгова )*

- Який півострів говорить про свій зріст? *( Ямал )*

- Назва якого острова в перекладі означає «я вас не розумію». *( Юкатан )*

- Скажіть по – французьки: «Рукав». *( Ла – Манш )*

- Які океани з’єднує протока Дрейка, а які розділяє материки? *(Атлантичний океан і Тихий, Південну Америку і Антарктиду )*

III. Підведення підсумків, коментування і виставлення оцінок.

Висновки

 у«Розкажи мені – і я забуду.

*Покажи мені – і я зрозумію.*

*Примусь мене зробити – і я навчуся!»*

***Конфуцій***

Учитель іде на роботу. Що чекає на нього там? Загальноосвітня школа, що збирає всіх наших маленьких співгромадян. Навчальний кабінет,оснащений необхідним устаткуванням, у кращому разі, відсотків на тридцять. Клас, в якому живуть до тридцяти індивідів. Кожен з них неповторний за соціальним походженням, середовищем мешкання, темпераментом, характером і, нарешті, своєю унікальною освітньою траєкторією. Що й казати, діти різні, в класі їх багато. Причому видатні здібності мають далеко не всі. Але навчити хочеться всіх!

«Національна доктрина розвитку освіти» ставить перед учителем завдання створити дитині умови для її максимального самовизначення і самовияву. Зрозуміло, що персональний вектор розвитку кожного учня не завжди збігається з напрямком руху у велику науку: не всім бути Ейнштейнами. Але із задоволенням і користю вчитися здатні всі. Для цього процес навчання має бути сконструйований з максимальним наближенням до запитів і можливостей дитини.

Умовою успіху в розвитку мислення є висока пізнавальна активність учнів. Ефективне засвоєння знань передбачає таку організацію пізнавальної діяльності учнів, за якої навчальний матеріал стає предметом активних розумових і практичних дій кожної дитини. Пошуки методів навчання, що підсилювали б активізацію процесу навчання, призводять до підвищення актуальності розвивальних і проблемних методів, самостійної роботи, творчих завдань. При цьому психологічно обгрунтованою видається така організація уроку, за якої діти вчаться не з примусу, а за бажанням і внутрішніми потребами.

Традиційні уроки дають дитині змогу активно діяти всього кілька хвилин протягом навчального дня, коли, наприклад, вона відповідає біля дошки.

Левову частку іншого часу учень, у кращому разі, слухає вчителя, а частіше - просто очікує перерви. Пасивність неминуче призводить до втрати інтересу до предмета і до навчання загалом, енергія знаходить вихід у порушеннях дисципліни тощо...

Як же знайти засіб, що залучає дитину до навчальної праці, що дозволяє їй відчути радість пізнання?

Матінка-природа проблему розвитку індивіда вирішила давно і красиво. Кошенята, що ганяють за кінчиком хвоста матері-кішки, й не підозрюють, що вони не просто пустують і граються, а розвивають навички полювання, необхідні їм для виживання. Точнісінько так і людська дитина, за допомогою молотка досліджуючи внутрішню будову подарованої вчора машинки, а потім намагаючись повернути їй попередній вигляд, зовсім не замислюється про аналіз і синтез, хоча саме їх побачить у діях дитини психолог. Ми просто граємо, і саме гра є могутнім інструментом задоволення третього, основного інстинкту - потреби пізнання світу.

Породжена дитинством людства, гра супроводжує всю його історію, по-своєму поєднуючи й дисциплінуючи людей, і тому зрозуміло, чому вона посідає таке почесне місце в народній педагогіці, входячи у психічний і фізичний світ дитини з перших днів її існування. „Духовне життя дитини, - писав В.Сухомлинський, - повноцінне лише тоді, коли вона живе у світі гри, казки, музики, фантазії, творчості, без цього вона - засушена квітка”. Звернімо увагу, що видатний педагог ставить гру в один ряд із будь-якою активною творчістю. На нічим незамінне й неминуще значення гри вказував інший великий педагог К.Ушинський. „Не думайте, - підкреслював він, - що все це мине безвісти з періодом гри, зникне разом з розбитими ляльками і розламаними барабанами: дуже ймовірно, що з цього зав'яжуться асоціації уявлень і низки цих асоціацій, що згодом зв'яжуться в одну велику мережу, яка визначить характер і напрям людини”.

Чому ж гра, такий важливий засіб пізнання світу, має залишатися за порогом школи?! Навпаки, найактивніше використання ігрової діяльності в навчальному процесі просто необхідне; її використання дає змогу успішно формувати і закріплювати позитивне ставлення дитини до навчальної праці. Граючи на уроці, діти психологічно розкуті, що сприяє вияву їхніх творчих здібностей, нівелює негативне ставлення до об'єктивно складної навчальної праці. Позитивний досвід хочеться повторити на вищому рівні складності завдань. При цьому непомітно для себе дитина „втягується” у навчальну працю, пізнає її радість. Усвідомлення „я це можу” зміцнює впевненість у собі й породжує потребу „мені це необхідно, цікаво і зовсім не страшно”.

А на закінчення хотілося б навести ще один вагомий аргумент на користь необхідності використання ігрових технологій у навчальному процесі і, зокрема, на уроках географії. Подивіться в очі учнів, які виходять з ігрового уроку, і учителя. Перед вами - люди, котрі отримали радість від праці. Що тоді щастя, якщо не це?



ЛІТЕРАТУРА

1. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці // Завуч. − 2005. − №2. −С.17-20.

1. Державна національна програма „Освіта”(„Україна ХХІ століття”). − К.,1994.
2. Довгань Г.Д. Інтерактивні технології на уроках географії. − Х.:ВГ „Основа”, 2005.
3. Зеленський Іван. Навчальні ігри на уроках географії // Географія та основи економіки в школі. − 2003. − №1. − С.15-20.

4.Корнєєв В.П. Технології в навчанні географії. − Х.: ВГ „Основа”, 2004. −(Б-ка журн.”Географія”; вип.5). − 112с.

Матвєєва Н. „Внутрішні сили Землі”. Розробка уроку // Краєзнавство. Географія. Туризм. − 2002. − №41. − С.20-21.

1. Національна доктрина розвитку освіти в Україні в ХХІ ст. − К., 2003.
2. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів. Географія, 6-10 класи. Економіка, 11 клас. − К.: Ірпінь, 2005.
3. Саюк В. Класифікація ігор та ігрові форми навчання географії // Географія та основи економіки в школі. − 2001. − №4. − С.24-26.
4. Свиридова О. Інтелектуальні ігри-конкурси з географії у 6 класі // Географія та основи економіки в школі. − 2003. − №3. − С.21.
5. Серцевич А.П. Роль пізнавальних ігор у вивченні географії // Географія. − 2007. − №24. − С.2-4.
6. Спичак С.Ф., Тесленко С.В. Игра на уроках географии // География в школе. − 1997. − №2. − С.43-47.
7. Стадник О.Г. Нетрадиційні форми уроків географії. − Х.: ВГ „Основа”, 2004. −(Б-ка журн.”Географія”; вип.6). − 96с.
8. Універсальні інтелектуальні ігри. − Х.: ВГ „Основа”, 2005. −(Педагогічна академія пані Софії; вип.1). − 31с.
9. Форми начання в школі: книга для вчителя / За ред. Ю.І.Мальованого. − К.: Освіта, 1992. − 160с.