Игровые технологии относятся к педагогическим технологиям на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся. [4]

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

      Игровая деятельность выполняет функции:

1.развлекательную;

2.коммуникативную;

3.самореализации через практику деятельности;

4.игротерапевтическую -  преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

5.диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

6.функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

7.межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

8.социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры *как деятельности* органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры *как процесса* входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

1.в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

2.как элементы более обширной технологии;

3.в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

4.как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

     Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

1.дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

2.учебная деятельность подчиняется правилам игры;

3.учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

4.успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.    [2]

География как школьный предмет  открывает учителю широкие возможности для применения игр в процессе обучения. Специфика предмета позволяет использовать практически все виды игр, в любом школьном курсе начиная от 6 класса и заканчивая 11 классом профильного уровня.

Приведем некоторые *примеры* чаще всего используемых географических игр:

1. «Занимательная география» - кроссворды, чайнворды, загадки, шарады… – это игры, которые, несмотря на свою простоту и массовое использование, кажутся наивными некоторым взрослым, но очень нравятся своей доступностью и легкостью всем детям, их не боятся ученики любого уровня и темпа работы и с удовольствием выполняют задания. [1]
2. «Географический бой» - хорошо применяется при проверке домашнего задания, когда ученик, правильно ответивший на вопрос учителя, сам начинает задавать вопрос другому ученику, то следующему и т.д. Побеждает тот, кто набрал больше карточек-баллов за правильные ответы.
3. «Географическая эстафета» - игра применяется при проверке домашнего задания, когда учитель задает вопросы, а ребята, отвечая, передают глобус или указку следующему для ответа ученику в своем ряду. [5]
4. «Кто быстрее». Игра может проводиться при работе с картой, когда учащиеся показывают указанные на карточке объекты,  а «хронометрист»- другой учащийся по секундомеру определяет время окончательного показа объектов в группе учащихся [5].
5. «Третий лишний» -  игра предусматривает тренировку умения учащихся выделять лишнее в группе слов слово и объяснять причины такого выделения.
6. «Найди географическую ошибку» - учитель составляет подборку географических объектов, у которых неправильно указывает их географическое значение, которое должны определить дети, написав затем правильную версию объекта.
7. «Географическая почта» - игра на распределение объектов, написанных на карточках            (или на листе интерактивной доски, передвигаемых световым пером) по материкам, странам и т.д.
8. «Логическая цепочка» - игра на определение логики в продолжение предложенного ряда. Пример: Лондон – Темза, Санкт- Петербург – Нева, Рим – Тибр, Берлин -…?
9. «Что не принадлежит России (Европе, Океану и т.д.)» - игра тренирует память и зрительное восприятие карты, позволяет выделить объекты, не находящиеся в данном географическом регионе, может легко проводиться в соревновании между группами.
10. «Продолжи фразу» - игра, которая хорошо подходит для работы с терминами и определениями, когда учащиеся видя их расшифровку продолжают фразы  указанием термина.
11. «Угадай контур» - игра, тренирующая умение работать с контурными картами и запоминать формы объектов. Хорошо подходит для интерактивной доски.
12. «Собери карту» - игра, позволяющая проводить соревнования между группами в классе и одновременно тренировать умение работы с географической номенклатурой.

**Литература:**

1. Агеева И.Д. Веселая география на уроках и праздниках. –М.:  ТЦ Сфера, 2005. -240с.
2. Душина И.В., Таможня Е.А., Пятунин В.Б. Методика и технология обучения географии в школе. -М.: Астрель-АСТ, 2002. -204 с.
3. Методика обучения географии в общеобразовательных учреждениях. –М.: Дрофа, 2007. -512 с.
4. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М.: НИИ школьных технологий, 2006. – 816с.
5. Семина Г.В. Игровые технологии на уроках географии. /Учительский портал/ [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-1589