**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ, КАК ФАКТОР СИТУАЦИЙ УСПЕХА В УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Игра имеет большое значение в жизни ребенка,

имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба.

Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет».

Макаренко А.С.

***Игровая технология*** строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их.

Игровые технологии всегда находились в поле активного зрения всех участников образовательного процесса, являясь комплексным носителем информации формой, помогающей вспомнить, осмыслить материал за короткий промежуток времени, пережить имеющийся личный опыт в новых ситуациях, тем самым организовать его, ориентировать в реальной жизни.

В современной практике обучения географии большую популярность получили игровые технологии. В методической литературе описано большое количество игровых сюжетов, представлены классификации, рассматривающие в основном общепедагогические аспекты игровых способов обучения.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, 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 (игры типа «Зарница», «Орленок», и др.).

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

**Особенности игровых технологий.**Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

**Схема технологичного построения учебного процесса:**

**1 этап.** Обобщенные цели и содержание обучения.

**2 этап.**Конкретные учебные цели, по усмотрению учителя

**3 этап.**Процесс обучения (средства, методы, формы по усмотрению учителя)

**4 этап.**Диагностика (контроль) \*поправки

Игровая технология охватывает все этапы учебного процесса. Но преимущественно используется для первого.

**Особенности игровых технологий.**Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

**1.1 Учебная игра как современная образовательная технология**

Игра - одна из древнейших средств воспитания и обучения детей. Игры в сочетании с другими методическими приёмами и формами повышают эффективность преподавания географии. Они могут быть проведены на уроках, семинарах, факультативах, в кружках, их можно предложить в качестве домашнего задания. Игры разнообразны по содержанию, целям проведения, организации. Игры обучающего характера с творческим подходом: к ним относятся настольные и подвижные на местности. К настольным относятся ребусы, кроссворды, чайнворды, лото, домино и т. д. В такие игры любят играть учащиеся с VI по XI класс как на физической так и на экономической географии. Настольные игры развивают воображение, сообразительность и наблюдательность. В них присутствует элемент соперничества (кто быстрее, кто больше знает, кто правильнее ответит). В результате школьники учатся быстро и логично рассуждать.

В этих играх закрепляются умения применять полученные ранее знания, умения пользоваться справочной, научно-популярной литературой, географической картой. **А главное - в процессе игры школьники получают знания, испытывая удовольствие.Положительные эмоции способствуют лучшему усвоению изучаемого материала, влияют на развитие личности ученика в целом.** Поэтому настольные игры - одно из средств развития способностей учащихся, расширение их кругозора. Такие игры проводят как индивидуально, так и входе групповой и коллективной работы. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся. Они необходимый элемент подготовки к творческим играм.

С целью активизации учебно- познавательной деятельности в учебном процессе всё чаще используют учебные игры в обучении географии.

***Игра-****вид деятельности, в условиях ситуации направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и усовершенствуется самоуправление поведением.*

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.

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.

**Спектр целевых ориентаций:**

© **Дидактические:**расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие географических умений и навыков; развитие трудовых навыков.

- **Воспитывающие:**воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

- **Развивающие:**развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

- **Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия

Ученики сами формируют цель, выявляют проблемы, анализируют информацию, вырабатывают критерии и возможные пути решения проблем. Применяют свой жизненный опыт. Ученик превращается в главную фигуру всего учебно-воспитательного процесса, что и делает обучение по- настоящему личностно-ориентированным. Личность ребёнка в современной образовательной технологии- субъект учебной деятельности. В традиционной педагогике- как объект.

**Использование игр в обучении географии решает множество задач одновременно:**

-игры способствуют становлению творческой личности ученика;

- формирование умения выделять проблемы;

- принимать решения;

- развивают познавательный интерес к предмету;

- оказывают сильное воздействие на учащихся;

- формируют черты характера;

- стимулируют к поиску решений, формированию собственных позиций.

Игра на уроке - комплексный носитель информации. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации. Так, с одной стороны игра пронизывает весь курс, органически проявляясь почти на каждом уроке, с другой - занимает примерно пятую часть, не вытесняя ценной практической деятельности. Выучить необходимый материал ученика можно, либо заставив, либо заинтересовав его. Игра же предполагает участие всех учеников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся на уроке. Соперничество в работе, возможность посовещаться, острейший дефицит времени - все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету.

**Функции игры:**

**1. Обучающая-** развитие общих географических умений и навыков (память, внимание, восприятие);

**2. Развлекательная**- создание благоприятной атмосферы на занятиях, превратить урок в увлекательное приключение;

**3. Коммуникативная-** объединяет учеников и учителя, устанавливает эмоциональные контакты, формирование навыков общения;

**4. Релаксирующая-** формирование навыков подготовки своего психо- физического состояния, для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения;

**5. Функция самовыражения**- стремление ребёнка;

В процессе игровой деятельности происходит формирование всех четырёх компонентов содержания образования: ЗУН, опыта творческой деятельности и опыта эмоционального отношения к миру и к себе.

**Значение игровой деятельности в формировании знаний и умений:**

1) в процессе игры выявляются уровень знаний и умений применять их в новой, сложной ситуации;

2) активизации обучения, наличие элемента состязательности, эмоциональности деятельности приводят к повышению качества учебного процесса (в ходе игры усваивается 90 % учебного материала против 20-3-% на обычном уроке);

3) проблемное содержание в игре активизирует мыслительную деятельность школьников;

4) учащиеся ощущают практическую значимость знаний основ географической науки;

5) формальные знания превращаются в действенные.

**Значение игровой деятельности в усвоении опыта творческой деятельности**:

1) происходит приобщение к исследовательской деятельности;

2) раскрываются и развиваются творческие способности личности;

3) ученики получают возможности применять воображение, развивать ораторские способности.

**Значение игровой деятельности в приобретении опыта эмоционально- ценностного отношения к миру, к деятельности, друг к другу:**

1) игра отражает различные мотивы поведения;

2) происходит раскрепощение личности: преодолеваются неуверенность в себе, застенчивость, робость и развиваются такие качества личности, как самостоятельность, коммуникабельность, контактность;

3) эмоциональные переживания в ходе игры оказывают влияние на формирование мировоззрения;

4) расширяются кругозор и общая культура;

5) формируется нестандартное, критическое отношение к действительности.

**1.2 Классификация географических игр**

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Существует множество видов классификаций игр в зависимости от того, какие основания положены в её основу.

**По месту проведения игры**: урочные и внеурочные

**По дидактической цели-** игры на изучение нового материала, проверку знаний и умений, закрепление и обобщение.

**По форме организации учебной деятельности-** индивидуальные и коллективные.

Ниже представлена классификация игр базируется на двух признаках: характере действия и содержания:

Деление академических игр на имитационные и неимитационные связано с технологией их создания и использования. Если при использовании игры моделируется какой- либо изучаемый процесс или имитируется какая-то реальность, то такие игры относятся к имитационным.

Рассмотрим методические особенности проведения некоторых из названных в классификации игр.

**Имитационные**

**Ролевые игры (**путешествий, экспедиции и др.) требуют от учителя специального обучения учащихся, их специальной подготовки к исполнению ролей.

Наиболее известны следующие **виды ролей**:

1. Представления в лицах (инсценировка) идеи какой- либо истории, описанной в литературе, в печати. Например, известная в республике охраны природы истории создания Барсакелмеского заповедника.

2. Выход за пределы реального происходящей истории. Например, разработка ситуации связанная с тем, что стало бы с природой, если сократить количество заказников и заповедников?

3. Действия за другого: попытка понять действия другого человека (например, директора АЭС и т.п.) через принятие в игре его установок (привычных способов действия и мышления) и перемещение себя в обстоятельства его деятельности.

4. Имитационная игра, или разыгрывание действия по определённому сценарию, который может быть связан с перипетиями решения вопроса, скажем, об использовании территории для строительства жилого комплекса или сохранение лесопарковой зоны и т.д.

5. Общая тема в частном (персональном) преломлении. Например, общая задача ознакомления с природными процессами переформулируется: как родители могут помочь своему ребёнку-школьнику лучше узнать окружающий мир.

6. Непосредственное изучение социальных ситуаций, таких, как «жители города загрязняют водоёмы, в частности те, из которых пьют воду»

7. Тренировка в исполнении роли. Например, действия Шерлока Холмса при расследовании убийства лосёнка в Королевском лесопарке.

Ролевые игры рассчитаны не столько на улучшение предметных знаний, сколько на приобретение способностей самовыражения, понимание обучаемым самого себя и позиций других людей. Здесь обучение происходит через возможность «сыграть» роль, взятую из реальной жизни.

Для создания атмосферы свободного разыгрывания ролевой ситуации необходимо помнить о некоторых важных моментах.

Во- первых, это исключение порицания и критики. При разыгрывании ролей существуют различные, более или менее продуктивные пути их исполнения, но не может быть «правильных» и «не правильных», «лучших» и «плохих» путей. Учитель должен попросить ребят ни над кем не смеяться.

Второй момент-полноценное участие учителя в разыгрывании ситуации: учитель должен играть двойную роль: с одной стороны, он достаточно часто непосредственно вступает в исполнение роли вместе учениками, а с другой, остаётся объективным наблюдателем происходящего и несёт ответственность за общее направление в развитии процесс взаимодействия.

**Этапы содержания ролевых игр:**

**I. Этап- подготовительный.** Установка целей; выбор ситуации; разделение игры на фрагменты; определение целей, приёмов и действий; разработка правил игры и определение ролей для каждого участника и т.д.

**II. Этап- организация игры.** Выбор ведущих

**III. Этап -проведение игры.**

**IV. Этап- анализ результатов игры.**

**Деловая игра** частный, более структурированный вариант исполнения ролей. Весьма перспективная и эффективная форма группового обучения навыкам действий в сложных ситуациях. Действие участников по особому сценарию, моделирующие какие-либо аспекты социальной действительности, что позволяет имитировать многие перипетии общественной жизни в учебной аудитории. Отдельные игроки не могут достичь цели, действуя в одиночку. Требует объединения усилий, ресурсов отдельных участников для достижения значимых целей. Актуально проводить в 9-10 классах.

Деловая игра является сильным стимулятором активной деятельности школьников. Достижение целей группы зависит от активности каждого участника, от умения планировать и осуществлять взаимодействие с другими и с преподавателем.

Динамичный процесс, в котором игра развивает навыки принятия решений, анализа ситуаций и «обратных связей», планирование действий на длительную перспективу, способствуя таким образом творческому применению знаний и личного опыта, накопленных ранее.

Для целей игры природоохранного содержания особенно ценной стороной игровой деятельности является динамическое воспроизведение природных и социальных процессов в рамках общей системы и времени.

**Этапы содержания деловой игры**

**I.**Этап- подготовительный планирование ролевой игры. Организатору необходимо:

1) отобрать материал, для проигрывания ситуации; подготовка раздаточного материала: описание игры, методические рекомендации и т.д.;

2) наметить роли и группы учеников;

3) подготовить реквизиты, справочные материалы;

4) решить и использовать результаты игры;

**II.**Этап- Организационный

**III.**Этап- Самостоятельная работа учащихся (деление на группы и подгруппы)

**IV.**Заключительный этап- межгрупповая дискуссия

**Применение игровых технологий**

Предлагаю разработку учебной игры для 7-го класса

**1) Путешествие по Индии (урок-путешествие) 7 класс**

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

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

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

Индия в мире;

проблемы использования территории, природных и трудовых ресурсов;

важнейшие промышлненые и с/х. районы;

Индийская модель развития экономики;

крупнейшие города, обозначение их на к/к;

экономические и социальные проблемы;

экономическое сотрудничество Индия - Казахстан.

В конце подводится итог основных черт Индии

**2) Повторительно-обобщающий урок**

**Тема урока: Сходство и различия материков южного полушария**

**Цели:**

1) закрепить и обобщить изученный материал; выявить общие черты в природе изученных материков; установить причины сходства и различия;  
2) продолжить формирование у уч-ся навыков коллективной работы, умений работы с географическими картами;

3) развивать интерес к предмету, логическое мышление, память, творческое воображение, чувство взаимопомощи

**Учебно-наглядный комплекс:**

1. Физ. карта полушарий.
2. Атласы и контурные карты для 7 класса.
3. Телевизор, видео, DVD, диски.
4. Горные породы и минералы.
5. Видеофрагменты по материкам.
6. Конверты с плодами культурных растений.

**Тип урока** – обобщающее повторение.

**Форма организации работы** – групповая и индивидуальная.

**План урока:**

**I. Организационный момент.**

**II. Вступительное слово учителя, сообщение темы и целей урока.**

Ребята, мы с вами в течение длительного времени путешествовали по материкам Южного полушария. Назовите их. Богата и живописна природа этих материков, самобытны народы, населяющие их. Исследуя обширные территории и познавая загадки материков, мы с вами понемногу готовились к игре, которую сегодня и проводим. Игра – марафон “Южные материки”, надеюсь, поможет нам определить, как внимательны вы были во время путешествий по материкам, позволит нам обобщить изученный материал, выявит лучших знатоков географии и поможет вам ответить на гл. вопрос игры “Каковы общие черты природы этих материков? В чем причины сходства и различия материков?

**III. Ход игры:**

**1. Представление команд и капитанов. Жеребьевка.**

(“Удача”, “Виктория”, “Успех”.)

**Станция “интеллектуальная”.**

Каждая команда получает по одному вопросу:

1-я команда – Когда, кем и при каких обстоятельствах была открыта Америка?

2-я команда – Где находятся единственные в мире крупнейшие разломы на суше?

3-я команда – Кто дал название животному кенгуру. Что оно означает?

**Станция “геологическая”.**

Наша экспедиция вглубь материков пополнилась новой коллекцией горных пород и минералов. Поэтому задание вам предлагаю такое:

– распознать горные породы и сопоставить с картами атласа, чтобы попробовать определить месторождения этих полезных ископаемых на материках. Командам предлагаются: 1) каменный уголь *(Австралия)*, 2) медная руда *(Анды)* , 3) каменная роза*.(Сахара.)*

**Станция  “математическая”.**

Капитаны команд получают конверты с цифрами: 6671, 5895, 2230.

Определить, какому геогр. Объекту из рубрики “Самый, самый, самый” относится эта цифра, показать его на карте*.(Нил -6671 км, Килиманджаро -5895 м, Косцюшко – 2230 м)*

**Станция “любознательная”.**

Вы сейчас увидите красивые уголки нетронутой природы материков. Определите, какой район вам показан, где он находится, и что вы о нем знаете?

1. Пустыни Австралии (видеопоказ).
2. Амазонская сельва (диск).
3. Саванны Африки.(видеопоказ).

**Станция “игровая”.**

Капитаны команд играют в игру “Узнай силуэт”. Сложи пазлы и получишь материк. Назови крайние точки этого материка. (Африка, Австралия, Южная Америка)

В это время команды играют в игру “5-ый лишний”:

1. Мадагаскар, Тасмания*, Сахара*, Галапагос, Новая Гвинея.
2. Титикака, *Намиб,* Эйр, Танганьика, Виктория.
3. Амазонка, Муррей, Ориноко, *Атлас,* Конго.

**Станция “почтовая”.**

Всем командам дано по 5 геогр. объектов. Ваша задача – НЕ ОШИБИТЬСЯ АДРЕСОМ и правильно нанести их на чистую контурную карту.

1-я ком. – Драконовы горы, Оринокская низменность, Суэцкий канал, п-ов Кейп-Йорк, Эфиопское нагорье.  
2-я ком. – Бразильское плоскогорье, Красное море, п-ов Сомали, Магелланов пролив, п-ов Арнемленд.  
3-я ком. – Амазонская низменность, Большой Водораздельный хребет, г. Анды, Панамский канал, Гвинейский залив.

**Станция “биологическая”.**

Команды получают пакеты. Задание: определить растение, его родину и материк, где культивируют это растение?

(В пакетах – картофель, зерна кофе и какао.)

**Станция “спасательная”.**

Каждая команда – диспетчерский пункт Планетарной Службы Спасения. Сюда к вам поступают сообщения от попавших в опасную ситуацию людей и терпящих бедствие с просьбой о помощи. Вам надо по географическим координатам определить район и стихийное бедствие, имеющее место в этом районе. Объясните причины возникновения такого явления и скажите, как можно помочь этим людям.

1) 10 ю.ш.; 70 з.д. (*Анды – сейсмичность).*  
2) 20 с.ш.; 5 з.д. (*Сахара – самум, засуха, жара).*3) 5 ю.ш.; 65 з.д. *(Амазонская сельва – наводнение*).

**Станция “политическая”.**

***Ответьте на вопросы:***

***1-я команда –***

а) Назовите столицу Австралии.  
б) Почему организация ЮНЕСКО занесла новую столицу Бразилии в Список Всемирного Культурного Наследия?

***2-я команда –***

а) Кто является коренными жителями Австралии?

б) Какая страна Южной Америки носит название, связанное с ее местоположением в экваториальных широтах?

***3-я команда –***

а) Какое животное изображено на государственном гербе Австралии?  
б) В какой стране Южной Америки появилось пончо – короткий плащ из прямоугольного куска ткани с отверстием посередине?

**Станция “что такое? кто такой?”**

Дать объяснение следующим словам (на крыльях доски – столбиком слова):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Окапи Мулат Вельвичия | Туареги Кебрачо Вади | Бата Пампа Коала |

**IV. Итоги марафона.**

Заканчивая игру, подведем итоги. Но прежде скажите, какими общими чертами природы наделены все 3 материка? Почему они имеют так много общего? А почему флора и фауна Австралии так не похожа на другие материки?

Обобщение знаний, выводы.

**Выставление оценок**

**3) Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»**

**Цель**:

***а)образовательная:***

- Выявление интеллектуального потенциала по предмету,

***б) развивающая:***

- Способствовать развитию логического мышления и умственных способностей учащихся.

***в) воспитательная:***

- Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу и уважение к обычаям и традициям предков.

**Форма:** Интеллектуально-позновательная игра

**Материалы и оборудование:** игровое поле, рулетка (юла), конверты с вопросами, музыка, видеовопросы, мультимедийный проектор, яблоко, чай, соль, портрет Ч.Валиханова, кинжал, учебник.

Мероприятие даст возможность учащимся осознать значимость знании в жизни, и что знания – это главное богатство.

В игре участвуют 6 – 7 учеников (9 – 10 классов). Из числа игроков выбирается капитан, который координирует работу команды. По итогам игры выявляется лучший игрок команды.

Утверждается состав жюри из числа учителей. Члены жюри самостоятельно выбирают пред­седателя, который следит за со­блюдением правил игры и точно­стью подсчета результатов, при­нимают систему оценок.

Игра начинается с представ­ления команд. Очередность представления оп­ределяется жеребьевкой.

***Ведущий:*** Уважаемые игроки и зрители! Сегодня мы собрались, чтобы поговорить о нашей планете Земля и поиграть в интеллектуальную игру «Что? Где? Когда?». Итак, мы приглашаем наших игроков.

Ход игры:

***I раунд:***

**«Приветствие»**

Капитан команды знакомят со составом команды.

После ознакомления команды занимают свои места.

По жеребью выбирают какая команда начинает игру.

Вращается рулетка.

***II раунд***

***«Узнай личность»***

***Вопрос за 100:***

Кто из царей знал 14 ремесел? Назовите царя и не менее 6 ремесел, которыми он владел.

(Петр I – плотник, кораблестроитель, кузнец, токарь, оружейный мастер, моряк и др)

***Вопрос за 200:***

"Этнографические очерки, статистические сведения, исторические известия, памятники народной литературы уйсунов и дикокаменной орды составляют несколько тетрадей в моих записках". Назовите автора этих слов, первого казахского ученого – этнографа?

(Чокан Валиханов)

***Вопрос за 500:***

Джунгары не щадили никого. Люди в панике убегали, прихватив собой самое необходимое. Поэтому, еще удивительнее было увидеть юрту, одиноко стоящую, и хозяина, не собирающего в дорогу. Джунгары спросили: «Почему ты не собираешься в путь?» На что он ответил: «В моей юрте ласточка скоро  выведет птенцов, не разрушать же гнездо».

(Толе би)

***III раунд***

**«Наша планета – Земля»**

***Вопрос за 1000:***

Видеовопрос

Уважаемые игроки! В книги М.Ильина «100 000 почему» есть такой вопрос: «Почему шуба греет?» А у меня вам такой вопрос. А что служит «шубой» для планеты Земля? Ведь Земля проносится в космосе, где господствует леденящий холод. Желаю удачи!

**Ответ:**«Шубой» для Земли является атмосфера. Если бы наша планета была бы лишена ее, то средняя температура на поверхности Земли стала бы не +15, а - 23, так как большая часть тепла, которое получает Земля, не задерживалось бы воздушной оболочкой, а сразу отдавалось бы в мировое пространство.

***Вопрос за 1500:***

Видеовопрос

Уважаемые игроки! Многие географические названия имеют свою историю, и многие из названий европейцы позаимствовали у коренных народов. У меня к вам такой вопрос: скажите, какое название происходит от инкского «анта», что означает «медь». О каком географическом объекте идет речь, и где он находится. Желаю успехов!

**Ответ:** Горы Анды в Южной Америке

**Вопрос за 2000**:

Видеовопрос

Биологи бы называли это средой обитания живых организмов. Экономисты называют это фактором производства. Историки считают, что это собственность, передаваемая по наследству.

**Ответ:** Земля

***IV раунд***

**«Что находится в шкатулке?»**

**Вопрос за 500:**

Когда-то юноша прекрасный

Трех милых женщин

Спор пытался рассудить.

Но это послужило

Лишь началом

Кровавых поединков,

Ссор и битв.

Так что же

Было этому причиной

Через минуту

Нужно вам решить.

**Ответ:** Яблоко

**Вопрос за 1000:**

Считается, что этот объект был создан в 1492 году географом из Германии Мартином Бехаймом. «Земно́е я́блоко» (нем. Erdapfel) — такое название получило это изобретение. На нем подробно представлен хорошо известный европейцам Старый Свет, но отсутствует Америка, а Атлантический океан простирается до берегов Восточной Азии. Сейчас этот объект храниться в музее Нюрнберга. Что находится в черном ящике?

**Ответ:** Глобус

***Вопрос за 1500 «Сектор Зеро»***

Сначала только как с лекарством

Со мной считались иногда.

Теперь ни дня не начинают

Все люди мира без меня.

Я родом вышел из Китая,

Но лучшие мои сорта

Назвали именем соседки,

Так не забыли про меня.

**Ответ: (чай)**

***V раунд***

**«Вопросы шутки»**

***Вопрос за 500:***  
Какую профессию вы посове­туете выбрать двум очень разго­ворчивым женщинам, любящим говорить по поводу и без пово­да?  
***Ответ:***профессию трепальщи­цы, которая широко распростра­нена в современном ткацком про­изводстве.

***Вопрос за 1000:***

Что общего у ЭВМ с коровой?

***Ответ:***профессия человека, их обслуживающего, называется оператор (оператор ЭВМ и опе­ратор машинного доения). ***Сектор 13***

***Вопрос за 1500:***

Мы на закате с поля возвращались,

Ядреным потом

стылый воздух пах.

У каждого обветренно качалась

По-за плечом

рубашка на граблях.

Назовите профессию человека, написавшего эти строки? *Ответ,*поэт.

***VI раунд***

**«Практический»**

Перед вами предметы:  сосуд с водой, нож, книга, соль, платок (можно дополнительно добавить предметы, не имеющие отношения к версии ответа, по усмотрению ведущего). Используя их, нужно разрешить конкретную ситуацию. В случае неправильного ответа у другого участника есть возможность дать свой вариант ответа. Каждой команде вопросы задаются поочередно:

***Вопрос за 500:***

Особое место занимает в жизни казахов свадебный обряд. По традиции он длится долго и проходит в несколько этапов. В средневековье, вплоть до конца 18 века, девушка, бывало, и не видела своего жениха, так как родители уже принимали решения за нее. В одном из этапов в день своего знакомства в знак своего согласия девушка должна была подарить своему жениху подарок. Как вы думаете, что это за вещь или предмет ее дарения?

Ответ:***(платок)***

***Вопрос за 1000:***

В обычаях казахского народа при рождении ребенка до сорока дней старались его никому не показывать. По истечении срока малыша купают и готовят ему колыбель. Обряд укладывания в колыбель называют бесикке салу. Купание осуществлялось естественно в теплой воде. Вопрос: что добавляли в воду, чтобы уберечь ребенка от болезней?

***Ответ:***(***соль,  клали в воду)***

**Вопрос за 1500:**

Когда  переговоры заходили в тупик, то вместо речи смысл решения доносили предметы. С помощью двух предметов, один из которых книга, объявите войну.

Ответ: ***(нож в книге).***

***VII раунд «Сектор Блиц» за 1500***

1.Его завез в Россию Петр Великий. Многие крестьяне от него травились, поэтому  за ним утвердилось немецкое название «дьявольская сила». Что это? **Ответ:** (Картофель).

2. Этот закон был принят в США в 1787 г., во Франции – в 1791 г., а в Великобритании не принят до сих пор. Что это?

**Ответ: (**конституция)

3**.** Однажды греческий посол прибыл в Персию ко двору Артаксеркса. Послу шепнули: «Поклонись правителю всех персов до земли, иначе не заметит». Однако не в обычаях гордых греков кланяться чужим царям. Ситуация: кланяться не хочется и не кланяться нельзя, он выронил это и наклонился. Что находится в шкатулке?

**Ответ:** (перстень)

***Блиц турнир***

***1 группа***

  1. День Незовисимости Казахстана? (16 декабря)

  2. С какого года ты становишься гражданином РК? (с рождения)

  3. Богиня правосудия? (фемида)

  4. Из какого сословия избирались ханы в 16-18 века? (султаны)

 5. Кем был убит Кенесары Касымов ?(киргизкими манапами, голову убитого отправили в  Ленинград)

  6. На сколько этапов аналитики делят восстания под предводительством хана Кенесары Касымулы? (4)

1. Что означает шаруа? (крестьяне)
2. Годы жизни Абылая? (1711-1781)
3. Кого называли вторым Аристотелем (учителем)? (Абу Насыр аль Фараби)
4. Годы жизни аль Фараби (870-950)
5. Кем был Хаджа Ахмед Яссави? (проповедником ислама)
6. Что такое курултай? (всенародное собрание или съезд)
7. Где расположен мавзолейный комплекс Ходжа Ахмеда Ясауи? (г.Туркестане)
8. Кому принадлежит высказывание: «самое  великое и симпатичное слово - история»? (А.Байтурсынову)
9. Годы жизни выдающего казахсткого ученого , путешественника Ш.Уалиханова? (1835-1865)
10. В каком году ввели национальную валюту – тенге? (15 ноября 1993)
11. Торг, регулярно устраиваемый в определенное время? (Ярмарка)
12. Что такое аукцион? (публичная продажа)
13. На титульном листе  сколько ключевых слов Президента в Послании народу Казахстана 7 (3)
14. Что означает термин стратегия? (искусство планирования руководства, основанная на перспективных прогнозах. План действия. Приемы и способы достижений какой либо цели).
15. Как называется погибающее море в Казахстане? (Арал)

***2 группа***

1. День независимости РК? (16 декабря)

2. Основной закон РК? (Конституция)

3. Кто возглавил восстание 1837-1647 г. (Кенесары Касымулы)

4. Кто являлся главной движущей силой восстания под предводительством хана Кенесары Касымулы (свободные кочевники)

5. Что такое барымта? (угон скота)

6. Какого древнегреческого ученого называли «отцом истории»? (Геродот)

7. Назовите имя первого хана Внутренней орды? (хан Бокей)

8. Кому принадлежит высказывание: «не зная прошлого, истории, трудно знать настоящее время, предположить  будущее»? (Абу Насыр аль Фараби)

9. Основные части юрты? (шанырак, кереге, уыки, сыкырлаук)

10. Какого средневекового ученого называли «Отцом алгоритма?» (Аль Хорезми)

11. Какое наказание полагалось по ханскому суду за предательство? (смерть)

12. Назови город, который считается религиозным центром в Казахстане? (Туркестан)

13. По приказу кого было начато строительство мавзолейного комплекса Ходжа Ахмета Ясcауи? (Тимура)

14. Что означает понятие демос? (народ)

15. Назовите имя выдающего государственного деятеля, которому удалось за 10-летний период правления восстановить территориальные владения

Казахстана? (Абылай хан)

Выявление самого умного знатока. Жюри подводит итоги.

**Ведущий**:*Есть страна, где предки и потомки*

*В разных измерениях живут.*

*Ход времен часы не остановят,*

*Ту страну «Историей » зовут.*

*Труд и дерзость, мир, война и тайна*

*Каждый вечер, каждый день  и час,*

*Череда неслыханных событий*

*Пусть постоянно окружают нас!*