***Презентация опыта***

***«Из методической копилки игровых технологий обучения***

***на уроках биологии»***

Добрый день, уважаемые коллеги! Меня зовут Коновалова Е.С., я учитель биологии, являюсь молодым специалистом.

Я рассказала вам немного о себе, а теперь я предлагаю вам познакомиться друг с другом с помощью этого мячика, в чьи руки он попадет, тот представляет всем присутствующим себя, так как ему нравится. (Игра «Мячик»).

Сейчас обратите внимание на экран, как вы думаете, что общего между этими картинками? Назовите ключевое слово. **(Слайд № 1.)** (Картинки: различные виды игры) (ИГРА)

Правильно. А посредством чего мы с вами получили некоторую информацию друг о друге, когда передавали мячик? (с помощью игры)

Так вот сегодня, я попытаюсь презентовать вам свой опыт использования игровых технологий на уроках. **(слайд№2 тема)**

«Игра – это огромное светлое окно, через

которое в духовный мир ребёнка вливается

живительный поток представлений,

понятий об окружающем мире.

Игра – это искра, зажигающая огонёк

пытливости и любознательности». **(слайд№3)**

(В. А. Сухомлинский)

На своих уроках я часто использую такие игровые задания, как **(Слайд№4):**

«Третий лишний» (Определить, кто «лишний» в каждой группе, и объяснить свой ответ).

«Шифровка» (Составить слово, переставляя буквы).

«Головоломка» (найти начало головоломки и по ходу часовой стрелки, пропуская одинаковое количество слогов, прочитайте, что здесь зашифровано).

«Кто больше» (команды по очереди называют представителей класса).

«Ты мне- Я тебе» (команды задают командам противников вопросы) и многие другие.

**«Найди ошибку»**

(Учащимся предлагается текст, рисунок с различными биологическими ошибками, которые нужно найти и исправить)

**«Собери растение»**

(Предлагаются карточки с изображением цветков, побегов, листьев и плодов разных растений. Задача: правильно собрать все части растения)

**«Загадки»**

(Здесь можно использовать самые разные загадки по многообразию растений и животных)

**«Игра-цепочка».**

Предварительно учащимся в качестве домашнего задания предлагается продумать вопросы по заданной теме. Учитель первым задаёт вопрос любому ученику; тот, правильно ответив, предлагает свой вопрос другому ученику и так далее по цепочке. Оценки ставятся тем, кто задавал интересные вопросы и давал чёткие, правильные ответы.

**«Светофор».**

Для проведения этой игры потребуются карточки трёх цветов: красные, зелёные и жёлтые. Каждый играющий получает по три карточки. Учитель зачитывает вопросы с тремя вариантами ответов. Из предложенных учителем утверждений играющие должны выбрать только один – правильный. Если верным окажется первый из них, по правилам игры следует поднять красную сигнальную карточку, если верен ответ второй – жёлтую и, наконец, если правильно третье утверждение – «зажигается» зелёный свет.

Я хотела бы Вам продемонстрировать элементы некоторых игровых заданий

**Игровое задание «Составь трёхзначное число».**

Ваша Задача - обнаружить закономерности в построении и расположении содержания таблицы, состоящей из трёх строк и трёх столбцов, каждая из которых несёт определённую информацию.

1. жиры 4. птиалин 7. аминокислоты

2.углеводы 5. Липаза 8. глицерин

3. белки 6. пепсин 9. глюкоза

Если ученик сумеет обнаружить связь между строками таблицы, он разгадает тайну её построения и без труда назовёт три трёхзначных числа. Побеждает тот, кто быстрее всего справится с поиском.

**Правильные ответы: 158, 249, 367.**

Аналогично проводится игра по признакам типов червей. Даются 9 признаков плоских, круглых и кольчатых червей. Надо найти по три признака к каждому типу и выписать номера данных признаков.

Далее я бы хотела продемонстрировать элементы игры «Alias», что в переводе с англ. означает «иными словами или скажи иначе».  **(Слайд №5)**

Попрошу поделиться на две команды

Условия игры: это командная игра, задача которой заключается в том, чтобы в течение 1 минуты объяснить слова своим товарищам по команде другими словами, можно использовать синонимы, антонимы, нельзя использовать однокоренные слова, жесты и называть загаданное слово.

Сейчас я буду использовать мобильное приложение.

Апробация игры

Игру можно разнообразить и усложнить: Можно делать карточки не только с понятиями, но и с вопросами по любой теме. Можно добавить игральные кубики (2шт.), перед тем, как участник команды загадывает слова он бросает эти кубики, если числа совпали, то в игру включаются противоположные команды.

Можно сделать игральную карту, и тогда это будет уже настольная игра.

Оценивание: учитывается грамотность речи, чтобы получить отметку «5» нужно ответить правильно на 8-10 вопросов, «4» -5-7 вопросов и т.д.

**Как вы считаете, что развивает данная игра у детей?**

**На каких этапах урока можно ее использовать?** (на этапе усвоения, закрепления знаний, в начале урока на этапе выявления темы).

«Игра — путь детей к познанию мира, в котором они живут, и который они призваны изменить.» **(Слайд№6)**  А. М. Горький

Благодарю за внимание!