"Кудеихинская  средняя  общеобразовательная  школа"

Порецкого района Чувашской Республики

Проектная работа

на тему:

«***Разработка урока с использованием игровых технологий в условиях введения ФГОС ООО»***

Работу выполнила: Селиверстова Зоя Николаевна,

учитель химии и биологии МБОУ «Кудеихинская СОШ»

Порецкого района Чувашской Республики

2020 год

Содержание:

Введение…………………………………………………………………..........3

1. Игровые технологии в условиях введения ФГОС ООО…………...3

1.1 Примеры использования игр и элементов игр на некоторых

уроках биологии……………………………………………………………….6

1. Разработка урока по биологии по теме «Класс Млекопитающие»….11

Заключение……………………………………………………………….........14

Список использованной литературы………………………………….........15

Анонс работы

«Разработка урока с использованием игровых технологий в условиях введения ФГОС ООО», выполненной Селиверстовой З.Н. учителем МБОУ «Кудеихинская СОШ» Порецкого района

В данной проектной работе рассмотрена игровая технология как одна из форм активации познавательной деятельности учащихся. 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; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов, что позволяет вводить новое содержание  в образование, которое дает возможность решать проблему формирования ключевых компетенций  у учащихся согласно новых  требований к образованию в условиях введения ФГОС ООО.

**Введение**

В основе ФГОС нового поколения лежит системно-деятельный подход, который обеспечивает: формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию; проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования; активную учебно-познавательную деятельность обучающихся; построение образовательного процесса с учётом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся. Все это можно достичь используя игровые технологии. Игра – один из универсальных видов человеческой деятельности, она прошла путь развития параллельно становлению и развитию человеческого общества. Возможности игр неисчерпаемы. Они включаются в образовательный процесс личности человека с момента его младенчества до глубокой старости. Игра основана на свободной и творческой деятельности, формирует воображение, фантазию, интеллект участников игры; служит средством самовыражения личности, позволяющим достигнуть удовлетворения результатами выполненной деятельности.

1. **Игровые технологии в условиях введения ФГОС ООО**

На современном этапе, в условиях модернизации образования и в связи с переходом на новые образовательные стандарты второго поколения  перед учителем стоит задача формирования личности, умеющей самостоятельно организовать свою деятельность и свободно ориентироваться в информационном пространстве. Игровые технологии помогают решить эту задачу. Каждый педагог периодически попадает в ситуацию, когда кто-либо из учащихся никак не может понять новую тему. И чтобы ни делал учитель, все безрезультатно. Как сделать так, чтобы все то, что мы говорим детям на уроке стало простым и ясным? Здесь неоценимую помощь может оказать использование в обучении игровых технологий. Через игру ребенок познает окружающий мир, как в тематическом отношении, так и в социальном. В игре он находит пути реализации своих способностей, осваивает новые виды деятельности, вырабатывая при этом оптимальный алгоритм достижения поставленной цели, учится контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию своего развития.

Игра - своеобразный "доктор", который лечит апатию и низкую мотивацию, обособленность и педагогическую запущенность. Игра позволяет ребенку раскрыть творческий потенциал, активизируя те стороны личности, которые при традиционной системе обучения "дремлют": воображение, символьное мышление, коммуникабельность. Учащиеся в процессе игры уходят от статичности в обучении. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся, позволяют:

- проводить уроки в нетрадиционной форме;

- раскрывать креативные способности учащихся;

- дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;

- развивать коммуникативные навыки учащихся;

- обеспечивать свободный обмен мнениями;

- учитывать возрастные психологические особенности школьников;

- организовывать процесс обучения в форме состязания;

- облегчать решение учебной задачи;

- вовлекать всех учащихся в учебный процесс;

- расширять кругозор детей;

Существует ряд общих положений и видов игры:

1. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления.

Игра ↔ Учение ↔ Труд

2. Игра – потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Игра есть практика развития.

3. Игра способствует самораскрытию, саморазвитию личности ученика.

1. ***Дидактическая игра*** – это вид деятельности, организуемый в процессе обучения учителем с целью развития познавательных интересов, формирования знаний и умений школьников (Т.Б. Кропочева). К наиболее важным функциям обучающей игры относят: социокультурную, самореализации, коммуникативную, диагностическую, психолого-терапевтическую, коррекционную, развлекательную.

***2. Двигательные игры*** обеспечивают физическое развитие и здоровье детей. Эта типовая группа игр включает в себя:

а) спортивные игры,

б) подвижные игры (командные, групповые, парные, одиночные),

в) командные состязания спортивного характера (игры-эстафеты, игры-многоборья).

***3. Миметрические игры*** (от греч. «подражание») – пантомимы, пародирование, экспромты детей (акробатика, кукольные представления, номера оригинального жанра).

***4. Электронные, компьютерные игры***, игры-автоматы (кнопочные игры) завоевывают учебное и досуговое пространство детей, входят в быт школы, клубов, лагерей.

***5. Ролевая игра*** – игра всегда «во что-то» или в «кого-то». Отличительный признак ролевой игры –наличие сюжета и ролей.

***6. Деловая игра*** – это игровая имитационная модель, которая воссоздает условия, содержание, отношения, динамику той или иной деятельности.

*Этап подготовки дидактической игры (по Н.Е. Кузнецовой).*

Она начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. Дидактическая и игровая цель (направление на игру). Под учебной задачей игры понимается постановка определенной темы, обусловленной учебной ситуацией, решение которой обеспечивает совершенствование знаний, умений и навыков учащихся.

1. Игровая ситуация (проблема, которую нужно решить в игре; стимулирование учащихся).

2.Игровые правила (взаимоотношения участников) – это положения, отражающие последовательность действий при решении учебной задачи.

Ограничения, которые накладываются на у частников:

а) предписание последовательности; б) длительность этапов;

в) влияние болельщиков.

3. Предметное и игровое содержание (имитация социальной ситуации; ставится проблема, ведется поиск, принятие решений, цель – научить учащихся нормам поведения; новизна, многоплановость).

4. Средства обучения (пакет дидактических документов).

5. Композиция игры; детальный план ее осуществления.

6. Игровая деятельность (цель → мотив → актуализация основных понятий через анализ содержания; знакомство со сценарием, осмысление роли, игра). Специфическими особенностями игровой деятельности при обучении биологии являются: мнимость и действительность; коллективность и неофициальность в отношениях; интерес к игре, где попутно ставится оценка; связь с практикой; занимательность, проблематичность; познавательная самостоятельность; главное не познание, а обучение.

7. Оценивание (оценка жюри: учитель, дети).

*Этап проведения* – сам процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор. Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, методист, рефлексирующий, программист .Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, не принимаемый, отвергаемый.

*Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры*.

Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

Для удобства хранения «игротеки» оформляются карточки учета дидактических игр.

Карточка учёта дидактической игры: класс, раздел школьной биологии, тема урока, тип игры, название биологической игры, длительность игры, дидактическая или игровая задачи, игровые правила, игровое оснащение (оборудование, иллюстративный материал, технические средства и др.), место включения в учебный процесс(урок, факультатив, внеклассное мероприятие и др.)

**1.1 Примеры использования игр и элементов игр на некоторых уроках биологии**

Так, в 7 классе на уроке ***«Хозяйственное значение рыб и охрана рыбных богатств»*** при проверке знаний, умений, навыковможно применять

**игру «Емелина уха».**

*Познавательная задача игры*: применение знаний о систематических группах рыб в нестандартных ситуациях.

*Тип игры*: соревнование.

*Атрибуты игры*: карточки (14 штук) с рисунками и названиями рыб разных систематических групп (одна карточка (11 x 7 см) –один рисунок и название данной рыбы), карточки с названиями систематических групп рыб:

1 карточка – «Хрящевые рыбы», 2 карточка – «Костные рыбы».

*Описание игры*. Учитель делит класс на две команды. На первые два стола кладутся карточки с названиями систематических групп рыб (на один стол – одна карточка «Хрящевые рыбы», на второй стол – другая карточка «Костные рыбы»). На следующих двух столах: на каждый из них кладутся карточки с рисунками и названиями рыб двух классов в одинаковом количестве. Учитель начинает игру с присказки: «Жил-был Емеля. Поехал он на рыбалку. Во многих местах побывал Емеля. В море, реке, озере рыбу ловил. Большой улов получился. Приехал домой Емеля. Стали уху варить всей семьей. Жена говорит: “Лучшая уха будет из хрящевых рыб!”, а дед говорит: “Нет! Самая вкусная уха получится из костных рыб!” Емеля отвечает: “Не спорьте! Сварим каждую уху отдельно. Отведаем и сравним тогда: Какая вкуснее!” А у Емели все рыбы в улове перемешаны. Помоги Емеле разобрать рыбу по систематическим группам».

*Правила игр*

Каждая команда (8 человек) подходит к своему столу, где перемешаны карточки. Разбирает их по систематическим группам. Разносит разобранные карточки на первые столы, где написаны названия систематических групп.

Одна команда характеризует класс хрящевых рыб, другая команда характеризует класс костных рыб. Побеждает команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

Названия рыб, которые учитель заранее рисует на карточках.

**Класс хрящевых рыб**

1. Акула-молот. 2. Морская лисица 3. Пила-рыба. 4. Хвостокол.5. Акула синяя. 6.Манта.

**Класс костных рыб**

1. Сельдь. 2. Голец. 3. Щука. 4. Осетр. 5. Белуга.6. Треска. 7. Форель. 8. Камбала.

*Поощрение.* Каждому участнику победившей команды вручается в конце урока приз – закладка для книг в виде рыбы.

На обобщающем уроке по изученной теме: ***«Рыбы»,* игра «Биоком»** (по разработке А.В. Жижина, учителя биологии школы № 56 г. Москвы). *Дидактическая задача игры:* систематизировать и обобщить материал по изученной теме.

*Подготовка учителя.* Изучение дополнительной учебной литературы.

*Подготовительная работа с учащимися.* За два дня до проведения игры учитель создает четыре команды, дает задание командам самостоятельно придумать название и эмблему команды .Учитель рекомендует учащимся повторить материал учебника: тип Членистоногие, тип Хордовые; прочитать дополнительную литературу: Молис С .А. Книга для чтения по зоологии. М.: Просвещение, 1981.Сладков Н .А. Рыбы. М.: Детская литература, 1986.

*Атрибуты игры*: волчок со стрелкой и игровое поле, разделенное на секторы, карточки, рисунки, контрольный лист.

*Описание игры*. Игра состоит из трех туров, участвуют в ней четыре команды со своими названиями и эмблемами, в каждой по три человека. Остальные наблюдают за ходом состязания.

*В первом туре* командам предлагается по три вопроса. Жеребьевкой разыгрывается очередность подхода к игровому полю. Один из играющих крутит волчок. После его остановки стрелка показывает сектор с количеством баллов за правильный ответ. Учитель зачитывает вопрос, на обдумывание дается 30 секунд. Если вопрос не совсем точен или неверен или члены команды не знают ответа, учитель обращается с этим вопросом к зрителям. За правильный ответ зрителю выдается жетон (в конце урока на основании жетонов зрителям выставляются оценки). Если ни один учащийся-зритель не может правильно ответить на поставленный вопрос, ответ дает учитель. Если на игровом поле выпадает сектор «Б» – банкрот, вопрос снимается и передается зрителям. Сектор «+» означает, что количество баллов, указанных в секторе, суммируется. По ходу игры помощник учителя в контрольном листе фиксирует количество баллов.

**Контрольный лист**

Название команды I тур II тур III тур Сумма баллов

1\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Ко второму* *туру*  допускаются три команды, набравшие большее количество баллов, а выбывшая команда продолжает игру в качестве зрителей. В этом туре вниманию играющих предлагается по три вопроса, время для обдумывания 20 секунд.

*В третьем туре* участвуют две команды, каждой предлагается по два вопроса, время для обдумывания 15 секунд.

**I тур**

*Вопросы для первой команды*

1. Какое значение имеет форма тела рыбы для их жизни вводе?

2. Какая кровь проходит через сердце рыб: венозная или артериальная?

3. Чем отличается скелет рыбы от скелета ланцетника?

*Вопросы для второй команды*

1. Как окраска рыб связана с их образом жизни?

2. В какой части тела рыбы расположено больше мышц? Почему? Ответ объясните.

3. В чем основные различия кровеносной системы беспозвоночных и позвоночных?

*Вопросы для третьей команды*

1. Какое значение имеет чешуя в жизни рыб?

2. Какая зависимость существует между числом отложенных икринок и заботой о потомстве?

3. Какую кровь называют артериальной?

*Вопросы для четвертой команды*

1. Движутся ли плавники, когда рыба замирает на месте?

2. Какие рыбы устремляются на нерест из моря в реки, а какие, наоборот, из рек в море?

3. Каково значение плавательного пузыря?

**II тур**

*Вопросы для первой команды*

1. В каких органах пищеварительной системы и при участии каких желез происходит переваривание пищи у рыб?

2. Какова функция мозжечка у позвоночных?

3. Зимой на реках и озерах люди делают во льду проруби. С какой целью в проруби вставляют стебли тростника.

*Вопросы для второй команды*

1. Каковы органы чувств рыб по сравнению с бесчерепными (ланцетником)?

2. Каково значение жаберных лепестков рыб?

3. В одном из районов Колумбии в борьбе с насекомыми-вредителями лесов, многократно применялись сильные ядохимикаты. Неожиданно оказалось, что в ближайших реках полностью исчезли лососи. Какова взаимосвязь между этими фактами?

*Вопросы для третьей команды*

1. Чем отличается нервная система рыб от нервной системы ланцетников?

2. Почему рыба даже в мутной воде не натыкается на препятствия?

3. Какими особенностями строения акулы и скаты отличаются от остальных рыб?

**III тур**

*Вопросы для первой команды*

1. Чем объяснить медлительность китовых акул по сравнению с представителями близких родов?

2. Название какой рыбы сходно с названием насекомоядного млекопитающего?

*Вопросы для второй команды*

1. Какую рыбу используют в борьбе с малярией и почему? Как называют такой метод борьбы?

2. Какая рыба из акуловых имеет название древнего холодного оружия?

*Поощрение.* В конце урока подводятся итоги игры. Каждому игроку команды в зависимости от набранных баллов выставляется оценка: 10 баллов – «3»; 15 баллов – «4»; 18 баллов – «5»; 40 баллов – по две «5»; 50 баллов – по три «5».

Необязательно переносить все оценки в журнал. Это избавляет ученика от боязни получить плохую оценку.

При закреплении нового материала на уроке по общей биологии ***«Органоиды клетки»*** можно провести **игру «Угадай задуманное»**.

*Познавательная задача игры*: проверить первичное усвоение материала урока. *Сценарий игры*. Учитель задумывает органоид клетки. Один из учащихся задает вопросы так, чтобы по ответам «Да» и «Нет» можно было представить себе задуманный органоид клетки. Вопросов должно быть не более пяти .

*Схема игры*: задумана рибосома.

Вопрос: Это микроскопическая органелла? Ответ: Нет.

Вопрос: Это ультромикроскопическая органелла? Ответ: Да.

Вопрос: Имеет мембранное строение? Ответ: Да.

Вопрос: Находится в митохондриях? Ответ: Да.

Вопрос: В ней синтезируются белки? Ответ: Да.

Учащийся заключает: задумана рибосома. Учитель комментирует правильность поиска органоида. Далее игра идет с другим учащимся. Задуман учителем хлоропласт.

Вопрос: Имеет мембранное строение? Ответ: Да.

Вопрос: Присуще животной клетке? Ответ: Нет.

Вопрос: Желтого цвета? Ответ: Нет.

Вопрос: Имеет зеленый цвет? Ответ: Да.

Вопрос: В нем происходит процесс фотосинтеза? Ответ: Да.

Учащийся заключает: задуман хлоропласт.

*Поощрение игроков*: похвала учителя.

При проверке знаний, умений, навыков на уроке по теме:

***«Состав клетки. Неорганические вещества и их роль в клетке»***

можно провести **игру-пятиминутку «Минутка полезных “Почему?”».** *Познавательная задача игры для учащихся*: применение знаний в творческих условиях. Учитель дает задание на предыдущем уроке приготовить3–5 вопросов на тему «Клетка», начинающихся с вопросительного слова «Почему?», и короткие ответы на эти вопросы. Учитель берет вырезанный из картона вопросительный знак, задает свой первый вопрос и отдает знак-эстафету кому-нибудь из учащихся. Тот отвечает, если знает, и передает знак следующему, задавая ему свой вопрос. Побеждает тот, кто больше всех даст правильных ответов. Условия оценивания игры. За каждый верный ответ ученику дается жетон. Жетоны фиксирует дежурный класса .За оригинальный вопрос дается дополнительное очко. В конце игры по очкам ставится оценка.

*Примерные вопросы:*

1. Почему митохондрии называют «силовой станцией клетки»?

2. Почему у прокариот нет ядерной оболочки?

3. Почему ядро не может самостоятельно существовать?

4. Почему нет хлоропластов в животной клетке?

5. Почему эндоплазматическую сеть называют «транспортной системой» клетки?

6. Почему ядерная оболочка пористая?

При проверке знаний, умений, навыков на уроке по теме: ***«Обмен веществ. АТ Ф»*** можно организовать **интеллектуальную разминку «Клетка».**

*Познавательная задача игры:* обобщение знаний по теме «Клетка».

*Атрибуты игры:* лист ватмана, фишки-цифры, коробка. На листе ватмана крупными буквами написано слово КЛЕТКА. Каждая буква закрыта отдельным прямоугольным листом, на котором написана цифра, соответствующая порядковому номеру буквы.

К Л Е Т К А

1 2 3 4 5 6

*Правила игры*

Класс разбит на две команды. Команды поочередно выбирают одну из цифр (фишки-цифры перемешаны в непрозрачной коробке). Каждой фишке соответствует определенный вопрос (вопросы зачитывает учитель). В случае правильного ответа цифра убирается, закрытая буква открывается. В случае неправильного ответа буква остается закрытой. Побеждает команда, которая больше откроет букв.

*Вопросы разминки*

1. Какие углеводы характерны для животной клетки?

2. Чем отличаются липиды от других веществ клетки?

3. Какие вещества являются мономерами белка?

4. Какова основная функция нуклеиновых кислот?

5. Что входит в состав нуклеотида?

6. Чему соответствует одна информация триплета ДНК ?

*Оценивание:* учитель в ходе игры фиксирует очки (за каждую открытую букву очко). Каждому участнику победившей команды вручается тетрадь с надписью «Знатоку цитологии». Поощрительные призы вручаются после урока.

**2. Разработка урока по биологии по теме «Класс Млекопитающие»**

**(7 класс)**

**Предмет:** Биология.

**Тема урока:** Класс Млекопитающие.

**Тип урока**: обобщающий.

**Вид урока**: урок-игра.

**Цель урока:** обобщение и закрепление знаний по теме «Класс Млекопитающие».

**Задачи:**

-Закрепить и систематизировать знания о млекопитающих.

-Развить интерес и познавательную деятельность учащихся.

- Воспитывать бережное отношение к животным.

- Воспитывать чувство коллективизма.

**Планируемые результаты:**

***-предметные:*** знание представителей класса млекопитающих

***-метапредметные:*** умение работать с текстом учебника, рисунками, в группе, слушать и слышать собеседника.

***-личностные:*** развитие любознательности, формирование интереса к изучению природы.

**Оборудование:** компьютер, экран, проектор.

**Ход урока:**

1) Организационный момент

- Приветствие.

- Постановка целей и задач.

- Объяснение правил работы с листом самоконтроля.

2) Работа в группах

- Игра (элемент физкультминутки)

3) Подведение итогов. Рефлексия.

**Организационный момент**

Сегодня у нас с вами заключительный урок по теме « Класс Млекопитающие, или Звери» и он пройдет в форме игры. Я вам предлагаю разделиться на 3 команды. Определите в вашей команде роль организатора, контролера, редактора и лидера.

*Ознакомление с правилами работы на уроке*

**Работа в группах.**

**Задание №1**. Перед вами карточки с признаками класса Млекопитающие. Там есть некоторые ошибки. За каждую найденную ошибку команда получает 1балл.

1. Холоднокровные позвоночные

2. Тело покрыто волосяным покровом

3. Живорождение, вскармливание детенышей молоком

4. Неполное разделение артериальной и венозной крови

5. Простое поведение

6. Наличие диафрагмы

7. Четырехкамерное сердце, один круг кровообращения

**Задание №2.** Убери лишнее животное

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Медведь | Тюлени | Бобр | Зебра |
| Волк | Моржи | Сурок | Косуля |
| Рысь | Сивучи | Нутрия | Зубр |
| Ёж | Касатка | Суслик | Кабан |
| Соболь | Морские котики | Заяц | Л ось |

**Задание № 3.**Угадай животное.

1) “Любит лазить на лианы, есть грейпфруты и бананы,  
Смешит малышей улыбкой до ушей.” *(Обезьяна. Приматы.)*

2) “Чудо-юдо великан на спине везёт фонтан.” *(Слон, Хоботные)*

Что собой представляет его фонтан? (*Кит дышит атмосферным воздухом. Акт его дыхания происходит после выныривания из воды, через каждые 10-15 минут. Выдыхаемые водяные пары и брызги воды с поверхности моря образуют над ним фонтан.)*

3) “В одежде богатой, да сам слеповатый, живёт без оконца, не видывал солнца.” *(Крот, Насекомоядные.)*

4) “Всю жизнь свою хожу в тельняшке,  
Но без сапог и без фуражки*.” (Зебра. Непарнокопытные.)*

5) “Это что за зверь лесной, встал, как столбик под сосной и стоит среди травы – уши больше головы?” *(Заяц, Зайцеобразные)*

6) “По лесным дорожкам ходит – бродит кошка.  
У этой дикой кисочки на ушах две кисточки.” *(Рысь. Хищные. Кошачьи.)*

7) “Кто родился с усами?” *(Кошки. Хищные.)*

Какую роль они выполняют? *(Длинные жёсткие волосы - не усы, а вибриссы. Они располагаются на мордочке кошки, около глаз, носа, на верхней губе и выполняют осязательную функцию.)*

ФИЗКУЛЬТМИНУТКА

Я иду и ты идешь

Я иду и ты идешь – раз, два, три. *(Шагаем на месте.)*

Я пою и ты поешь – раз, два, три. *(Хлопаем в ладоши.)*

Мы идем и мы поем – раз, два, три*.(Прыжки на месте.)*

Очень дружно мы живем – *(Шагаем на месте.)*

**Задание № 4.** Даны систематические категории, их нужно распределить в правильной последовательности и прочитать классификацию. *(2 балла)*

Подцарство Многоклеточные, Класс Млекопитающие, Род Тигр, Тип Хордовые, Вид Тигр Амурский, Царство Животные, Семейство Кошачьи, Отряд Хищные.

*(Царство Животные, Подцарство Многоклеточные, Тип Хордовые, Класс Млекопитающие, Отряд Хищные, Семейство Кошачьи , Род Тигр, Вид Тигр Амурский)*

|  |
| --- |
|  |

**Задание №5** “Каким животным поставлены памятники?”

*(В Риме – ослу труженику, в Париже – сербернару, спасшему в Альпах 41 человека; в Берго Сан-Лоренцо (Италия) псу Верному, в течение 14 лет ходившему на остановку встречать хозяина, погибшего на войне; в Санкт-Петербурге – собаке, служащей науке.)*

**Задание № 6**

1) Отряд Яйцекладущих иногда называют Однопроходные или Первозвери Назовите представителей отряда и поясните, почему все три названия верны.

*Ответ:* представители: утконос, ехидна. Однопроходные потому, что имеют клоаку. Первозвери – т.к. примитивные. Яйцекладущие – т.к. размножаются откладыванием яиц.

2) К какому отряду относится кролик, а к какому – белка. Почему их нельзя отнести к одному отряду Грызунов?

*Ответ:* кролик принадлежит к отряду Зайцеобразных, так как для них характерно наличие двух рядов верхних резцов.

3) Чем питание кабана отличается от питания лося? К какому отряду относятся эти звери?

*Ответ:* кабан питается разнообразной пищей, он – нежвачное парнокопытное. Лось, питающийся исключительно грубой растительной пищей, которую он отрыгивает и вторично пережёвывает, принадлежит к жвачным парнокопытным.

4) В названии каких двух отрядов есть слово «первые»? И почему они первые?

*Ответ:* первозвери – первые примитивные животные, приматы – первые высокоорганизованные.

**Задание № 7**

1) Был жаркий день. Я очень устал. Шли мы медленно, но моя собака учащённо дышала, высунув язык. Что с ней случилось?

*Ответ:* на теле собаки почти нет потовых желёз, поэтому в жаркие дни охлаждение организма достигается испарением воды с поверхности языка и дыхательных путей. Это возможно при учащённом дыхании и высунутом языке.

2. Какое значение для зверей имеет волосяной покров? Почему он не развит у китов, моржей?

*Ответ:* волосяной покров защищает тело млекопитающих от ушибов и охлаждения. У китов и моржей развит толстый слой подкожного жира, который заменяет им волосяной покров.

**Подведение итогов**

Подсчитываются баллы и определяется победитель. Выставляются оценки.

Рефлексия

Сегодня урок легкий или трудный, интересный или скучный, полезный или ненужный.

Я ученик старательный или ленивый, внимательный или невнимательный

урок усвоил или не усвоил.

Спасибо за урок!

**Заключение**

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; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов, что позволяет вводить новое содержание  в образование, которое дает возможность решать проблему формирования ключевых компетенций  у учащихся согласно новых  требований к образованию в условиях введения ФГОС ООО.

**Список использованной литературы**

1. *Андржевская И.Н*. Творческие задачи по биологии. - Школьные технологии, №1 –2001.
2. *Афанасьев С., Коморин С.* Сто отрядных дел.- Кострома: Эврика – М, 1998 .
3. *Боброва Н.Г.* Эта занимательная ботаника. – Самара: 1994.
4. *Волина В.* 1000 игр. – М., АСТ – Пресс: 1996.
5. *Демьяненков Е.Н.* Биология в вопросах и ответах. – М.,: Просвещение, 1996.
6. *Колеченко А.Н.* Энциклопедия педагогических технологий. -С. – Петербург: Каро, 2002.
7. *Логинова Н.П. и др.* Интеллектуальные игры. – Чебоксары: Клио, 1996.
8. *Никишов А.И., Теремов А.В.* Дидактический материал по зоологии. - М.: Цитадель, 1996.
9. *Рохлов В., Теремов А., Петросова Р.* Занимательная ботаника. - М.: АСТ – Пресс, 1999.
10. *Теремов А., Рохлов В.* Занимательная зоология. – М.: АСТ – Пресс, 2002.

**Ресурсы интернета:**

hhttp://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/740e542d-8b8c-11db-b606- 0800200c9a66/index.htm

<http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/00000335-1000-4ddd-bf1c-600046bb2fd0/0019.jpg>

**Сайт:**

Российская гос. библиотека [Электронный ресурс] / УМК по биологии и химии.- Режим доступа: http: valeo.edu.ru. – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 4.09.2013).

**Диск:**

Энциклопедия по биологии [Электронный ресурс] / - Электрон.данн. – М.: АСТ [и др.] 1998. – 1 электрон.опт. диск (CD-ROM).