***Дударева Наталья Геннадьевна,***

***учитель биологии и химии***

***МАОУ Гимназия г. Нытвы***

**Игра при изучении биологии**

Игра-особый вид деятельности. Играть приятно, легко, весело. В игре учащиеся проживают счастливое состояние. Сама природа предписала игру как деятельность, развивающую человека. Игра- это деятельность, цель которой лежит в самой игре. Цели могут быть разные:

-развитие внимания;

-непритязательное, поверхностное знакомство с текстом, создающие благоприятные условия для дальнейшего изучения содержания параграфа;

-помощь в правильном усвоении формулировок, законов, определений;

-вызов детей на общение друг с другом;

-терминологическая работа на уроке;

-развитие активной мыслительной деятельности при выполнении творческого мыслительного задания.

Учащиеся вступают в игру открыто, без опасений и боязни подорвать свой авторитет и репутацию. Использую игровые моменты в обучении в случаях дидактических затруднений на разных этапах урока. Игры по времени не продолжительны, в течение от 5 до 15 минут. В ходе игры дети осваивают то, что было трудным ранее. Игра держит интерес играющих на уровне высокого внимания, а деятельность на уровне высокой активности. А самое главное-все дети в игре равны, это самый демократический вид деятельности. Любые игры, которые я применяю в своей работе, направлены на обучение и развитие учащихся. Кроме того, игры выступают ка средство воспитания. А содержанием воспитательного и обучающего процессов являются знания, умения и отношение учащихся к восприятию предмета биологии и мира.

Игры с целью проверки и закрепления знаний провожу в начале урока или при закреплении изученного материала в конце урока. Такие как «Плюс-минус», «Коробка сюрпризов». Игры-минутки (5-7 минут) использую для развития внимания, повторения терминов («Летает- не летает», «Так и не так», «Волшебная палочка», «Веришь- не веришь»). При изучении нового материала, работе с текстом учебника использую универсальное игровое задание с сильным пропедевтическим эффектом «Найди букву». Многие игры направлены на развитие мыслительной деятельности, это различные викторины, кроссворды. Игры, способствующие общению учащихся друг с другом («Шапка вопросов»).

**«Дополни ответ»**

Начало обобщающего урока по теме: «Цветок и плод» (опыление)

Цель: проверка знаний

Время: 5-7-10 минут. Класс делится на команды. Учитель показывает растение (живое,гербарий,рисунок,фото), называет его и предлагает назвать способего опыления. Команда, давшая правильный ответ первой, получает 1 балл.

Затем командам предлагается составить список известных имсамоопыляющихся, перекрестноопыляемых, насекомыми, ветромрастений. Через 5 минут каждая команда зачитывает свой ответ. За каждое правильное названное растение 1 балл, неправильное минус 1 балл. Выигрывает команда, набравшая большее число баллов.

**«Игра-цепочка».**

Начало урока(опрос). Ответь и задай вопрос товарищу по любой теме.

Цель: проверка знаний.

Время: 7минут.

Пример: в качестве домашнего задания учащимся предлагается придумать вопросы по заданной теме. Игра проводится таким образом: первый вопрос задает учитель любому ученику; тот, правильно ответив, предлагает другому ученику свой вопрос и так далее по цепочке. Если кто-то не справляется с ответом, то разрешается ответить тому, кто знает, и игра продолжается. Оценки ставятся тем, кто давал правильные ответы и задавал интересные вопросы.

**Игра «Узнать насекомое по рассказу»**

Цель: повторение отрядов класса Насекомые. Значение их для человека, природы.

Время: 5 минут.

Пример: на доске изображения восьми насекомых, майский жук, капустная белянка, черный таракан, кузнечик, муравей, комар, муха, пчела. Каждое насекомое говорит о себе тремя предложениями. Нужно его угадать.

*1.Рассказ капустной белянки.*

- Обожаю растения семейства крестоцветные, от их запаха просто теряю голову.

- За это меня недолюбливает человек

-Все норовит уничтожить кладки моих яиц и моих личинок-гусениц.

2. Рассказ кузнечика.

-Мы всеядны, любим спелые ягоды и плоды, животных кто поменьше, в крайнем случае –просто зелень.

-Нам принадлежат рекорды по прыжкам в длину и высоту.

-Мы- музыканты, нас называют скрипачами.

3. Рассказ муравья.

-Я живу 3-4 года.

-Я самое сильное животное на Земле.

-Вот только крылья у меня не сохранились. И т.д.

**Игра «Украшаем и елку»**

Начало или конец урока.

Цель: повторить значение хвойных растений.

Время: 5 минут.

На елку вешаем игрушки-шары разного цвета, а учащиеся говорят для каждого шара значение хвойных.

**Игра «Коробка сюрпризов»**

(закрепление)

Цель: проверить и закрепить знания на конкретном уроке.

Время: 3-5 минут

Описание:

В коробку положить что-либо (гербарий, лист,муляж,плод, грибы, картинку). Учащийся берет из коробки рисунок с личинкой лягушки-головастиком. Рассказывает все, что знает об этом. Другие учащиеся могут дополнять. Пример: тема Развитие животных.

1. Рисунок головастика (личинка лягушки, обитает только в воде, хищник, дышит жабрами, хвост длинный, развитие с превращениями-непрямое).
2. Рисунок бабочки с гусеницей (непрямое развитие, полное превращение, яйцо-личинка-куколка-взрослое насекомое. Гусеница похожа на червя, питается листьями, плодами).

**Игра «Шапка вопросов».**

(начало урока).

Цель: вызвать детей на общение друг с другом.

Время:15 минут.

Описание:

Учащиеся бросают в шапку записку с вопросом по пройденной теме урока. Затем учитель предлагает по очереди брать из шапки записку и отвечать на нее. Кто ответа не знает-отвечают желающие. Учащиеся оценивают самые хорошие ответы.

**Игра «Видимо –невидимо»**

(начало или конец урока).

Цель: терминологическая работа на уроке.

Время: 7-10 минут

Описание: Ученики разбиваются на 5-6 команд (по 4 человека). На доске вывешивается плакат, на котором написано 15-20 терминов, разными цветами, «вдоль», «попрек». Учащиеся читают слова (1 мин), затем плакат (или на экране) убирают. Команды записывают все запомнившиеся слова. Через 3-4 минуты команды сдают листочки учителю, он их зачитывает и определяет, кто выигрывает.

Игра «Цветы», игра «Ромашка», игра «Что в мешочке?», игра «Волшебная палочка», игра «Так и не так» и т.д.

Делая вывод, отмечу, что играющие получают удовольствие от процесса игры, а достижение цели венчает получаемое удовольствие. Данная особенность игры обеспечивает ощущение легкости. «Играть» в отличие от «Работать» вовсе не трудно.