

**«Игра - как способ активизации знаний учащихся на уроках биологии  
».**  
**«Многие детские игры – подражание серьезной деятельности взрослых».**

**Я.Корчак**

**Цель:** раскрыть педагогические игровые приемы как средства, способствующего формированию познавательного интереса учащихся

**«Я беру с собой в поход»**

Ведущий (учитель или ученик) загадывает определенный термин, например семейство розоцветные, и говорит фразу: «Я иду в поход и беру с собой...», называя слово, подходящее по смыслу к задуманному, например шиповник. Другие игроки по очереди предлагают свои варианты, пытаясь отгадать первоначальное слово: «Я беру с собой в поход боярышник. Ты возьмешь меня в поход?» Если названный предмет относится по смыслу к загаданному слову, ведущий берет игрока в поход, если нет — то нет.

**"Да-нетка", или универсальная игра для всех.**

Суть игры заключается в том, что ведущий (учитель или ученик) загадывает нечто (число, предмет, героя, явление:). Ученики пытаются найти ответ, задавая вопросы. На эти вопросы ведущий может отвечать только словами "да", "нет", "и да, и нет".

Приведу пример использования данной игры на уроке биологии в 6 классе.  
Вопрос: Задумано растение. Какое?

- Это травянистое растение? - Да.
- Это ромашка? - ответа нет (показывается жест отрицания).
- Растет в огороде? - И да, и нет.
- Растение двудольное? - Да.
- Это культурное растение? - Нет.
- Растение семейства крестоцветных? - Да.
- Цветки белые? - Да.
- Плод стручок? - Нет.
- Стручочек? - Да.
- Это растение - пастушья сумка? - ДА! Ответ найден.

После игры обязательно краткое обсуждение: какие вопросы были правильными, корректными? Какие и почему неверными и слабыми? Это необходимо для того, чтобы вырабатывать у ребят страте

**«Ассоциации»**

Игра «Ассоциации» – хороший способ развить мышление, словарный запас, память и воображение. Учитель или ученик говорит биологический термин и спрашивает, какие ассоциации возникают у учащихся. Ребята

перечисляют возникшие ассоциации, тем самым показывают, что им известно по этой теме. Можно фиксировать мысли на доске и определяется, какие вопросы требуют более тщательного рассмотрения или составляет возможный план урока.

### **«Биологическая мозаика»**

Опорный конспект по какой-либо теме разрезан на фрагменты. За определенное время нужно сложить эти фрагменты таким образом, чтобы восстановилась единая картинка. В качестве конспекта может выступать рисунок, схема, текст или таблица.

Из отдельных частей можно так же собирать клетки бактерий, растений, грибов, простейших животных (амебы, инфузории). В таком случае игра превращается в «Аппликацию»

### **Биологические карты**

Изготавливается набор карточек, похожий на колоду обычных игровых карт. Каждая карта разделена на две половины: в верхней под знаком «?» написан вопрос, в нижней под знаком «!» – ответ.

Каждой паре учащихся дается некоторое количество карточек, достаточное для выставления оценки. Один из пары задает вопрос со своей карточки соседу, получает ответ и делает пометки в таблице: правильно – «+», неверно – «-». По количеству «+» выставляются оценки. Затем роли меняются (используется второй набор карточек).

Благодаря написанным на карточках ответам осуществляется и самопроверка опрашиваемого школьника, задающего вопрос.

### **Биологическое лото**

В основу положена та же система, что и в цифровом лото. Игровое действие опирается на знания, умения и навыки, приобретенные на предыдущих занятиях. Фишки раскладываются на игровом поле в соответствии с их значением, причем за определенное время. Затем учитель дает сигнал о прекращении игры и зачитывает код – цвет фишек каждой ячейки игрового поля. При абсолютном совпадении выставляется оценка «5». Если обнаружены ошибки, необходимо их разобрать.

### **Игровая физкультминутка**

Учитель сам или вместе с учениками для закрепления изученного материала придумывает подходящие по смыслу движения для обозначения объектов изучения.

Например, если названный объект относится к группе растений "Водоросли", то дети делают волнообразные движения телом словно водоросли в воде. если нет - приседают.

### **Геймификация образовательных процессов**

Использование игровых элементов в образовательном процессе. Например, дополнительная возможность получить отметку за письменные домашние задания, важные замечания и дополнения на уроках.