**5. УРОКИ С ИГРОВОЙ СОСТЯЗАТЕЛЬНОЙ ОСНОВОЙ**

**Значительная часть игр ре­бенка рассчитана на то, чтобы освежать и возбуждать в уме процессы воспроизведения, что­бы неугасимо поддерживать иск­ры мысли...**

*И.А. Сикорский*

**"Надо прогнать с уроков бога сна Морфея и чаще приглашать бога смеха Момуса"**

*Ш.А. Амонашвили.*

Игровые технологии обучения отличаются исключи­тельным разнообразием, поэтому относить их к какой-либо группе весьма сложно. Основной мотив игры - не резуль­тат, а процесс. Это усиливает их развивающее значение, но делает менее очевидным образовательный эффект. Несомненно, у игровых уроков есть и образовательные возможности, если их рассматривать не разрозненно, а **в** системе. Можно, например, передвигаться ***от усвоения и использования фактов к их связям*** (от решения кросс­вордов к их составлению), ***от описаний***(уроки-путе­шествия) ***к объяснениям***(уроки-экспедиции, исследова­ния).

Эта группа объединяет уроки нескольких типов. Орга­низуя их, педагоги стремятся полнее учесть возрастные особенности школьников, удовлетворить их тягу к играм и разнообразию видов учебной деятельности. Данные уроки пробуждают, поддерживают и развивают интерес к про­цессу обучения и учебному предмету.

**Игровые формы** отличаются тем, что здесь процесс обучения максимально приближен к практической дея­тельности. Сообразуясь с характером и интересами своей роли, учащиеся должны принимать практические решения. Чаще всего им приходится играть свою роль в конфликт­ной ситуации, заложенной в содержание игры. Решения во многих играх принимаются коллективно, что развивает мышление учащихся, коммуникативные способности. В процессе игры возникает определенный эмоциональный настрой, активизирующий учебный процесс.

Для игровых форм урока характерно:

* моделирование определенных видов практической деятельности;
* моделирование условий, в которых протекает дея­тельность;

- наличие ролей, их распределение между участника­ми игры;

- различие ролевых целей участников игры;

- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;

- наличие общей цели у всего игрового коллектива;

- групповое или индивидуальное оценивание деятель­ности участников игры.

Процесс игры способствует развитию учащихся, углуб­лению и повышению оперативности знаний.

К **игровым формам** урока относят ролевые, имитаци­онные, деловые и т.д. игры. В каждой из них учащиеся вы­ступают в различных ролях.

**Учебные игры** применяются для развития умений ис­пользовать полученные знания на практике. Это сложная форма учебной деятельности, требующая большой подго­товки и немалых затрат времени.

Процесс игры позволяет формировать качества актив­ного участника игрового процесса, учиться находить и при­нимать решения; развивать способности, которые могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях; учиться состязательности, неординарности поведения, умению адаптироваться в изменяющихся условиях, заданных иг­рой; учиться умению общаться, установлению контактов; получать удовольствие от общения с партнерами, учиться создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для учащихся.

Игровые формы могут применяться и в основной, и **в** старшей школе, а также использоваться при проведении данных уроков.

Несмотря на общее признание положительного влия­ния игр на развитие познавательной активности и само­стоятельности учащихся, они не нашли еще достаточно глубокого и основательного решения в методиках препо­давания предметов.

Большинство учителей, методистов и дидактов игру, которая проводится в процессе обучения, называют **ди­дактической.** Анализ психолого-педагогической литерату­ры по этому вопросу, наблюдение за игровыми действия­ми, вводимыми в учебный процесс, а также осмысление накопленного опыта позволяют выделить следующие **ви­ды дидактических игр.**

Игры-упражнения. Проводятся как на уроке, так и во внеурочной учебной работе.

Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей уча­щихся, являются хорошим средством для развития позна­вательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разно­образные **викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, объяснение пословиц и пого­ворок, загадки.**

**Игры-путешествия.** Их можно проводить как непо­средственно на уроке, так и в процессе внеклассных заня­тий. Они служат, в основном, целям углубления, осмысле­ния и закрепления учебного материала. Активизация уча­щихся в играх-путешествиях выражается в устных расска­зах, вопросах, ответах, в их личных переживаниях и суж­дениях.

**Сюжетная (ролевая) игра** отличается от игр-упраж­нений и игр-путешествий тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, **а** учащиеся играют определен­ные роли.

**Игра-соревнование** может включать в себя все вышена­званные виды дидактических игр или их отдельные элемен­ты. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Суще­ственной особенностью игры-соревнования является нали­чие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Эле­менты соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, **а** сотрудничество, как правило, опреде­ляется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра-соревнование позволяет учителю в зависимости от содержа­ния материала вводить в игру не просто занимательный ма­териал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

В реальной практике обучения все виды игр могут вы­ступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняю­щие друг друга. Использование каждого вида игр и их раз­нообразных сочетаний определяется особенностями учеб­ного материала, возрастом учащихся и другими педагоги­ческими факторами.

Требования к проведению дидактических игр:

* игра - это форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывающая простор для личной активности и творчества;
* игра должна быть построена на интересе;
* обязателен элемент соревновательности между уча­стниками игры.

Игра - активнейшая форма человеческой деятельно­сти. Редко встретишь ребенка (да и взрослого), не участ­вующего в определенный момент в какой-либо игре. Гиб­кая система учебных игр позволяет обучаться с интересом, а от возможности выбора игр этот интерес только возрас­тает. Эта модель обучения, по сравнению с традиционной, более перспективна. Проводимая по схеме: ученик -учитель - ученик, она позволяет ученикам самостоятельно выбирать свой путь развития (образования), возможно, делая это несознательно, интуитивно, а учитель выполня­ет роль катализатора; его умения и знания помогают уче­нику развиваться быстрее.

Уроки по игровой методике существенно повышают ин­терес учащихся к предмету, позволяют им лучше запом­нить формулировки, определения, "раскрепощают" учени­ка, его мышление.

**Этапы игры включают**: 1 Предварительную подго­товку, класс разбивается на команды, примерно равные по способностям, даются домашние задания командам. 2. Иг­ру. 3. Заключение по уроку: выводы о работе участников игры и выставление оценок.

**1. УРОК - ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ**

**Цель**:

Формирование понятия и систематизация знаний; ап­робирование игровой технологии в ходе формирования понятия (методическая): выработка умения у учащихся оперировать понятиями (развивающая); развитие комму­никативных качеств учащихся.

**Ход урока:**

При подготовке урока вырабатывается алгоритм про­ведения каждой игры, формируется жюри (3 человека).

**Этапы урока.**

*Введение.*

Создание целостной картины о понятии (игра «Мини-диспут»), выявление черт понятия (игра «Мозговой штурм»).

*Игра «Мини-диспут».*

После ознакомления с учебным текстом определяются роли игроков: аналитики (формулируют проблему диспута, анализируют позиции и ответы участников); те, кто отстаи­вают позицию «за» и «против».

Обсуждение проблемы в микрогруппах, выработка об­щей позиции.

*Межгрупповой диспут.*

Подведение итогов группой аналитиков.

Объявление результатов жюри.

*«Мозговой штурм».*

Знакомство с учебным текстом.

Обсуждение в микрогруппах. Игроки определяют, какую точку зрения группа будет отстаивать.

Обсуждение. Подведение итогов.

**2. УРОК С ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРОЙ**

**Цель:** Активизация учебной деятельности школьников.

**Виды:** обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

**Ход урока:**

Дидактическая игра имеет устойчивую структуру, вклю­чающую следующие *основные компоненты:* игровой за­мысел, правила, игровые действия, познавательное со­держание или дидактические задачи, оборудование, ре­зультат игры.

**3. УРОК - РОЛЕВАЯ ИГРА**

**Цель:** Формирование целенаправленных действий учащихся в моделируемой жизненной ситуации в соответ­ствии с сюжетом игры и распределенными ролями.

**Виды:**

***Имитационные*** (направлены на имитацию опреде­ленного профессионального действия).

***Ситуационные*** (связаны с решением какой-либо уз­кой конкретной проблемы - игровой ситуации).

***Условные*** (решение, например, учебных или произ­водственных конфликтов).

**Формы:** Воображаемые путешествия, дискуссии на ос­нове распределения ролей, пресс-конференции, уроки-суды.

**Ход урока:**

Основные этапы: подготовительный, игровой, заключи­тельный, анализ результатов.

**4. УРОК- ИГРА «ПРИДУМАЙ ПРОЕКТ»**

**Цель:** Практическое применение изученного на уроке явления (закона) в разработанных учениками технических проектах.

Ход урока:

Целевая установка, актуализация знаний учащихся.

Формирование творческих групп. Возможна индивиду­альная работа.

Разработка технических проектов в соответствии с тре­бованиями.

Защита проектов и определение наиболее содержательных.

Подведение итогов.

**2 вариант урока.**

Используя знания, полученные на уроке, модернизи­ровать выбранный объект. Практика показывает: несколько сотен разных проектов (подчас очень оригинальных) могут придумать ученики на одну и ту же тему.

**5. УРОК-ИГРА ПО ТЕМЕ «ЦВЕТОК»**

**Цель;** проверить и закрепить знания учащихся по изу­ченному ранее материалу; развивать мыслительную дея­тельность, сообразительность, смекалку; прививать инте­рес к биологии, воспитывать бережное отношение к цве­там.

**Оборудование:** комнатные цветы, букеты засушенных цветов. Таблица "Строение цветка". Табло с названием игр.

**Ход урока.**

- Здравствуйте, ребята. Мы с вами изучили одно из самых прекрасных созданий природы - цветок. Сегодняш­ний наш урок не совсем обычный - урок-игра, который мы начнем с Вами с загадок о цветах.

На воде увидел ты,

Это жители реки

На ночь прячут лепестки.

*(Лилия водяная).*

Синенький звонок висит,

Никогда он не звенит.

*(Колокольчик).*

Кувшинчики и блюдца

Не тонут и не бьются.

*(Кувшинки).*

Есть один такой цветок,

Не вплетешь его в венок.

На него подуй слегка.

Был цветок - и нет цветка.

*(Одуванчик).*

С моего цветка берет

Пчелка самый вкусный мед.

А меня все обижают:

Шкуру тонкую сдирают.

*(Липа).*

Будто снежный шар бела,

По весне она цвела,

Нежный запах источала,

А когда пора настала,

Разом сделалась она

Вся от ягоды черна..

*(Черемуха).*

Эй, звоночки, Синий цвет-

С языком, А звону нет.

*(Колокольчик).*

На травинке солнцем бьется,

С ветерком на небо рвется.

Но совсем не горячи

Солнца этого лучи.

*(Ромашка).*

Какой-то серенький букетик

Домой я утром принесла,

Другой пройдет, и не заметит,

Ни дать ни взять - одна метла.

В стакан из любопытства ткнула

С холодной ключевой водой.

Под вечер на него взглянула...

А мой букетик-то живой!

*(Багульник).*

Будто нарисован мелом,

Из-под снега, наконец

Вылез он в берете белом,

Хоть и мал, да удалец!

*(Подснежник).*

- Молодцы, ребята! Вы очень хорошо справились с за­данием, а теперь давайте поиграем в игры.

**Игра «ДОГАДАЙСЯ»**

В зашифрованном здесь предложении все слова стоят на своих местах, **а** вот буквы в них переставлены. Поставь­те перепутанные буквы на свои места.

(Котцев - воздымниейни урокчонейны пегбо.

*Ответ: цветок* - *видоизмененный укороченный побег).*

**Игра «ТРИ НОТЫ»**

С помощью трех нот здесь зашифровано биологиче­ское понятие. Расшифруйте.

(Цветодокре - ормиган седоменреномиго раздомноре-жеминия.

*Ответ: Цветок* - *орган семенного размножения).*

**Игра «ЦВЕТОК»**

Переставьте или добавьте вместо пропусков буквы в словах так, чтобы получились названия частей цветка.

1. — - вяз — завязь
2. Л - п - ст - к лепесток
3. Лобикст столбик
4. — - — - — нож - — цветоножка
5. Чеклитос листочек
6. Китпес пестик
7. Ок - л - цв - тн — к околоцветник
8. — - чин — - тычинка
9. П - льн - к пыльник
10. Кичвен венчик
11. Ч - ш - ЧК - чашечка

**Игра «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»**

Найдите лишнее растение. Почему вы считаете, что именно оно лишнее. Укажите признаки сходства двух ос­тавшихся растений.

Яблоня, вишня, *шалфей.*

Шалфей, *капуста,* горох.

**Игра «СПРЯТАННЫЕ ЦВЕТЫ»**

Назовите слева части цветка, которые начинаются на букву "а", а справа цветы, которые начинаются на букву "а".

— — - — - — - — - а — - — - — - — - — - — - — - — - — -

— — - — - — - — а — - — - — - — - — - — -

— — - — - — а - — - -

— — - — - а — - — - -

*Ответ:*

*Цветоножка - австралийская акация*

*Семяпочка* - *анютины глазки*

*тычинка* - *астра*

*чашечка - алоэ*

*пыльца - адонис*

**Игра «НАЙДИТЕ РОДСТВЕННИКОВ»**

Распределите растения по сходным признакам цветов: кукуруза, *ива,* огурец, *конопля, тополь,* тыква.

**Игра «УГАДАЙ»**

Выбери правильный ответ:

1. Большинство растений имеют цветки, в которых есть как тычинки, так и пестики. Это цветки... а) голые; б) правильные; в) *обоеполые.*

2. У некоторых растений одни цветки имеют только пестики - пестичные цветки, а другие - только тычинки - тычиночные цветки. Такие цветки называют...

а) правильными; б) *раздельнополыми;* в) неправиль­ными.

3. Роза имеет околоцветник...

а) простой; б) *двойной;* в) тройной.

4. Лилия имеет околоцветник...

а) двойной; б) сложный; в) *простой*

5. Цветки ясеня не имеют околоцветника, их называют...

а) *голыми;* б) пестичными; в) тычиночными.

6. Цветки капусты называют...

а) *правильными;* б) обоеполыми; в) раздельнополыми.

7. Цветки гороха *называют...*

а) голыми; б) пестичными; в) *неправильными.*

8. Огурцы называют растениями...

а) *однодомными;* б) двудомными; в) тредомными.

9. Иву называют растением ...

*а) двудомным;* б) тредомным; в) однодомным.

*Учитель:* Некоторые цветы, занесенные в Красную книгу, могут встретиться нам в лесу или в поле. Чтобы ох­ранять и не повредить их, такие цветы нужно хорошо знать в «лицо». А вы знаете охраняемые цветы нашей Родины? Попробуем определить их, используя хорошо известную вам игру «Крестики-нолики».

Найдите выигрышный путь на таблице, определив цве­ты, занесенные в Красную книгу.

РОЗА *ЛАНДЫШ МАЙСКИЙ* ГЛАДИОЛУС

ПРОСТРЕЛ *КУПАЛЬНИЦА* ХРИЗАНТЕМА

ЛИЛИЯ *КУБЫШКА ЖЕЛТАЯ* КУВШИНКА БЕЛАЯ

*Учитель:* Вспомните, не эти ли цветы еще совсем не­давно украшали ваши букеты. Берегите их, не собирайте сами и не позволяйте собирать другим людям.

А теперь проведем с вами викторину, в которой вам предлагаются вопросы на смекалку.

1. Какой цветок, занесенный в Красную книгу, частично является главной рекой Донского края? *(Адонис весенний).*
2. Какая часть цветка состоит из двух предлогов и пре­сноводной рыбы семейства карповых? (*Завязь - предло­ги: за, в, рыба-язь).*
3. Какая главная часть цветка начинается с местоиме­ния? *(Тычинка).*
4. Какая главная часть цветка иногда может "лаять"? *(Пестик).*
5. Какая удлиненная часть пестика, хотя и частично, может находиться на кухне? (*Столбик).*
6. Какие названия части цветка включают названия жи­вотных? (пестик, лепесток, чашелистик, листочек).
7. Какой самый распространенный цветок постоянно твердит про себя, что он состоит из 2-х одинаковых назва­ний реки? *(Лилия).*
8. В состав какой части пестика входит название дере­ва? *(Завязь - дерево вяз).*
9. Какая часть цветка может иногда "резать"? *(Цвето­ножка).*
10. Какие части тычинки "поднимают " пыль? *(Пыльник, пыльца).*
11. Какая часть цветка начинается с города, располо­женного в Океании? (Венчик- город Be).
12. Вставкой только одной буквы превратите связку ве­ток, прутьев, сухих длинных стеблей в часть цветка. *(Ве­ник-венчик).*
13. Какая удлиненная часть пестика является текстом, цифрами, написанными в виде столбца? *(Столбик).*
14. Какой орган размножения с венчиком из лепестков вокруг пестика и тычинок частично может быть местом, где токуют птицы? (Цветок).
15. Какой составной элемент чашечки цветка частично является органом воздушного питания и газообмена рас­тений в виде тонкой зеленой пластинки? ( Чашелистик).
16. Превратите орган размножения, зерно в часть за­вязи пестика цветка *(семя семязачаток).*
17. Какой цветок, занесенный в Красную книгу, частич­но может быть правильным многогранником, имеющим шесть граней? ( Кубышка желтая).

**Игра «ПУТАНИЦА»**

В предложениях слова перепутались. Помогите пред­ложениям вернуть первоначальный вид, а для этого рас­ставьте слова в нужном порядке:

1. Цветочек, чтобы, маленький, жить, и, нужно, свобо­да, солнце.

*(Чтобы жить, нужно солнце, свобода и маленький цветочек).*

*2.* Планеты, нашей, цветам, любым, к, бережно, отно­ситься.

*(Бережно относиться к любым цветам нашей плане­ты).*

3. Мир, наш, растительный, долг, сохранить!
*(Сохранить растительный мир - наш долг).*

4. Растения, жизни, с, вами, нашей, залог, и, земле, на, жизни, источник.

*(Растения - источник жизни на земле и залог нашей с вами жизни).*

5. Цветы, кто, тот, выращивает, радость, и, людям, се­бе, приносит.

*( Растения - источник жизни на земле и залог нашей с вами жизни).*

*Учитель:* А теперь первая группа учеников решает кроссворд «Знаете ли вы строение цветка?», вторая - чайнворд «Цветы»; третья - головоломку «Надо поду­мать», четвертая - кроссворд «Ботаника».

**Кроссворд «Знаете ли вы строение цветка»?**

1. Совокупность чашечки и венчика цветка *(околоцвет­ник).*
2. Самая красивая часть цветка? *(лепесток).*
3. Расширенная осевая часть цветка *(цветоложе).*
4. Часть стебля, на котором расположен цветок *(цветоножка).*
5. Мужской орган цветка, содержащий пыльцу *{тычинка).*
6. Удлиненная часть пестика *(столбик).*
7. Верхняя часть тычинки цветка, содержащая пыльцу *(пыльник).*
8. Нижняя расширенная часть пестика цветка *(завязь).*
9. Часть цветка, состоящая из отдельных или сросших­ся лепестков *(венчик).*
10. Женский орган цветка, из которого образуется плод после оплодотворения пыльцой *(пестик).*
11. Составная часть чашечки цветка *(чашелистик).*

**Ключевое слово: колокольчик.**

**Чайнворд "Цветы"**

1. Внутренние листочки цветка *(венчик).*
2. Венчик розовый или темно-красный *(клевер).*
3. Верхняя часть пестика *(рыльце).*
4. Кустарник семейства розовоцветных *(ежевика).*
5. Цветки одиночные, золотисто-желтые *(адонис).*
6. Удлиненная часть пестика *(столбик).*
7. Цветки мелко розовые *(кишнец).*
8. Часть стебля, на которой расположен цветок *(цве­тоножка).*
9. Цветки бледно-желтые, мелкие *(астрагал).*
10. Составной элемент венчика цветка *(лепесток).*
11. Южное растение с видоизмененными листьями ко­лючками *(кактус).*
12. Часть завязи пестика цветка *(семязачаток).*
13. Мелкие, желтые цветки, собранные пучками *(кизил).*

**Головоломка "Надо подумать"**

В клетки вставьте название частей цветка, которые оканчиваются на букву «К».

1. Околоцветник. 2. Чашелистик. 3. Лепесток. 4. Стол­бик. 5. Пыльник. 6. Пестик. 7. Венчик. 8. Листочек. 9. Семя­зачаток.

**Кроссворд "Ботаника"**

1. Верхняя расширенная часть пестика, улавливающая пыльцу. *(Рыльце).*
2. Расширенная часть цветоножки, несущая все органы цветка *(Цветоложе).*
3. Часть цветка, несущая семяпочки. *(Пестик).*
4. Удлиненная часть пестика *(Столбик).*
5. Совокупность чашечки и венчика цветка *(Около­цветник).*
6. Наружные листочки цветка. *(Чашечка)*

**Ключевое слово - цветок.**

*Учитель:* А теперь, ученики нашего класса расскажут нам о значении цветов.

*1-й ученик:* Некоторые цветы люди употребляют в пи­щу, например, цветную капусту, капусту брокколи. Чтобы придать салатам особый аромат, в них иногда кладут ле­пестки настурции или ноготков. Из цветов получают и не­которые специи; ярко окрашенный шафран (это тоже спе­ция) делается из высушенных цветов крокуса. Из цветов ромашки делают лечебные настои.

В лепестках казанлыкской розы содержится розовое масло, его ценят на вес золота, так как для одного литра масла нужно 500 кг лепестков, но всего 2-х его капель дос­таточно для приготовления целого литра духов.

Восхитительные духи получаются из благородных цве­тов кананги душистой. Это дерево произрастает на ма­леньком острове в Индийском океане, у побережья Мада­гаскара, поэтому остров получил название "благоуханный остров".

*2-й ученик:* Цветы могут быть символами могущества и королевской власти. Как эмблема королевской власти во Франции *лилия* используется с X века, с XII века изобража­ется на гербе и флаге французских королей. Изображение лилии было также на королевской печати и монетах. До сих пор во Франции любят лилии, поэтому страну часто называют королевством лилий.

*Учитель:* Ребята, наш интересный урок-игра подошел к концу. Вы молодцы!

**МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДСКАЗКИ УЧИТЕЛЮ**

**Анаграммы, метаграммы.**

Я пышно красуюсь на клумбе в саду,

Захочешь - поставь меня в вазу...

Но с буквою "к" в огород я пойду,

И, если капусту на грядке найду,

Капусте достанется сразу. *(Роза-коза).*

Если мне на место "а"

Мягкий знак дадите,

Сразу сорную траву

В птицу превратите. *(Лебедь-лебеда).*

Под моей листвою пышной,

Можно скрыться в летний зной...

Если "к" сочтете лишним,

Смысл получится иной.

Стану белым и пушистым,

Волокнистым, шелковистым,

Полотенце, простыня

Могут выйти из меня. *(Клен-лен).*

Охотно ты по мне пройдешь

И свежим воздухом подышишь.

Когда с конца меня прочтешь,

Травы уж больше не найдешь,

А что-то шумное услышишь. *(Луг-гул).*

**Шарады**

Мое начало вы найдете в поле,

Второе с третьим вы учили в школе,

Когда был по грамматике урок:

Одно из них союз,

Другое же - предлог.

Затем вы, приложив старанье,

Найдете дерева названье.

А в целом - имя города-героя,

Чьей мы гордимся славой боевою. *(Сев-а-с-тополь).*

Шараду запишите так:

Две ноты, буква, мягкий знак,

Все - куст, его вы без труда

Найдете в парках и садах. *(Си-ре-н-ь).*

Местоимение, предлог,

Меж них - фамилия поэта.

А целое - известный плод,

Что зреет на исходе лета. *(Я-блок-о).*

Чтоб отгадать - имей терпенье.

С "л" - часть лица, а с "б" - растенье. (Лоб - боб).

**Загадки**

Белые кисти-

Напрасный наряд;

Зеленые кисти –

Опасный яд;

Но под ногой –

Клад дорогой. *(Картофель).*

Зеленое яблоко повисло,

А не закисло;

И когда окрасилось,

Тоже не заквасилось. *(Куст томата с плодами).*

Хоть чином и не хан,

На голове - султан,

И с золотом кубышки

Запрятаны под мышки. *(Кукуруза).*

Косы есть, а не из волоса.

Зерна есть, а не из колоса. (*Початок кукурузы).*

В этот гладкий коробок

Бронзового цвета

Спрятан маленький дубок

Будущего лета. *(Желудь).*

Одну ягоду мы ели...

Вчетвером за столик сели -

Еле-еле одолели.

Ели чуть не полчаса,

Расстегнули пояса,

Да еще в отброс осталось -

Вот так ягода досталась! *(Плод арбуза).*

Плод у травки - сложный,

Да притом и ложный.

А то, что в нем ложное –

Вкуснее, чем пирожное. *(Сладкое сочное цветоложе* –

*основная съедобная часть земляники).*

Стоят стебли-прутки,

А на стеблях цветки:

Со звериной пастью

Да с медовой сластью. *(Львиный зев).*

Шарик бел - весь мир одел. *(Семя хлопчатника).*

Белым шариком пушистым

Я красуюсь в поле чистом,

Дунул легкий ветерок

И остался стебелек. *(Одуванчик).*

Без окошек, без дверей

Пять каморок для детей;

А построены в саду,

Только нет их на виду. *(Пятигнездная завязь в яблоке).*

Вырос в поле дом, полон зерен он,

Стены позолочены, ставни заколочены.

Ходит дом ходуном на стебле золотом.

*(Колос пшеницы, ржи на стебле).*

Из мешка - на забаву,

Из бутылки - на приправу.

*(Плоды подсолнечника (семянка)* –

*семечки и подсолнечное масло).*

Одно бросил - целую горсть взял.

*(Зерно).*

Не море, не река, а волнуется.

*(Колосья в поле).*

Висит дом

Кверху дном:

Семьсот коморок-

И все без запорок,

А в каждой жилец –

Черный жилет. *(Подсолнечник).*

На плечах Игнашки

Сорок три рубашки –

Все из ткани отбеленной,

А поверх - пиджак зеленый. *(Кочан капусты).*

Стебель - кубышка,

По вкусу - кочерыжка. *(Кольраби).*

Корень, стебель, лист, плоды -

Все негодно для еды,

А засажен огород...

Что же мы положим в рот? *(Цветная капуста).*

Вырос в поле дом,

Полон весь зерном,

Стены позолочены,

Ставни заколочены;

Ходит дом ходуном

На столбе золотом. *(Пшеница).*

Лежит щепотка крупки –

Из-под одной скорлупки. *(Манная крупа).*

Есть красавица одна,

И румяна и стройна;

Хоть в землянке век живет,

А большой от всех почет.

Кто проходит близко –

Кланяется низко. *(Морковь).*

Выросла травка -

К пище поправка;

Ее пожитки –

душистые нитки. *(Укроп).*

Не бьет, не ругает,

А все от него плачут. *(Лук).*

Растет овсинка

А под ней трясинка. *(Рис).*

**Животный мир.**

И в лесу мы, и в болоте;

Нас везде всегда найдете,

На поляне, на опушке

Мы зеленые ... *(лягушки).*

Кто на свете ходит

В каменной рубахе?

В каменной рубахе

Ходят *(черепахи).*

Простая буква я, ну что же,

Коль сорок раз меня повторишь,

Так сразу птицей стану я,

Всем вам известною, друзья. *(Сорок-а).*

Сероспинный, красногрудый,

В зимних рощах обитает,

Не боится он простуды,

С первым снегом прилетает. *(Снегирь).*

Меня ты увидишь теперь лишь в музее.

Крестьяне мною землю пахали всегда.

Но букву одну измени поскорее –

Я очень полезная птица тогда. (*Соха - сова).*

С буквой "с" живу в пруду,

Все рыболовы меня знают.

С буквы "ф" за красоту

Меня жар-птицей называют. *(Сазан- фазан).*

**ГРИБЫ**

Вдоль лесных дорожек

Много белых ножек

В шлепках разноцветных,

Издали заметных,

собирай, не мешкай: это .... *(сыроежки).*

Растут на опушке

Рыжие подружки,

А зовут их ... *(волнушки).*

Из-под травки прошлогодней

Вылезают на свободу

Неразлучные сестрички –

Рыжеватые .... *(лисички).*

Царь грибов на толстой ножке

Самый лучший для лукошка.

Он головку держит смело,

Потому что гриб тот ... *(белый).*

Ничего себе малышка!

У нее не шея - вышка! –

Ты, дружок, конечно, прав –

Каланчу зовут ... ( *жираф).*

- Кто объяснит, за счет чего у жирафа длинная шея?

То не радуга, не пламя,

Что за птица, угадай?

Целый день болтает с нами

Разноцветный… (*попугай).*

*-* Как называют птиц, способных воспроизводить дру­гие звуки? Каких птиц-пересмешников вы еще знаете?

Не олень он и не бык,

В жарких странах жить привык.

На носу имеет рог,

Значит, это... *(носорог).*

- Назвать животных из отряда парнокопытных, непар­нокопытных.

Распустила хвост жар-птица,

И горит, и серебрится,

Из заморских к нам долин

Этот хвост принес .... *(павлин).*

Хобот длинный, пасть с клыками,

Ноги кажутся столбами,

Как гора огромен он, Д

огадались ? Это... (*слон).*

Р

азвалился, как на пляже.

Может, рядышком приляжем?

Нет, опасно, проходи: З

агорает... *(крокодил).*

Имя - хоть ты голоси –

Кто-то дал, а ты носи!

Зверь то вовсе безобидный,

А зовут его... *(ехидна).*

На одной ноге стоит,

Вводу пристально глядит,

Тычет клювом наугад,

Ищет в речке лягушат.

На носу сверкает капля,

Узнаете? Это... *(цапля).*

Вот иголки и булавки

Выползают из-под лавки.

На меня они глядят,

Молока они хотят. *(Ежик).*

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

* 1. Как объяснить, почему самая быстрая птица не мо­жет взлететь? *(Это страус, который, бегая по земле, способен соперничать с поездом, но не может поднять свое тяжелое тело из-за маленьких, слабых крыльев).*
	2. Что такое "крокодиловы слезы"? *(Так обычно гово­рят о фальшивых слезах. Ведь слезы крокодила* - *не что иное, как выделение избытка солей через слезные желе­зы).*
	3. Какой зверек вооружен стрелами и умело ими поль­зуется при необходимости? *(Дикообраз).*
	4. Назовите самое крохотное, но опасное для человека животное *(Микроб).*
	5. Орган обоняния какого животного считается лучшим в мире? *(Хобот слона).*
	6. Как называются животные, периодически совер­шающие миграции, до сих пор не очень понятные ученым?
	*(Лемминги).*
	7. Что такое "птичье молоко"? *(Зобное "молоко" голу­бей, которым они выкармливают своих птенцов).*
	8. Каким животным воздвигнуты памятники? В каких го­родах и за что? *(В Риме - ослу-труженику; в Париже - сенбернару, 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).*

**Викторина «О братьях наших меньших»**

1. Самое большое млекопитающее на Земле? *(Кит. Его длина 33 м, а вес -150 тонн).*
2. Самое маленькое млекопитающее *(Землеройка, ее вес около 2 г).*
3. Что вы знаете о медведе-вегетарианце? *(Панда или бамбуковый медведь, питается исключительно побегами бамбука).*
4. Какое животное водится только на территории Рос­сии? *(Соболь).*
5. У какого морского животного 3 сердца и голубая кровь? *(У осьминога).*

**«Рыбы»**

1. Какая морская рыба по форме напоминает шахмат­ную фигуру? (Морской конек.).
2. Эту светящуюся мелкую рыбку можно встретить в реках Амазонии, в собственном аквариуме и даже в табли­це Менделеева. Назовите ее (Неон).
3. Эта рыба - самый крупный хищник в реках нашей страны (Сом).
4. Их битва для жителей Таиланда не менее увлека­тельна, чем коррида в Испании (Сиамские петушки).
5. Так называется и аквариумная рыбка и астрономи­ческий прибор (Телескоп).
6. В Польше и Чехии эту рыбку называют шпротом, а мы так же, как и в Эстонии (Килька).
7. Эта черноморская акула не представляет никакой уг­розы для отдыхающих (Катран).
8. Именно эту рыбу успешно использовали для борьбы с малярией (Гамбузия).
9. Эта мелкая хищная рыбка строит гнездо в воде, за­ботясь о потомстве (Колюшка)
10. У этой рыбы самцы вынашивают икринки в сумке на брюхе {Морской конек).
11. Самая большая рыба Дона (Белуга).
12. Самая маленькая рыба Дона (Бычок).
13. Рыба, откладывающая самое большое количество икринок (Луна-рыба, 300 млн икринок).
14. Где откладывает икринки речной угорь? (В Саргассовом море Атлантического океана).
15. Какую промысловую рыбу считают одомашненной? (Зеркального карпа).
16. Все ли рыбы откладывают икру? (Нет. Есть живо­родящие, например, гуппи).

**6. УРОК - ПРОВЕРОЧНЫЙ КРОССВОРД**

**Цель**: Закрепление полученных знаний в игровой форме.

**Методика проведения:**

Ученики получают карточку (2,5 х 3,5 см, имеющую 5-7 строк). Они пронумерованы по горизонтали, как в обычном кроссворде, а внизу написаны вопросы.

В течение определенного времени (обычно 20-30 сек. дается на один вопрос) ученик заполняет карточку - ре­шает, кроссворд, вписывая **в** клетки ответы, а на обороте ставит свою фамилию. Если работа сделана правильно, то **в** последней колонке читается «проверочное» (для учите­ля) слово.

**7. УРОК В ФОРМЕ ИГРЫ «ЛОТО».**

Игру в "Лото" целесообразно проводить по темам про­граммы, содержащим значительный объем материала.

**Цель:** Работа учащихся с темами программы, содер­жащими значительный объем материала.

**Ход урока:**

Ученикам предварительно сообщается тема и дата проведения урока, общая направленность выносимых на него вопросов, методика организации занятия и оценка работы.

Ученики получают карточки с заданиями; дифференци­рованные по сложности работы карточки имеют порядко­вые номера. В течение 10-15 минут ученикам на листках предлагается подготовить ответы на вопросы или задания.

Игра в лото: в произвольном порядке из конверта учи­тель достает небольшие квадратики с номерами и объяв­ляет номер. Ученик, имеющий карточку-задание с тем же номером, дает **ответ.**

**Основные правила:**

* нельзя допускать паузы, чтобы не поощрять невни­мательность учеников и не снижать темпа игры;
* оценивается только прочтенная запись на листке, а не число доставшихся ученику в ходе урока "номерков";
* ответ должен быть написан кратко и четко, так, чтобы было предельно ясно содержание вопроса; иногда ученику предлагается прочитать и сам вопрос;
* если ответ полный и верный, то "номерок" отдается его "хозяину" и тот прикрепляет его скрепкой к своей кар­точке;

- если необходимо уточнение или дополнение, то предлагается это сделать желающим, которые выражают свое намерение поднятием руки; номерок в этом случае получает тот, кто дал лучший ответ; если же такого ответа не последовало, то номерок остается у учителя.

**8. ОБОБЩАЮЩИЕ УРОКИ-ЛОТО ПО БИОЛОГИИ**

Для проведения игры ученикам предлагается начер­тить в тетрадях прямоугольное игровое поле (рисунок) - 2 ячейки по вертикали и 3 по горизонтали.

Оптимальный размер каждой ячейки - 9 тетрадных клеточек в длину и 4 в ширину.

Каждому ученику выдается карточка с терминами, ко­торые он должен вписать в ячейки своего игрового поля (можно изобразить на доске три варианта заполненных карточек).

Для заполнения игрового поля ученикам раздаются разноцветные кружки соответствующих размеров, вырезанные из бумаги. Задавая вопрос, учитель оговаривает, кружком какого цвета следует закрывать ответ на него. При предлагаемой последовательности вопросов в случае пра­вильного заполнения ряды или столбцы таблиц должны оказаться закрытыми кружками одного цвета - это значи­тельно облегчает проверку.

В ходе игры учитель достает из конверта заранее заго­товленные карточки и дважды зачитывает написанные на них вопросы, а ученик, найдя в своих таблицах ответ, за­крывает его кружком. Если все карточки оказываются за­полненными правильно - ученику выставляется оценка "5". Если один ответ неверный - "4". Остальные оценки не вы­ставляются (можно не ставить и "4").

**Лото по теме «Побеги»**

Используются три варианта карточек.

Вопросы составлены в таком порядке, что первый столбец заполняется кружками одного, второй - другого, а третий - третьего цвета.

**Термины-ответы на игровых полях:**

**1-я карточка.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Очередное | Генеративная | Сетчатое |
| Конус нарастания | Мутовчатое | Простое |

**2-я карточка**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сложный | Пазуха листа | Супротивное |
| Почечные чешуйки | Вегетативная | Дуговое |

3-я **карточка**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Листовой рубец | Вставочный | Узел |
| Верхушечная | Междоузлие | Параллельное |

**Вопросы:**

*Каждая последовательная пара вопросов предлагает использование кружков одного цвета.*

1. Как называется расположение почек одна за другой? (*Очередное).*
2. Как называется самый кончик почки с образователь­ной тканью? *(Конус нарастания).*
3. Как называется крупная округлая почка с зачатками цветов? *(Генеративная).*
4. Как называется расположение листьев по три и бо­лее на одном месте? *(Мутовчатое).*
5. Как называется жилкование с многократно ветвящи­мися жилками? *(Сетчатое).*
6. Как называются листья с одной листовой пластинкой и черешком? *(Простые).*
7. Как называется лист, состоящий из нескольких лис­товых пластинок и имеющий общий черешок? *(Сложный).*
8. Что защищает почки от неблагоприятных условий? *(Почечные чешуйки).*
9. Как называется угол между черешком листа и стеб­лем? *(Пазуха листа).*
10. Как называется почка, имеющая только зачатки ли­стьев? *(Вегетативная).*
11. Как называется расположение почек одна против другой? *(Супротивное).*
12. Как называется жилкование в виде дуг? *(Дуговое).*
13. Как называется след, оставленный листом? *(Лис­товой рубец).*
14. Как называется почка, находящаяся на конце вет­ки? *(Верхушечная).*
15. Как называется рост у растения междоузлиями? *(Вставочный).*
16. Как называется расстояние между узлами на стеб­ле? *(Междоузлие).*
17. Как называется место на стебле, где развиваются листья и почки? *(Узел).*
18. Как называется жилкование, при котором длинные жилки располагаются рядом на листовой пластинке? *(Па­раллельное).*

**9. УРОК-«ДОМИНО»**

Почти все ученики ленятся запоминать формулы. За­помнить же их необходимо. Это позволяет сделать игра "Домино".

Одной формуле может быть поставлено в соответствие до 10 верных формулировок или наоборот: одной форму­лировке соответствует несколько формул. 10-20 минут игры в такое "домино" достаточно для прочного запомина­ния многих формул.

**10. УРОК-СОРЕВНОВАНИЕ**

Могут быть разными по содержанию, по организации и структуре. Наиболее часто проводятся с целью повторения или обобщения изученного материала.

**Виды**: поединок, бой, эстафета, соревнования и др.

**Цель**: Воспитание индивидуальной и коллективной от­ветственности за результаты работы.

Формирование у учащихся умений соотносить свои ин­тересы с интересами коллектива, подчинять свои эмоции решению конкретной задачи, использовать все свои воз­можности, ориентироваться в нестандартных ситуациях.

Любой урок данного вида включает **3 основных этапа**:

* подготовительный,
* игровой,
* подведение итогов.

**Подготовительный этап.**

Формирование команд. Определение жюри.

Подбор задач, оборудования для подготовки экспери­ментальных задач и материалов для кратких сообщений.

*Основная часть.*

Член жюри делает первое сообщение.

Разминка (решение командами задач, объяснение опыта).

Конкурс капитанов (решение экспериментальных за­дач).

Член жюри делает второе сообщение.

Конкурс команд: самостоятельное, «на время» реше­ние задач.

*Подведение итогов* и объявление результатов.

**1 вариант.**

**Цель** - закрепление умений решать задачи разных ти­пов по предмету.

**Подготовительный этап.**

* Формирование команд.
* Определение жюри.
* Жюри подбирает задачи, готовит оборудование для постановки экспериментальных задач и материалы для кратких сообщений.

**Ход урока.**

- Член жюри делает первое сообщение.

- Разминка (решение командами качественных задач, объяснение опыта).

* Конкурс капитанов (решение экспериментальных за­дач).
* Член жюри делает второе сообщение.
* Конкурс команд: самостоятельное, "на время" реше­ние задач.
* Подведение итогов и объявление результатов.

На уроках подобного типа в игровой, соревновательной форме закрепляются умения решать задачи, воспитывает­ся ответственность за результаты работы.

**2 Вариант.**

**Цель**: овладеть рациональным способом применения формул.

**Ход урока:**

1. Проверка домашнего задания. Проверка всех необ­ходимых формул.
2. Решение примеров из учебника.
3. Создание ситуации: решаем не только из учебника, составляем сами.
4. Составление примеров (самостоятельно, в парах, в группах). Учитель в это время составляет свои примеры и записывает их на одной части доски.
5. Примеры учеников записываются на другой части дос­ки (примеры участников до начала соревнования закрыты).
6. Организация соревнования: кто быстрее решит: учи­тель или класс?
7. У доски с учителем соревнуется самый сильный уче­ник. Весь класс решает вместе с ним примеры, составлен­ные учителем. Учитель одновременно решает примеры учеников.
8. Обсуждение, подведение итогов, выводы. Оценива­ется правильность решения задач, знание формул, умения применять их для составления примеров и задач.

Применение данного типа нетрадиционного урока позво­ляет вскрыть слабые стороны в знаниях и вычислительных навыках учащихся, провести урок в игровой форме.

**3 вариант.**

Ученики делятся на три команды, в каждой из которых выбирается капитан, "историк", "художник", "поэт", приду­мываются названия команд, выполняются домашние зада­ния.

**Ход урока:**

1. Представление команд. 2. Конкурс капитанов. 3. Эс­тафета-разминка. 4. Конкурс "историков". 5. Отгадывание кроссвордов, содержащих термины, составленные сопер­никами. 6. Игра в лото. 7. Конкурсы "художников", "поэтов". 8. Подведение итогов.

**Лото.**

Двум первым партам каждой команды раздают карточ­ки лото с примерами и конвертами с множеством ответов. Учащиеся ищут правильные и заполняют прорези карточек против примеров. Третьи парты каждой команды отгады­вают кроссворды, составленные соперниками. За каждое отгаданное слово - 1 балл.

**4 вариант.**

1. Тема. Эпиграф. Цель занятия.
2. Подготовка игры. Опережающее задание. Список ли­тературы. Разбивка класса на команды. Объяснение зада­ний. Выбор жюри.
3. Вводная часть. Цель игры. Критерии оценки команд (название, эмблема, информационный и зрительный ряд, музыкально-поэтическое сопровождение, творчество и оригинальность).
4. Ход игры. Действия команд по внешним игровым правилам. Обсуждение активного хода игры. Вопросы уча­стникам. Их взаимодействие.
5. Подведение итогов игры. Обобщение результатов. Оценка команд и отдельных участников. Определение по­бедителя.
6. Домашнее задание.

*Пример: Урок "Защита года" (урок зачетного типа после изучения темы).*

**11. УРОК-ИГРА «ОБСУЖДЕНИЕ»**

**Цель:**

Повторение и закрепление материала по различным темам.

В процессе игры - обсуждения воссоздается вообра­жаемая ситуация нашего времени - диспут, симпозиум, «круглый стол», телемост, киносъемка, телепередача и др.

В своей обучающей основе такие игры близки к дискус­сиям, целиком строятся на учебном диалоге. Ориентиро­ваны на импровизацию, хотя обязательно имеют опреде­ленную программу, план.

Строится на воображаемой ситуации, возникающей в наши дни. В отличие от игры-обсуждения она основана на индивидуальной деятельности ее «героя», который пишет очерк, письмо, школьный учебник, фрагмент книги, статью в газету, научный доклад.

**Ход урока:**

**1 вариант.**

Класс имитирует работу специального конструкторского бюро.

Класс делится на группы, каждая из которых получает свое персональное задание.

«Мозговой центр» разрабатывает проект, выдвигает гипотезу.

Группа помощи предоставляет необходимые сведения.

Группа историков готовит исторический обзор по теме.

Монтажники собирают конструкцию и проводят ее ис­пытание.

Группа техники безопасности напоминает правила тех­ники безопасности и следит за их соблюдением при сборке конструкции.

Группа экспертов обосновывает экономическую целе­сообразность разрабатываемого проекта.

Группа управления и контроля координирует и кон­тролирует деятельность всех групп.

Учитель подводит итоги работы каждой группы, оцени­вает результаты

**2 вариант.**

1. Тема. Эпиграф. Цель занятия.
2. Подготовка игры. Опережающее задание. Список ли­тературы. Разбивка класса на команды. Объяснение задач.
3. Вводная часть. Создание игровой проблемной си­туации.
4. Ход игры. "Проживание" проблемной ситуации в ее игровом воплощении. Действие по внутренним игровым правилам. Развертывание игрового сюжета. Обсуждение проблемы в группах. Организация общего обсуждения и познавательного спора.
5. Подведение итогов игры. Обсуждение результатов обсуждения различных мнений. Анализ игровой модели­руемой ситуации и степени ее соответствия реальности. Оценка участников.
6. Домашнее задание.

***Пример:* УРОК НА ТЕМУ: "От "горячей войны" к "холодной".**

*Проблемная ситуация:* Кто развязал "холодную" вой­ну? На ком лежит ответственность за судьбы народов в послевоенный период?

*Участники:* представители двух лагерей - СССР и стран Восточной Европы, США и стран Западной Европы (министры иностранных дел, послы, эксперты по вооруже­нию, экономике, правам человека).

**12. УРОК-ТУРНИР**

**Цель**: *повторение пройденного материала.*

Соревнуются два параллельных класса. Время прове­дения - 2 часа.

Ученики каждого класса объединяются в группы кон­сультантов, эрудитов, аналитиков, экспериментаторов.

Задачи групп:

-"Консультанты" занимаются с отстающими.

- "Эрудиты" - готовят сообщения.

- "Аналитики" - решают усложненные задачи, подго­
товленные учителем.

- "Экспериментаторы" ставят опыты.

Перед уроком столы ставят рядами, так, чтобы классы сидели напротив друг друга, выставляются переносные доски.

**Ход урока.**

1. Объявление темы и цели.
2. Выбор жюри (представители от каждого класса, учи­теля, родители, приглашенные гости).
3. Фронтальный опрос. Опрашивает учитель. Ученики каждого класса отвечают по очереди. Жюри оценивает от­веты.
4. Одновременно "аналитики" решают на досках задачи.
5. Фронтальный опрос заканчивается, классы обсуждают решение "аналитиками" усложненных задач.
6. Проверка знания формул по теме в виде мини-диктанта.
7. Экспериментаторы" из каждого класса демонстри­руют подготовленные ими опыты, а ученики другого класса по очереди их объясняют и оценивают работу демонстра­торов.
8. Заслушивание подготовленных "эрудитами" сообще­ний.
9. Решение творческих задач и индивидуальная работа по карточкам. Класс при этом делится на две группы.
10. Подведение итогов. Учитель оценивает работу каж­дой группы (качество и содержание сообщений, правиль­ность решения задач, постановку опытов) с учетом оценок жюри, сравнивает итог работы каждого класса и объявляет победителя.

**2 вариант.**

Весь класс делится на 4 команды. Каждая команда за тур получает оценку в баллах, но в процессе игры в инди­видуальных заданиях (3-6-е туры) ученик может "купить" ответ у своих товарищей, но только из другой команды. За это он платит 1 жетон, если ответ дан правильно, при не­правильном ответе оба ученика отдают жетоны учителю.

Побеждает та команда, которая набирает наибольшее количество очков и увеличивает свой первоначальный ка­питал (20 жетонов) за все туры. Команды дифференциро­ваны, задания тоже.

**13. УРОК - БЛИЦ-ТУРНИР**

**Цель:** Развитие устной речи, осмысленное повторение материала, накопление оценок.

Рекомендуется проводить на повторительно-обобщающем уроке.

*Подготовительный этап:* дается образец рассказа, **а** время изложения ученики фиксируют и принимают за эта­лон. Учащиеся дополняют его интересными фактами, эпи­зодами из жизни ученых, сведениями о новинках техники, примерами проявления и применения. Это учитывается при подведении итогов прибавлением балла, но время, затраченное на его изложение, в счет не идет.

К уроку с блиц-турниром готовят три рассказа. План каждого сообщения обговаривается заранее и проецирует­ся через кодоскоп на экран.

**Ход урока**: На уроке класс делится на ряды, и каждый ряд в результате жеребьевки узнает, какую тему ему при­дется раскрывать. Небольшая подготовка - и турнир начи­нается. Открывает его первый ряд, затем - слово второму ряду и т. д. В зависимости от объема рассказа его могут вести по очереди от пяти до 10 человек. Рассказчики либо назначаются по усмотрению учителя, либо выбираются самими учениками. Выигрывает тот ряд, который за мини­мальный срок дал самый качественный ответ. Работу ряда и каждого отвечавшего ученика оценивают рецензенты.

*Преимущества данного урока:* поскольку заранее не­известна конкретная тема выступления, всем приходится серьезно готовить все три рассказа; во-вторых, за один урок устно успевают ответить 15-20 учеников.

**2 вариант.**

*Урок включает 3 тура:*

1. Отборочный
2. Заключительный.
3. Суперигра на звание победителя блиц-турнира.

Урок требует длительной подготовки по теме. Учитель разрабатывает вопросы по блокам.

Каждый блок содержит по 10 вопросов.

Класс делится на 4 команды. Определяется помощник учителя и два члена счетной комиссии.

Помощник учителя готовит жетоны, которые будут вы­даваться участникам команд за правильные ответы.

Счетная комиссия готовит сводную ведомость, **в** кото­рую занесены фамилии участников каждой команды.

**14. УРОК ТИПА «СЛЕДСТВИЕ ВЕДУТ ЗНАТОКИ»**

**Цель:** Повторение и закрепление в игровой форме ма­териала изученной темы.

Формирование исследовательских, аналитических, вы­числительных навыков.

**Ход урока:**

Дежурный по оперативному штабу делает экстренное сообщение.

Создаются 3 оперативные группы из учеников класса.

Оперативным группам ставятся вопросы. Время обду­мывания - 1-3 минуты. Ответы оцениваются.

Штаб подводит итоги работы и фиксирует заключение по следствию.

**15. УРОК-ИГРА «КЛУБ ЗНАТОКОВ»**

Форма игровая, доставляющая ученикам радость. Идея, как ясно уже по названию, заимствована у популяр­ной телепередачи, но конкретное воплощение ее на уроке требует некоторой коррекции. Необходимо, чтобы на уроке работал весь класс, а не "шестерка знатоков", развлекаю­щая пассивных зрителей, поэтому на "шестерки", полные или неполные, делятся все ученики. Игровые столы рас­ставляются по кругу, по количеству групп; один стол, глав­ный - в центре. На главном столе - конверты с вопросами и волчок. Команда, начинающая за главным столом пер­вой, определяется по желанию или по жребию, но она ус­тупит свое место другой, если та даст верный ответ рань­ше, до истечения положенной на обсуждение минуты. По­бедные очки засчитываются всем командам, давшим вер­ные ответы.

Команды занимают места. Запускается волчок, указан­ный его стрелкой конверт вскрывается, вопрос зачитыва­ется или, если есть возможность, проецируется на экран через кодоскоп. Переворачиваются песочные часы (одного из учеников можно выбрать "хранителем времени" - он будет следить за ними), идет минута обсуждения. Вот в одной из "боковых", резервных команд на 30-й секунде ка­питан поднял руку - есть ответ! Учитель подходит - ему или отвечают шепотом, или пишут краткий ответ на лис­точке. Еще через 10 секунд так же принимается ответ еще одной команды. Но вот минута истекла, команда, играю­щая за главным столом, дает ответ вслух. Если он верен, она остается за столом, причем по очку получает и она, и все остальные, ответившие правильно; неверно - она ус­тупает место той из команд, что ответила первой. Если в ходе игры одна из "боковых" команд наберет три очка за долгосрочные ответы, она займет место главной, даже ес­ли главная тоже отвечала верно. В случае, когда главная команда ответила неверно, а досрочных ответов не было, можно предложить "боковым" попытаться ответить без дополнительной подготовки. Варианты конкретной организа­ции бесконечны, и каждый учитель выберет тот, который ему удобен. Главное - это, во-первых, участие всего клас­са и, во-вторых, постоянная смена лидера.

Чтобы игра вызвала интерес, вопросы должны носить развивающий, творческий характер, подаваться в необыч­ной, занимательной форме.

**2 вариант.**

**Цель**: Формирование умений у учащихся, умений са­мостоятельно работать с дополнительной литературой, развитие коммуникативных умений при работе в группах.

**Ход урока:**

*Подготовительная работа* начинается за неделю до урока. Ученики знакомятся со списком литературы, форми­руются команды.

*Основная часть.*

В игре принимают участие несколько команд. За главный стол с игровым полем садится команда, получившая это право по жребию. После вращения волчка учитель раскрывает конверт и показывает карточку с вопросом. Время на обдумывание вопроса - 1 минута.

Если команда за игровым столом не отвечает на во­прос, то это право предоставляется другим командам. Ко­манда, правильно ответившая на вопрос, занимает место за игровым столом.

**16. УРОК - ДЕЛОВАЯ ИГРА**

Чтобы реализовать конечную цель образования: подго­товить человека к жизни, к его успешному участию в раз­личных видах деятельности, мало дать систему знаний, умений и навыков по школьным программам, но и научить применять ее в реальной жизни.

В деловой игре, используемой в обучении, на основе игрового замысла моделируется реальная обстановка, в которой выполняются конкретные действия, выбирается оптимальный вариант решения задачи и имитируется его реализация в практической жизни.

В процессе деловой игры у учащихся возникает по­требность в получении и расширении своих знаний, кото­рые становятся действенными, а сам процесс обучения становится активным и творческим, одновременно значи­мым и привлекательным.

При разработке содержания, механизма игры сле­дует определить:

* назначение и цели игры (игровые и учебные), объем знаний до начала игры;
* функции участников игры, роли, реализуемые на каж­дой стадии, функции, их цели, роль арбитража (эксперты, контролеры) и их функции;
* интересы и критерии участников игры, способы оцен­ки качества решений (в баллах, фишках, наградах). По ка­ждому участнику указать, за что он поощряется и за что штрафуется, а также правила подсчета по игре в целом;
* исходные данные, документацию, литературу;
* процесс игры (блок-схему деловой игры), в которой отражены подготовка к игре, собственно игра, учет и ана­лиз результатов;
* инструкции участникам игры.

**В учебном процессе могут быть использованы:**

* игры-ситуации (ученик ставится в жизненную ситуа­цию);
* игры-сюжеты, моделирующие реальные объекты и соответствующая действительность («путешествия», эс­тафеты, выставки, заседания «ученого совета» и т. п.);
* игры-драматизации (сказки в форме театра);
* игры-процессы, в которых моделируются отношения, способы деятельности и принятия решения (состязания, турниры, эстафеты, «вертушки», «испорченный телефон» и т. п).

**Виды:** производственные, организационно-деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Рекомендуется для проведения в старших классах.

**Методика разработки деловых игр включает этапы:**

- обоснование требований к проведению игры,

* составление плана ее разработки,
* написание сценария, включая правила и рекоменда­ции по организации игры,
* подбор необходимой информации, средств обуче­ния, создающих игровую обстановку,
* уточнение целей проведения игры, составление ру­ководства для ведущего, инструкций для игроков, дополни­тельный подбор и оформление дидактических материалов,
* разработка способов оценки результатов игры в це­лом и ее участников в отдельности.

**Учебная деловая игра:**

* моделирование приближенных к реальной жизни си­туаций;
* поэтапное развитие игры, в результате чего выпол­нение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
* наличие конфликтных ситуаций;
* обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
* использование описания объекта игрового имитаци­онного моделирования;
* контроль игрового времени;
* элементы состязательности;
* правила, системы оценок хода и результатов игры.

**2 вариант.**

**Цель** - повторение и закрепление материала по раз­личным темам.

**Ход урока:** класс имитирует работу специального кон­структорского бюро.

* 1. Класс делится на группы, каждая из которых получа­ет свое персональное задание.
	2. "Мозговой центр" - разрабатывает проект, выдвигает гипотезу;
	3. Группа помощи выдает необходимые сведения, пользуясь справочниками и паспортными данными прибо­ров, на основе которых действует предлагаемая конструк­ция;
	4. Группа историков готовит исторический обзор по теме;
	5. Монтажники собирают конструкцию и проводят ее испытание;
	6. Группа техники безопасности напоминает правила техники безопасности и следит за их соблюдением при сборе конструкции;
	7. Группа экспертов обосновывает экономическую це­лесообразность разрабатываемого проекта;
	8. Группа управления и контроля координирует и кон­тролирует деятельность всех групп.
	9. Учитель подводит итоги работы каждой группы, оце­нивает результаты.

На данном уроке в игровой форме повторяется мате­риал по изученной теме или разделу; особое внимание уделяется связи с практикой. Учащиеся участвуют в раз­личных видах деятельности. Рекомендуется для проведе­ния в старших классах.

**17. УРОК КВН**

**Цель:**

Повторение тем или разделов. Развитие навыков, за­крепление знаний учащимися понятий.

**Ход урока:**

1 этап - разминка. Задание: составить рассказ по пройденной теме или разделу.

2 этап - конкурс "домашнее задание" (готовится за 2-3 дня до урока). Нужно сыграть сценку, где необходимо отразить основное содержание темы или раздела.

3 этап - решение задач с выборами ответа.

4 этап - конкурс "Угадай-ка". Один ученик выходит из класса, а когда возвращается, остальные примерами и на­меками показывают понятие или явление, входящее в те­му, которое должен угадать ученик.

5 этап - конкурс "артистов" и "художников". "Художник" команды выходит из класса. "Демонстратор" показывает эксперимент и объясняет его. Приглашают "художника" и для него "артист" пантомимой показывает опыт. "Художник" должен узнать и изобразить все рисунком.

6 этап - подведение итогов.

Подобные уроки позволяют в игровой форме повторить изученный материал, развивают умения выделять различ­ные признаки явлений. Закрепляют знание учащимися по­нятий.

* + 1. **вариант.**
1. этап - Разбивка по командам, девиз, название, выбор капитана.
2. этап - Разминка.

3 этап - Главное задание. Блиц-турнир. Задания типа «Найди ошибку», «Что бы это значило?».

4 этап - Конкурс капитанов.

5 этап - Конкурс болельщиков.

6 этап - Подведение итогов.

***Пример****: УРОК-КВН (География, 8-й класс).*

**Тема: «Природные зоны СНГ»**

**Ход урока.**

I. Разбивка по командам, девиз, название, капитан (5 мин).

II. Разбивка. "Какая это зона?"

Зачитываются отрывки о зонах, команды хором отве­чают. (По 3 природные зоны каждой команде).

1 балл - за каждый ответ.

III. Главное задание (до 15 баллов).

Команды получают список вопросов. На обсуждение -5 минут.

Первая и вторая команды получают одинаковые вопро­сы, но иллюстрации разные.

*Вопросы:*

а) В какой природной зоне растут эти растения? Что вы о них знаете?

б) В какой природной зоне обитают эти животные? Что вы о них знаете?

в) Какая природная зона изображена на иллюстрации? Почему вы так решили?

IV. Конкурс капитанов.

1. На скорость написать названия всех природных зон страны (с севера на юг), а напротив каждой зоны - назва­ние почвы. (6 баллов).
2. Чем смешанный лес отличается от широколистного? (1 балл).
3. Чем степь отличается от пустыни? (1 балл).
4. Что общего у тундры и у степи? (2 балла).
5. В чем различие лесотундры и лесостепи? (2 балла).

V. "Кто быстрее и больше" (5 баллов).

Надо написать на доске как можно больше названий растений и животных природной зоны. Участие принимают все члены команды поочередно. При одном выходе можно написать только одно название.

VI. Подведение итогов (Выигравшая команда получает оценку "5").

**18. ИГРА-ОБОБЩЕНИЕ**

Подобные уроки в конце учебного года позволяют в игровой соревновательной форме повторить, обобщить и применить на практике полученные за год знания (при ре­шении проблемных ситуаций).

Возможно применение данных уроков при изучении хи­мии, биологии, истории (при этом могут меняться названия групп и их задачи).

Цель - повторение и обобщение материала предмета в конце учебного года.

Ход урока:

1. Постановка проблемы.
2. Класс (пассажиры ракеты) делятся на три команды, каждая из которых получает задание с определенными ус­ловиями.
3. Каждый отряд (ряд) делится на три группы: конструк­торскую, инженерную и практических работ;

а) конструкторские группы создают проекты принципи­альных схем, требующих установки и передают их инжене­рам;

б) инженерные группы делают расчеты;

в) группы практических работ собирают цепь, проверя­ют ее в действии, проверяют некоторые вычислительные параметры.

1. Время выполнения задания каждой группой - 8 ми­нут;
2. После сигнала все материалы по работе представ­ляются на общую оценку.
3. Работа каждой группы и отряда обсуждается. Опре­деляется наиболее удачный вариант решения проблемы. Авторы этого варианта объявляются лучшими.
4. Подведение итогов. Выставление оценок.

**19. УРОК «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

**Цель**: Развитие познавательной активности учащихся, умение реализовывать имеющиеся знания путем активи­зации логического мышления в различных ситуациях. Сти­мулирование познавательной деятельности учащихся, развитие интереса к предмету.

Такие уроки расширяют кругозор учащихся, развивают умение работать с дополнительной литературой, позволя­ют в игровой форме проверить глубину знаний каждого ученика, познакомить класс с большим объемом интерес­ных фактов.

Проводится по принципу телевизионной передачи «Что? Где? Когда?».

*Оборудование:* волчок, скрипичный ключ (его можно нарисовать на игровом поле), игровое поле с секторами, "сова" (приз лучшему игроку), книги, музыкальные записи, песочные часы или секундомер, приз для команды-победительницы, стол с 6 стульями вокруг него.

Заранее вывешивается объявление с предложением участвовать в заданиях. Определяется состав команд (6 человек). Отбираются вопросы, которые вкладывают в пронумерованные конверты (не менее 12 вопросов на ко­манду). Определяется состав счетной комиссии, службы времени, призовой комиссии.

***Пример****.* Повторительно-обобщающнй урок (Прово­дится в конце года).

1. К этому уроку ученики готовят сообщения о выбран­ных ими самими фактах или объектах.
2. На консультации перед уроком уточняется тематика выступлений.
3. Последовательность выступлений определяется с помощью волчка. Его стрелка указывает сектор круга, где лежат конверты с темами и фамилиями авторов, их рас­крывавших.
4. В выступлениях обязательно должны быть ответы на вопросы:

"Что?" - суть открытия, изобретения, метода, прибора, технологии и т. п.

"Где?" - место, где было сделано и внедрено открытие. " "Когда?" - время действия.

1. Учитель оценивает каждое сообщение, учитывая его информационный объем и, соответственно указанным требованиям, объем целесообразно использованной лите­ратуры.

***Пример:* Урок по теме: «Класс птиц»**

**Цель урока:** развитие познавательной активности учащихся, умение реализовывать имеющиеся знания пу­тем активизации логического мышления в различных си­туациях.

**Оборудование**: игровой столбик, разбитый на сектора, волчок со стрелкой, конверты с вопросами, эмблема скри­пичного ключа, " черный ящик", таблички с номерами для команд.

**Вопрос 1.** Кроме голосов своих собратьев ухо птиц прекрасно воспринимает другие звуки, особенно биологи­чески важные для них. Как вы думаете, на какие звуки лучше всего "настроено" ухо совы?

*Ответ.* Ухо совы лучше всего "настроено" на писк мышевидных грызунов.

**Вопрос 2**. Прекрасные голоса у многих птиц, их пение буквально зачаровывает человека. Звуковая сигнализация имеет большое значение в жизни самих птиц. А все ли птицы поют? Как решен вопрос звуковой сигнализации у безголосых птиц?

*Ответ.* Совершенно безголосы аисты, у них вырабо­таны приспособления издавать звуки, не используя голоса: щелкают клювом, как кастаньетами. Дятел выбивает "ба­рабанную дробь" клювом, ударяя по стволу дерева. Козо­дой ударяет крылом о крыло. Выпь, опуская голову в воду, продувает воздух сквозь клюв и издает низкое "мычание".

**Вопрос 3**. Подумайте, какие изменения в жизни птиц леса произойдут, если:

1. Произведена санитарная рубка леса. 2. Уничтожены хищные птицы. 3. Проведена борьба с гнусом.

*Ответы:* 1. Уменьшится число дятлов и других птиц, например, дуплянников.2. Увеличится численность грызу­нов и больных птиц. 3. Уменьшится количество насекомо­ядных птиц.

**Вопрос 4.** Известно, что гнездовые птицы появляются на свет беспомощными и слепыми, из внешнего мира они способны воспринимать некоторые сигналы. Почему птица, положенная человеком в гнездо, никогда не будет съедена птенцом, каким бы голодным он не был?

*Ответ.* Пищевой глотательный рефлекс проявляется у птенцов гнездового типа только при раздражении глотки птенца клювом родителей, которых, в свою очередь, побу­ждают к кормлению птенцов колебательные движения их широко разинутых ртов, имеющих яркую оранжевую или желтую окраску.

**Вопрос 5.** В науке широко известно такое направление как бионика. Цель этой науки - решение инженерных и технических задач на основе изучения структуры и жизне­деятельности живых организмов. Сегодня мы все в быту пользуемся застежкой "молния". Какой природный аналог этой застежки находится в "черном " ящике?

*Ответ.* Контурное перо, опахало которого состоит из множества тонких и узких пластинок, скрепленных между собой крючочками.

В ходе игры используются музыкальные паузы, во вре­мя которых звучат музыка и песни о наших пернатых друзьях.

**20. УРОК «ГДЕ? КАКОЕ? КАК?»**

**Цель:** Повторение, закрепление пройденного материа­ла в игровой форме.

**Методика проведения:**

Класс делится на две команды: «Знатоки» и «Болель­щики». Первая команда садится за общий стол, без учеб­ников. Вторая команда рассаживается на один ряд. «Зна­токи» сильнее «Болельщиков», которые сидят за партами с раскрытыми учебниками. Перед каждым игроком за общим столом лежит конверт с вопросами по теме (1-2 вопроса). Капитан заводит юлу со стрелкой. На ком остановилась стрелка, тот берет из конверта листочек с вопросами и сразу отвечает, используя по необходимости наглядность. Его ответ дополняет болельщик. Оба получают оценки. Выигрывает та команда, у которой больше баллов.

**21. УРОК-ЭСТАФЕТА**

**Цель** - повторение изученного материала по теме или разделу.

*Подготовительный этап:*

Учитель сообщает тему следующего урока и дает уча­щимся задание придумать вопросы по изученной теме или разделу.

*Ход урока.*

1. Вступительное слово учителя. Вопрос ученикам по теме.
2. Вызванный ученик отвечает на поставленный вопрос и задает свой вопрос, подготовленный дома. Вопрос адре­суется конкретному ученику.
3. Названный ученик отвечает на полученный вопрос и задает свой вопрос следующему ученику. Правильность
4. ответов оценивается задающим вопрос, классом, учите­лем.
5. Подведение итогов, выставление оценок. Оценива­ется вопрос и ответ.

При подобной организации урока стимулируется позна­вательная активность учащихся, развивается внимание, умение формулировать вопросы, осуществляется двойной контроль - со стороны учителя и со стороны учащихся.

**22. УРОК-ПУТЕШЕСТВИЕ**

**Виды**: вводно-обзорные по теме или заключительные.

**Цели**: Повторение и закрепление ранее изученного мате­риала, изучение нового. Формирование интереса к предмету, активизация мыслительной деятельности, развитие творче­ского мышления, речи. Формирование навыков самостоя­тельной деятельности, воспитание коллектива.

**Оборудование**: цветные жетоны, магнитная доска, листы с названиями "станций".

**Ход урока**:

Класс делится на 6 команд, каждая из которых получа­ет свой цвет. "Путешествие" идет по следующим станциям:

1. *Историческая.* Командам даются задания, связан­ные с историей предмета по определенной теме.
2. *Теоретическая.* Команда отвечает на теоретические вопросы, поставленные учителем.
3. *Экспериментальная.* Демонстрируется опыт, коман­да объясняет его. Оценивается правильность ответа.
4. *Музыкальная.* Музыкальная пауза.
5. *Сообразительная.* Вопросы на смекалку. Оценива­ется правильность и быстрота ответа.
6. *Юмористическая.* Команды заранее готовят расска­зы, анекдоты, смешные истории, связанные с предметом, самостоятельно сочиняют стихи, песни.

"Станции" выбирают представители команд, снимая "приклеенные" обратной стороной к магнитной доске листы с названиями "станций". При правильных ответах выдаются жетоны по цвету ответившей команды. Жетоны хранят­ся у отвечавших.

В конце игры подводится итог: выигрывает команда, у которой наибольшее количество жетонов; одновременно определяется, кому присуждается личное первенство. Учи­тель выставляет оценки за работу.

**2 вариант.**

Данный урок - познавательная игра. Он может прово­диться в нескольких вариантах.

**Виды;** вводно-обзорные по теме или заключительные (их посвящают истории становления научных знаний).

**Основа данных уроков:** самостоятельная деятель­ность учащихся по нахождению и обработке нужных све­дений из истории.

**Ход урока.**

*Первый, подготовительный этап -* определение стран для путешествий и фамилий ученых. Формируются по желанию составы экспедиций. Каждая выбирает страну посещения. Все группы получают снаряжение: литературу; белый бумажный флажок, который нужно раскрасить (же­лательно в цвета флага страны) или написать на нем на­звание государства, где побывала экспедиция; вымпел, где пишется фамилия ученого и годы его жизни; гильзу (кар­тонная трубка с пробками), в которую будет вложена "за­писка потомкам" о результатах изысканий и т.д. Формули­руется задача для экспедиций: найти материал и подгото­вить о нем краткий (не более чем на 4 минуты) научный доклад. Доклад представляется на международную конфе­ренцию, которая состоится во второй половине урока.

*Творческая работа групп.* На нее выделяется 15-17 минут. В группе действие разворачивается либо по ее усмотрению либо в соответствии со специальностями ее членов: *разведчик* находит в книге нужный материал, *на­учный работник* читает его громким шепотом и выбирает нужные факты, *литературный сотрудник* пишет текст со­общения; в состав группы может быть включен еще и *оформитель.*

*Заключительная часть:* по окончании работы должны быть подготовлены флаг, вымпел (и укреплены в соответ­ствующие места на карте), гильза и текст обращения (в устном и письменном виде), творческий отчет экспедиций на международной конференции. Экспедиция, предста­вившая лучший доклад и лучше всех его оформившая, по­лучает диплом 1 степени.

**23. УРОК ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВА**

**(защиты ученических проектов)**

**Цель**: Развитие фантазии учащихся, умения коллективно работать, критически мыслить, оценивать факты; применять полученные на уроках знания в новых ситуациях.

**Ход урока**:

Команды класса получают одно общее задание: разра­ботать фантастический проект, основанный на известных из пройденной темы знаниях.

Подготовка схем, чертежей, расчетов для защиты про­екта. Команда это делает сообща.

На уроке один из членов команды выступает с докла­дом. Задача других команд: вникнуть в проект, найти «сильные» и «слабые» стороны, задать вопросы, уточ­няющие конструкцию или идею, оценить работу.

Выступление второй команды. Процедура повторяется.

**24. УРОК «ПОГОНЯ ЗА ПЯТЕРКАМИ»**

**Цель**: Закрепление умений решать разнообразные ти­пы задач.

**Ход урока:**

После того, как учащимся показан алгоритм решения типовых задач по теме, начинается отработка этих знаний.

1. Классу предлагается для самостоятельного реше­ния серия похожих задач: на доске написаны их номера.
2. Каждый начинает работу в своей тетради. Тот, кто нашел путь решения, по своему желанию, не спрашивая разрешения учителя, молча выходит к одной из частей доски и пишет это решение в общем виде, а также вывод. Таким образом могут предъявить педагогу свое решение 5 человек у задних досок и 5 - у передних. Если работа сде­лана правильно, учитель молча подает знак, и автор полу­чает в тетрадь оценку "5" или "4". Если она выполнена на "3", то оценка не выставляется.
3. Аналогичным образом учащиеся решают все другие задачи, "вынесенные" на урок. В течение одного занятия у любого может накопиться несколько оценок (в зависимости от его активности).
4. В конце на основании учета всех отметок в классный журнал выставляется итоговая.

**25. УРОК «ЧАС ВОСПОМИНАНИЙ ИЛИ ВСТРЕЧА С ПРОШЛЫМ»**

**Цель:** Изучение истории какого-либо явления по пер­соналиям деятелей наук.

Знакомство учащихся с работами классиков по перво­источникам.

*Действующие лица:* ведущий, ученый, его современ­ники, архивариус.

*Оборудование к уроку:* эпидиаскоп с экраном, магнито­фон, диапозитивы.

**26. УРОК-ИГРА «МОРСКОЙ-БОЙ»**

**Цель:** Повторение и отработка определенных умений, с целью повторения и отработки умений решать задачи.

*Подготовительный этап:* оформляется игровое поле с морским пейзажем, разделенное на квадраты, которые пронумерованы; с обратной стороны картона у каждого квадрата приклеены кусочки жести;

передвижные фигурки кораблей, имеющие сзади кера­мические магниты для крепления к полю боя;

снаряды - плоские картонные фигурки, на обороте ко­торых написаны условия задач.

**Ход урока:**

*Подготовительный этап.*

Оформление игрового поля (поле, передвижные фигур­ки кораблей, снаряды - фигурки с условиями заданий, фишки «взрыв»).

В игре могут участвовать два игрока или команда.

Перед началом игры каждая команда получает модели кораблей и снаряды.

Корабли располагаются на игровом поле в произвольно избранных квадратах.

Кораблей делают два комплекта по 5 штук, три из кото­рых двухпалубные (они занимают на поле два квадрата). Для определения места корабля называют номер квадрата.

Игра сводится к тому, чтобы с помощью снарядов по­разить корабли противника. Выигрывает команда, которая сделает это раньше.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | . 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |

Задачи составляются так, чтобы ответы к ним выража­лись числами, соответствующими номерам квадратов; можно подбирать задачи, имеющие 2 ответа.

Игра рассчитана на участие двух игроков или команд. Перед ее началом каждая команда получает модели кораблей и набор снарядов (задач). Корабли располагают на игровом поле в произвольно избранных квадратах. Так же произвольно команды выбирают из своего запаса снаряды. Решив задачу, указанную на обороте снаряда, игрок полу­чает числовой ответ, который указывает номер квадрата, поражаемого этим снарядом. Для потопления двухпалуб­ных кораблей, необходимо попадание двух снарядов. Для фиксации поражения корабля используют фишки "взрыв". Игра сводится к тому, чтобы с помощью снарядов пора­зить все корабли противника. Выигрывает команда, кото­рая добьется этого раньше.

**27. УРОК - УЧЕБНЫЙ БОЙ**

**Цель**: Научить учащихся правильно вести дискуссию, разбираться в чужих суждениях и логических построениях, отыскивать ошибки в решениях, представленных против­ником.

Научить корректно излагать свои мысли, отстаивать свою точку зрения.

**Ход урока:**

*Подготовительный этап.*

Формирование жюри в составе 1-3 человек.

Определение времени, места и длительности.

Определение команд и выбор капитанов.

Определение задач, упражнений, заданий.

*Основная часть урока:*

Конкурс капитанов.

Диспут. Член каждой команды докладывает решение, член другой команды выступает в качестве оппонента.

Подведение итогов, определение победителя.

**28. УРОК-ИГРА «КТО ЛУЧШЕ ЗНАЕТ И ПОМНИТ»**

**Цель**: Закрепление знаний о понятийном аппарате, тренировка памяти и внимания.

Рекомендуется проводить на заключительных уроках темы.

**Ход урока:**

*Подготовительный этап.*

Готовятся карточки квадратной формы из плотной бу­маги, число которых определяется удвоенным количест­вом понятий, подлежащих закреплению. Карточки делятся на пары.

На одной карточке пары пишут определенные понятия, на другой - его название; вторые их стороны остаются чистыми.

Карточки перемешиваются и раскладываются чистой стороной вверх.

*Основная часть урока.*

Основная задача участвующих - отыскать карточки, образующие пары.

Первый игрок «открывает» (переворачивает) две лю­бые карточки. Если они парные, то берет их себе и имеет право следующего хода.

Если карточки непарные, то переворачивает в исход­ное положение, а ход передает другому игроку.

Игра продолжается до тех пор, пока на столе не оста­нется ни одной карточки.

Выигрывает тот, у кого окажется больше пар.

Для проведения игры учеников можно разбить на чет­верки и каждой выдать комплект карточек.

Победителю задают дополнительный вопрос и ставят оценку.

**29. УРОК-ИГРА «ВОСХОЖДЕНИЕ»**

**Форма занятия:** индивидуально-групповая (команд­ная).

**Оборудование**: Магнитофон и магнитофонные записи, настенная контурная карта, 6 фигурок человека (размер 5-6 см) разного цвета, жетоны, стихи Р. Шмакова (на плакате).

Я знаю - где-то есть заветная гора.

Я верю, что придет прекрасная пора.

И, может быть, не раз придется отступать-

Я должен там когда-то побывать.

**Оформление класса**: 1. Настенная контурная карта. 2. Большой рисунок горы (на доске).

**Правила игры**. Играют шесть команд (по 4-5 человек). Каждой команде задается по одному вопросу или заданию на каждом привале. Если команда не может ответить на вопрос или отвечает неправильно, имеет право ответить любая другая команда. За правильный ответ команда по­лучает жетон и поднимается в гору на 100 метров (для это­го и предназначены шесть разноцветных человеческих фи­гурок, заранее вырезанных). В команде ребята сами ре­шают, кому отдать жетон, то есть отдают тому, кто был ближе к правильному ответу.

Выигрывает та команда, которая первой взойдет на вершину или поднимется выше других.

После завершения игры ребята в командах обсуждают работу каждого и выставляют оценки.

**30. УРОК «СЧАСТЛИВЫЙ ПРОМЫСЕЛ»**

**Ход урока:**

Учащимся дается время для ознакомления с текстом параграфа.

На доске развешиваются номера вопросов.

Ученики пытаются попасть в номер из игрушечного лу­ка или игрушечного пистолета.

Ответ на вопрос.

Оценивание ответа, комментирование.

Среди вопросов есть пустой, на котором написано «клад». Если ученик попадает в него, то автоматически получает «5».

Подведение итогов урока.

***Пример****:* География, 7 класс.

Первоначально учащимся дается время для ознаком­ления с текстом параграфа, а затем начинается "океаниче­ский промысел". Номера вопросов развешиваются на сте­не. Ребята пытаются попасть в номер из игрушечного лука или игрушечного пистолета. Взяв вопрос, пытаются на него ответить. Если отвечают, то получают оценку в зависимости от того, как ответили. Среди вопросов есть пустой, на котором написано "Клад". Если ученик попадет в него, то автоматически получает "5". *Примеры вопросов:*

* Почему океан называют драгоценной шкатулкой?
* Где в океане "ревущие широты"? Что это такое?
* Где на карте океанов восточное побережье, а где за­падное? Чем они отличаются друг от друга? Почему?

**31. УРОК-ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»**

Проводится как итоговый урок по теме.

**Цель урока:**

Дать учащимся возможность оценить свои знания пу­тем выбора заданий. Систематизация знаний учащихся.

**Ход урока:**

В начале путем жеребьевки определяются две коман­ды-участницы: "Крестики" и "Нолики", по 5-8 игроков в каж­дой. Вместо жеребьевки можно предложить ребятам раз­гадать загадки, имеющие отношение к теме урока.

На доске вывешивается таблица - обычная "сетка" (3x3) для игры. В каждой из 9 ячеек записано название кон­курса. Хорошо дать конкурсам оригинальные, можно шут­ливые, названия, которые заранее красочно оформляются в виде небольших плакатов - их прикрепляют к таблице.

Обычно команда "Крестики" первой выбирает по жела­нию любой из девяти предложенных конкурсов. В даль­нейшем право выбора конкурса принадлежит победителю. В каждом конкурсе участвуют обе команды. Жюри оцени­вает выступления, после чего в соответствующей ячейке прикрепляется карточка с символом "крестика" или "ноли­ка" - в зависимости от того, какая команда победила. (По 9 карточек с символами "К" и ли "О" готовятся заранее).

Как правило, редко бывает так, чтоб какой-либо коман­де удается выиграть в обычном понимании - закрыть сво­им символом по горизонтали или по вертикали или по диа­гонали три клетки подряд. Обычно победа присуждается команде, выигравшей большее количество конкурсов.

Для каждого конкурса, учитывая сложность заданий можно установить конкретное время на обдумывание ответа. Возникающие при этом паузы можно заполнить либо музыкальными фрагментами (например, из игры "Проще простого"), либо игрой со зрителями, предлагая им загадки по теме конкурса. При этом можно раздавать призы иль жетоны, которые могут выступать в роли эквивалент оценки.

В урок могут быть включены игровые и музыкальные паузы.

***Пример:* Тема урока: "Цветок: опыление и размножение у цветковых".**

Для удобства проведения конкурса вкладывают задания в отдельный конверт. Задания для команд дублируются.

**Содержание конкурсов.**

**В гостях у журнала "Квант".**

Что общего между биологией и математикой? Биоло­гия, как и математика, любит строгий учет и точный счет Великий русский ученый Д.И. Менделеев о значении изме­рений для науки писал: "Наука начинается с тех пор, ка( начинают измерять. Точная наука немыслима без меры" Настоящий биолог должен уметь правильно и быстро счи­тать, логически мыслить.

Позже вы узнаете, что именно эти качества позволили в 1865 г. чешскому естествоиспытателю Иоганну Грегору Менделю открыть законы наследственности, который сей­час так и называются - законы Менделя.

Сейчас нас приглашает на страницы научно-популярный математический журнал "Квант".

Вам предлагается несложная задача, которая проверит ваши умения считать и рассуждать. Приготовьте калькуля­торы.

*Задача:* одно соцветие клевера содержит 8 мг нектара (1 мг=0, 001г.).

1. Сколько соцветий должна посетить пчела, чтобы со­брать 500 г нектара?

2. Сколько полетов совершит пчела, собирая эту массу нектара, если зоб вмещает 0, 002 г нектара? *Решение:*

1) 500: 0,008= 62 500 (соцветий)

2) 500: 0, 002= 25 000 (полетов).

Считается, что эволюция цветковых растений и эволю­ция насекомых проходили параллельно. Нектар - это то, ради чего прилетают насекомые к цветку. Случайно ли, что, как правило, нектар выделяется из нектарников мел­кими каплями? (Исключение составляют некоторые особо крупные тропические цветки, которые обычно опыляются птицами).

Может, стоит цветкам активнее привлекать насекомых, выделяя больше нектара? Выиграет ли от этого опыле­ние?

(Подобные вопросы после решения задачи можно за­дать обеим командам: победит тот, кто быстрее ответит).

**«Почемучка».**

Приготовлены вопросы (биологические задачи), напи­санные словом: "Почему?"- отвечает тот, кто первым под­нимает руку. Правильный ответ равен баллу, которые сум­мируются.

1. Почему растения, цветущие вечером и ночью, чаще имеют венчики белого и желтого цвета?
2. Почему некоторые растения зацветают прежде, чем появляются листья, а у других листья появляются раньше цветков?
3. Почему безветренная погода во время цветения мо­жет стать причиной снижения урожайности ржи, а на уро­жай пшеницы такая погода не влияет?
4. Почему когда в Австралию завезли семена клевера и посеяли их, клевер хорошо цвел, но плодов и семян у него не было?
5. Почему весной на одних деревцах ивы распускаются желтые цветки, собранные в соцветия сережки, а на других - незаметные, зеленоватые.
6. Почему ранней весной мало кто из людей замечает цветение орешника, березы (если только у них нет аллер­гии на этот вид пыльцы)?
7. Почему редко встречаются растения с чисто красны­ми цветками?
8. Почему у сибирской орхидеи - крапчатого башмачка -на тысячу цветков приходится максимум один созревший плод?

**"Огород** - **круглый год".**

Пустоцветы, расположенные на главном стебле и пле­тях огурцов, не образуют плодов. "Раз пустоцветы не обра­зуют плодов, то они излишни" - подумал неопытный ого­родник и оборвал все пустоцветы. Какую ошибку он допус­тил?

**"Заседание ученого совета".**

Для проведения данного конкурса можно заранее снять видеоклип, в котором участвует один из учащихся в роли председателя ученого совета. Он говорит следующее:

- Уважаемые коллеги! Сегодня к защите по теме: "Цве­ток: опыление и размножение у цветковых" представлен ряд работ, с основными тезисами которых мне предстоит вас познакомить. Однако предварительное чтение показа­ло, что некоторые авторы допустили досадные неточности или же высказали ошибочное суждение. Предлагаю обсу­дить эти тезисы и выявить те, правильность которых вы­зывает сомнение.

Итак, приготовьте бумагу для записи и ручки, пронуме­руйте тезисы (4 столбика по 5 цифр, начиная с единицы и заканчивая 20). *(Выдерживается пауза).* Начинаем. Будьте внимательны! Правильное суждение отмечайте "+", непра­вильное "-".

1. Цветоножку имеют цветки всех растений (-).
2. Тычинки и пестики бывают в каждом цветке (-)..
3. Цветок- орган семенного размножения (+).
4. Тычинки и пестики - это главные репродуктивные части цветка (+).
5. Огурец относится к двудомным растениям (-).
6. Пыльца ветроопыляемых растений должна быть су­хой, легкой и обычно образуется в малых количества (-).
7. Соцветие колос - это простое соцветие, на главной удлиненной оси которого находятся сидячие цветки (+).
8. Нектар - это сладкий сок, который выделяют особые железы цветка - нектарники с целью привлечения опыли­телей (+).
9. Особенно сильный запах имеют, как правило, цветки, распускающиеся в сумерках или ночью, например, души­стый табак (+).
10. Орнитофилия - это разновидность перекрестного опыления (+).
11. Венчик выполняет функцию защиты пестика и ты­чинок (+).
12. Пыльцевая трубка прорастает через микрополе в семязачаток завязи (+).
13. Семя формируется в результате двойного оплодо­творения из семенного зачатка (+).
14. Растения с чисто-красными цветками встречаются редко (+).
15. Выращивание переселенцами клевера в условиях Австралии потребовало ввоза в 1885 г. его опылителей (+).
16. Если цветок имеет только тычинки, его называют .однодомным (-).
17. Роль чашечки - привлечение опылителей (-).
18. Венчик, образованный сросшимися лепестками, на­зывают сростнолепестным (+).
19. Перекрестным опылением называют перенос пыль­цы с одного цветка на другие цветки в пределах одного растения (-).

*Работу выполняет каждый участник команды инди­видуально. По окончании листочки сдаются жюри, где определяют общую сумму правильных ответов (можно допустить, что каждый участник также получает свою оценку за тест).*

**Б. Коммонер: "Все связано со всем".**

Американский эколог Б. Коммонер работает в области социальной экологии, которая призвана формулировать качественно новые законы, отражающие взаимосязь об­щества и природы.

Один из законов Коммонера гласит: "Все связано со всем". Этот закон отражает существование сети взаимо­действий в экосфере.

Какую логическую связь можно установить между звеньями цепи: клевер - шмели-мыши - численность ко­шек в деревне?

**"Третий - лишний".**

Каждой команде предлагается одинаковый набор из четырех цветных карточек.

На *первой* карточке изображены:

1. Черемуха обыкновенная. 2. Мак восточный. 3. Сед­мичник европейский.

Что лишнее? *(Очевидно, черемуха обыкновенная, т.к. она образует соцветие, а мак и седмичник - одиночные цветки. Принимается за дополнительные 0,5 балла и ответ, что лишним может быть и мак, т.к. черемуха и седмичник по окраске цветков* - *белые, а мак - красный.)*

На *второй* карточке изображены схемы соцветий (без подписей!)

1. Щиток 2. Корзинка. 3. Сложный зонтик.

*(Лишний №3, т. к. №1 и №2 - это простые соцветия).*

На *третьей* карточке изображены:

1. Вишня садовая. 2. Лещина обыкновенная. 3. Орхи­дея гибридная.

(Возможны 2 варианта ответов (за каждый - 1 балл!):

* лишним является №2 как ветроопыляемое растение в отличие от №1 и №3;
* лишний №3, т.к. это одиночный цветок, а №1 и №2 -соцветия.

На *четвертой* карточке изображены: 1 Соцветия ивы. 2. Цветки ивы. 3. Схема строения обоеполого цветка *(Лишний* - *№ 3).*

**" У Лукоморья"**

У Лукоморья дуб зеленый,

Златая цепь на дубе том,

И днем, и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом.

Идет направо - песнь заводит,

Налево - сказку говорит...

Итак, представим, что знаменитый лукоморский кот имел первоначальные знания по ботанике - науке о расте­ниях, любил этот предмет так же, как и мы, и поэтому в первую очередь отдавал предпочтение тем сказкам, где героями были растения, их цветы, плоды и вегетативные органы.

Вопросы:

1. Какие бы, по вашему мнению, звучали тогда сказки под дубом. Назовите их.

2. Какие растения упоминаются в сказках?

*(Возможны варианты ответов: "Аленький цветочек",*

*"Цветик* - *семицветик", "Дюймовочка" (тюльпан), "Прин­цесса на горошине" (горох) и др.* "Встреча в Цветочном городе" Все мы помним жителя Цветочного города, придуман­ного писателем Носовым, - Незнайку. Помним и его потря­сающее умение нарушать установленные правила, вно­сить сумятицу в царившие до его появления покой и поря­док.

Однажды Незнайка прослушал лекцию доктора цветоч­ных наук Чашелистникова: "Цветы: знаете ли вы, что...?" и, возродив в себе поэтический дар (вернее, полное его от­сутствие), выдал следующие строки:

1. Цветок раффлезии душистой

Для радости пчелы пушистой

Зацвел на солнечной поляне-

Давайте мы туда заглянем!

1. Одинокий цветок одуванчика

Беззаботно дрожит на ветру...

3. Во поле береза стояла

И ее пчела опыляла...

4. Колокольчики мои,

Цветики! Весною

Вместе с ландышем цвели

В поле, за рекою.

5. Как на нашей грядке

Расцвел горошек сладкий

Мушки, пчелки налетят,

Будем урожая ждать.

6. Знают все: и стар, и мал –

Вкусен плод картофеля

Вырос знатный урожай!

Правда ведь, не плохо ли?!

Найдите допущенные Незнайкой ботанические ошибки! (За каждую найденную ошибку присуждается 1 балл).

**АБВГДЕйка**

Как хорошо уметь писать! А еще лучше - уметь писать грамотно. Вставьте пропущенные буквы в следующих био­логических терминах:

1. Г...н...ративные.
2. Р...продуктивные.
3. Г...меты.
4. Яйц...клетка.
5. Сперм...й.
6. 3...гота.
7. М...пр...пиле.
8. Пыльц...вход.
9. Сем...з...чаток.
10. Энд.. .сперм. ...пл...д...тв...рение.
11. С...НГ...МИЯ.
12. 3...родыш...
13. М...Т03
14. М...йоз
15. Сам...пыление.
16. Хр...м...сомы
17. ...к...л...плодник.

За этот конкурс команда сможет получить максимум 30 баллов: каждая допущенная ошибка - это минус 1 балл.

Время на проведение конкурса можно ограничить 1 мину­той и добавить 0,5 балла команде, закончившей раньше.

**32. ОБОБЩАЮЩИЙ УРОК-ВИКТОРИНА**

**Цель:**

Повторить и систематизировать знания учащихся, усо­вершенствовать полученные умения; учить анализировать ответы товарищей, коллективно работать и делать выводы.

*Участники: 2* команды по 5 учащихся в каждой, 2 асси­стента, группа консультантов и болельщики.

**Ход урока:**

Урок проводится по принципу телевикторины «Счаст­ливый случай». Игре предшествует разминка, затем - 4 гейма.

Две команды соревнуются в знаниях в течение всех геймов.

Болельщики и все присутствующие участвуют в раз­минке и отвечают на вопросы; если команды затрудняются в ответах.

Группа консультантов анализирует ответы всех участ­ников, формулирует выводы.

Ассистенты ведут подсчет баллов с помощью табло и оказывают помощь ведущим.

Консультанты подводят итоги.

**33. УРОК-СОСТЯЗАНИЕ**

**Цель:**

Проверка практических и теоретических знаний уча­щихся по выбранной теме.

**Ход урока:**

Учащиеся делятся на группы. В классе столы ставятся полукругом. У каждого школьника свой номер.

Жюри оценивает работу групп в целом и каждого уче­ника в отдельности.

Проведение конкурсов.

Подведение итогов урока.

**34. УРОК-КОНКУРС**

**Ход урока:**

Соревнование двух команд. Избирается общее жюри. Класс делится на две команды. В каждой команде свой капитан. Можно разделить класс на три команды: две команды и болельщики, которые также принимают актив­ное участие в конкурсе.

Конкурс начинается с рассказа о правилах его прове­дения.

Сам конкурс.

Подведение итогов.

**35. УРОК «ПОГРУЖЕНИЕ В ДРЕВНОСТЬ»**

Посвящается древнейшей истории страны и родного края.

**Цель:** Развитие у учащихся инициативы, более полное и на более высоком уровне усвоение материала.

*Подготовительный этап.*

Учащиеся заранее получают на предыдущих уроках необходимый теоретический материал, готовят по описа­ниям и рисункам одежду, украшения, предметы быта изу­чаемого периода; походное снаряжение (личное и группо­вое), проходят инструктаж по технике безопасности.

**Ход урока.**

В историческом месте устраивается лагерь, налажи­вается походный быт, и ученики на время превращаются в людей древности: переодеваются в одежды, изготовлен­ные заранее, надевают украшения, получают задания для выполнения.

Выполнение заданий.

Подведение итогов.

**36. ИГРЫ-ТРЕНИНГИ**

**Цель**: Установление «обратной связи» и своевремен­ного исправления ошибок в понимании нового материала школьниками.

**Ход урока:**

1. Игровая цель. При необходимости выполнения большого числа однообразных упражнений их включают в игровую оболочку. Актуально использование разнообраз­ных творческих работ учащихся: «ромашку», дидактиче­ские карточки, сказки, разнообразные модели.

2. Логическая цепочка.

Ученики соревнуются, выполняя действия, определен­ные правилом, по которому всякое последующее действие зависит от предыдущего.

**37. ОБОБЩАЮЩИЙ УРОК-ЗАЩИТА**

Проводится как игра-соревнование между отдельными группами учащихся по защите домашних контрольных ра­бот по основным вопросам темы.

Все варианты заранее вывешиваются в кабинете.

**Ход урока.**

Класс, разбивается на равносильные группы (по жела­нию.) Каждой группе сообщается ее вариант.

Защита. Представители групп по очереди выполняют задания.

Подведение итогов.

**39. «ПОЛЕ ЧУДЕС»**

*Оборудование:* игровое поле, волчок, магнитная доска для табло, бумажные квадраты с буквами.

**Ход урока.**

Учащимся заранее дается задание составить кросс­ворды на заданную тему. Авторы лучших кроссвордов при­глашаются на игру. Правила игры такие же, как и в телеви­зионной передаче "Поле чудес".

Составленные учащимися кроссворды можно исполь­зовать и в дальнейшей работе для контроля знаний по пройденным темам,