**Игровые технологии в обучении биологии**

**1. Анаграмма**

***Такие игры используются в начале урока для концентрации внимания и повышения мотивации урока.***

Зашифровать слово путем перестановки букв.

***Цель:*** развитие творческих способностей, внимания, закрепление терминологии, грамотности.

***Тема:* “Строение клетки”**

*Примеры:*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ыроп | поры |  | Дяро | ядро |
| Лоб + чоако | оболочка |  | Рык + шодя | ядрышко |
| Метки + жлекин | межклетники |  | Валь + куо | вакуоль |

***Тема:* “Корень”**

У какого из этих растений образуются воздушные корни?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Кар + едь | редька |  | Корт + лафье | картофель |
| Хиор + дея | орхидея |  | Веер + кл | клевер |

**2. Найди лишнее**

***Данные игры могут использоваться при изучении нового материала, для повторения, закрепления пройденного материала.***

Предлагается ряд названий биологических объектов. Играющий должен определить лишний в этом ряду элемент.

* Редька дикая, Пастушья сумка, Ярутка полевая, *Василек луговой* (Семейство капустные)
* Усики гороха, колючки барбариса, колючки кактуса, *шипы шиповника* (видоизменения листа)

**3. Продолжи ряд**

Эта игра обратная предыдущей. Играющим предлагается ряд из названий биологических объектов. Они должны найти еще один биологический объект, который продолжит этот ряд.

Эту игру можно проводить в виде аукциона – тогда победителем будет считаться тот, кто последний назовет биологический объект, продолжающий ряд.

* Шиповник, клевер, конский каштан (сложные листья, например: рябина)
* Пырей ползучий, лук репчатый, ландыш (видоизмененные побеги, например: картофель)
* Груздь, лисичка, сыроежка (пластинчатые грибы, например: мухомор)

**4. Логикон**

***Данные игры можно использовать на любом этапе урока.***

Поиск закономерностей. Сравнивая информацию в верхних и нижних записях, найдите логическую связь.

***Цель:*** развитие интеллектуальных способностей, закрепление знаний.

*Примеры:*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Окунь Р |  | Орел ?(П) |  | Мальчик Ч |
|  |  |  |  |  |
| Жук 6 |  | Человек 2 |  | Лошадь ?(4) |

**5. Морфологический ящик**

***Цель:*** закрепить, проверить знания учащихся по пройденной теме, развитие памяти, внимания.

***Правила игры:*** в “ящике” с буквами спрятано слово. Задача играющего найти его, для чего необходимо правильно совместить понятия по вертикали и горизонтали

Возможны различные варианты использования игры:

* Закрепление пройденного на уроке
* Переход к изучению новой темы
* Контроль знаний и т.д.

***Тема:* “Растительная клетка”**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **мембрана** | **вакуоль** | **цитоплазма** | **включения** | **хлоропласты** |
| Полупрозрачное вязкое вещество | А | П | Б | О | Л |
| Пластиды зеленого цвета | Н | Е | В | И | Г |
| Часть клетки, заполненная клеточным соком | Т | О | У | Х | Ж |
| Капельки жира, зерна крахмала | К | З | С | Е | Л |
| Ограничивает клетку | П | К | Б | Л | О |

*Ответ:*побег