**Применение игровых технологий на уроках биологии**

**Подготовила:** Коченюк Юлия Николаевна

Учитель химии и биологии

МБОУ СОШ №15 им.В.И.Костина х.Средний Челбас

Добрый день, уважаемые коллеги! Меня зовут Коченюк Юлия Николаевна, я работаю учителем химии и биологии в СОШ 15 х. Средний Челбас. Сегодня я представлю Вам свой опыт работы по использованию игровых технологий в процессе образовательной деятельности с учащимися СОШ 15.

Игровая педагогическая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Я использую в своей работе игровую технологию, так как она тесно связана со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы школы и решением её основных задач.

Задачи игровой технологии: достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность. Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится способом обучения, деятельностью для реализации творчества и методом терапии.

Главный компонент игровой технологии – непосредственное систематическое общение педагога и детей. Как показывает мой опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, школьники легче усваивают материал любой сложности.

**III. Особенности методики применения игровых технологий.**

**Цели применение игр на уроке биологии:**

1. Развитие мышления.
2. Углубление теоретических знаний.
3. Приобретение новых знаний, умении, навыков.
4. Мотивация учебной деятельности.

**Задачи игр:**

**1) Образовательные:**

а) способствовать усвоению учащимися учебного материала.

б) способствовать расширению кругозора.

**2)Развивающие:**

а) развивают у учащихся творческое мышление.

б) способствуют умению практически применять полученные знания на уроках и во внеклассной работе.

в) способствуют развитию творческих способностей.

**3) Воспитательные:**

а) способствуют воспитанию и развитию личности.

б) воспитываю нравственные убеждения и взгляды.

в) способствуют воспитанию самостоятельности и воли в работе.

**Функции игр:**

1. Во время игр происходит одновременно игровая, учебная и трудовая деятельность.
2. Игра требует от школьника знаний предмета.
3. В игре ученик учится планировать свою работу, оценивать свой и чужой результаты.
4. Во время игр учащиеся не только получают новую информацию но и учатся обобщать, систематизировать, выделять главное, правильно использовать и применять эту информацию.
5. Результаты игр показывают школьникам и учителю уровень подготовленности обучающихся. Они побуждают их к познавательной активности и повышают интерес к предмету.

**Применение игровых технологий возможно:**

1. При переходе к изучению новой темы.
2. При закреплении нового материала и обобщении.
3. В процессе обобщения изученного материала.
4. При проверке знаний.

**IV. Методические приемы применения игровых технологий на уроках.**

В игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

**В своей работе я использую:**

**1.КРЕСТИКИ-НОЛИКИ**

1. На доске чертим поле 3х3
2. Жеребьевка (готовим заранее на бумаге карточки где мы пишем Х, О, складываем их в мешочек, затем ученики по очереди подходят, вытягивают карточку, тем самым мы делим учеников на две команды).
3. Раздаем задания по предмету (рабочие листы, карточки, вопросы и т. д.).
4. Команда, которая быстрее и правильнее выполнила задание, первая ставит свой знак на поле. Играем до тех пор, пока какая-нибудь из команд не перечеркнет все знаки в одном направлении (по диагонали).

**2.ТЕРМИН - БАТЛ**

1.Учащиеся берут двусторонние карточки, на которых указаны термины.

2.Становятся друг напротив друга.

3. Тот учащийся, который видит термин, не произнося его вслух, озвучивает его определение. Учащийся, который стоит напротив, проверят ответ. Если партнер ответил правильно, карточку откладывает в правую сторону, если ответил неверно - в левую.

**3.МУХО-БОЙ**

1.Напишите в произвольном порядке на доске термины, которые вы хотите проверить. Поделите учеников на две команды.

2. Представители от каждой команды выходят к доске и получают мухобойку. Теперь вы даёте подсказку для какого-то слова из списка (это может быть синоним, антоним, краткое объяснение или предложение с пропущенным словом).

3.Команда, участник которой сможет быстрее всего найти верное слово на доске и хлопнуть его, получает балл.

Команда-победитель определяется после того, как каждый ученик из двух команд вышел к доске.

В заключении хочется отметить, что в настоящее время актуальность игры повышается: современный ребенок перенасыщен информацией. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети значительно увеличили и разнообразили поток получаемой информации. Но эти источники предоставляют, как правило, материал для пассивного восприятия, а игра является одной из форм практического мышления ребёнка.

Я очень надеюсь, что мой опыт работы может быть полезен Вам. Делайте свои уроки разнообразными. Веселыми и увлекательными. Спасибо за внимание.