**МОУ ДОД «ДДТ»**

**Ковровского района**

**Владимирской области**

«***Активизация познавательной деятельности детей на занятиях***

***по экологии через игровые технологии»***

***Методист и педагог дополнительного***

***образования отдела экологии***

***Левшина Людмила Викторовна***

***п. Мелехово***

***2011 г***

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Условия возникновения и становления опыта………………………

2. Актуальность и перспективность педагогического опыта………….

3. Ведущая педагогическая идея…………………………………………

4. Теоретическая база опыта……………………………………………..

5. Технология……………………………………………………………..

6. Результативность………………………………………………………

7. Новизна опыта…………………………………………………………

8. Адресная направленность…………………………………………….

9. Приложения……………………………………………………………

***Условия возникновения и становления опыта.***

Современная реформа образования в России, связанная с реализацией личностно-ориентированного подхода, вызвала ряд серьезных изменений в привычной для нас практике обучения и воспитания детей:

* обновление содержания образования
* внедрение новых педагогических технологий, обеспечивающих развитие личности.

Трудные, порой противоречивые, но неизбежные преобразования отражаются и на деятельности учреждений дополнительного образования детей. Я работаю методистом и педагогом дополнительного образования отдела экологии МАОУДОД «Дворца творчества детей и молодежи». В моих коллективах, обучаются дети, отличающиеся по своим индивидуальным особенностям: характеру, темпераменту, усидчивости, организованности. Они не демонстрируют выдающихся способностей усваивать учебный материал, но их отличает любознательность и желание узнать о природе все. Проведенное анкетирование показало, что многие из них уже сейчас связывают экологию со своей будущей профессией. Однако, работая с мотивированными детьми, я убедилась, что одной любознательности явно не достаточно. Традиционные методы обучения (читать, смотреть, слушать) не всегда вызывают желаемый интерес к занятиям. К тому же ребята на них приходят только после школы. После напряженной умственной работы организм ребенка нуждается в отдыхе.

Передо мной встала непростая задача: как грамотно и эффективно организовать учебно-воспитательный процесс, чтобы рационально сочетать отдых и учебный процесс, сделать досуг детей содержательным и интересным. Какие методы, приемы и средства нужно использовать, чтобы не погасить «огонек» интереса у моих воспитанников, а сохранить его и преумножить, чтобы дать им возможность адаптироваться в обществе, проявить себя, повысить свою самооценку? Находясь в поиске эффективных средств обучения, я пришла к выводу, что игровая технология во многом способна решить эти проблемы. Игра всегда несет дух непринужденности и раскованности, стимулирует высокий уровень мотивации, интереса и эмоциональной активности, поэтому широко используется в практике дополнительного образования.

***Актуальность и перспективность педагогического опыта.***

Нельзя оспорить актуальность данной темы, так как игра - важнейший стимул в обучении.

Педагогические и дидактические возможно­сти игровых форм обучения достаточно об­ширны. Они позволяют:

• активизировать и интенсифицировать процесс обучения, так как в значительной мере стимулируют учебную деятельность уча­щихся;

• воссоздать межличностные отношения, процедуры принятия коллективных решений в ситуациях, моделирующих реальные усло­вия общественной жизни либо профессио­нальной деятельности;

• в широких пределах варьировать проблемность, трудность, сложность учебного материала, включённого в ситуацию игровой деятельности;

• гибко сочетать разнообразные приёмы и методы обучения и учения: от репродуктив­ных до проблемных;

• моделировать практически любой вид профессиональной деятельности.

Игра выступает и как специфический фе­номен развития детской куль­туры творчества, так как позволяет расширить и углубить процессы творческого самоопре­деления, самосовершенствования, самоуправ­ления, самореализации, а следовательно, и творческого саморазвития учащихся.

***Ведущая педагогическая идея***

Игровые технологии позволяют эффективно реализовать все ведущие функции обучения: образовательную, воспитательную и развивающую — на основе принци­пов педагогики сотрудничества. Использо­вание такой формы обучения решает сразу несколько задач.

* осуществляется более свободный, пси­хологически благоприятный контроль зна­ний
* исчезает болезненная реакция учащих­ся на неудачные ответы.
* подход к учащимся в обучении стано­вится более деликатным и дифференциро­ванным
* формируется познавательный интерес

Игра позволяет научить распознавать объекты, сравнивать их, характеризовать, раскрывать понятия, обосновывать их, при­менять. В результате использования методов игрового обучения стимулируется познава­тельная деятельность учащихся, активизиру­ется их мышление. Дети самопроиз­вольно, часто на основе ассоциаций, запо­минают специальные сведения, решают про­блемные вопросы. В ходе игры выявляются личностные черты характера учащихся, уси­ливается мотивация к изучению предмета. Все это говорит об эффективности обучения в процессе игры, которая является квазипро­фессиональной деятельностью, имеющей черты как учения, так и труда.

***Теоретическая база опыта***

Игре как особой форме взаимодействия человека с миром посвя­тили свои научные труды такие выдающиеся древние философы и мыслители, как Платон, Аристотель, Эразм Роттердамский, Ф. Рабле, Г. Лейбниц, И. Кант, Г. Гегель.

Об игре как средстве воспитания писали многие отечественные педагоги и психологи: К.Д.Ушинский, Н.К. Крупская, А.С. Макаренко, Л.И. Божович, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и другие.

А. С. Макаренко считал, что игра имеет для ребенка такое же значение, как для взрослого «деятельность, работа, служба». Будущий деятель, говорил он, воспитывается прежде всего в игре: «Вся история отдельного человека как деятеля и работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе ее в работу».

Игра – не развлечение и забава, а одно из серьезных средств педагогического воздействия на детей. К.Д. Ушинский отмечал, что в игре формируются все стороны души человека: его ум, его сердце, его воля.

Игра относится к числу основных видов деятельности человека, наряду с трудом и ученьем. Игра присутствует в жизни чело­века постоянно, на всех этапах его жизни. СЛ. Рубинштейн отмечал, что «игра хранит и развивает детское в детях, что она - их школа жизни и практика развития».

По мне­нию Д.Б. Эльконина, «в игре не только разви­ваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в от­ношении к окружающему миру и формиру­ется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения». В результа­те, воспитанники, порой незаметно для себя, вовлекаются в процесс экологического об­разования и легко усваивают необходимые знания и навыки.

«В игре раскры­вается перед детьми мир, твор­ческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного раз­вития», — писал В. А. Сухомлинский.

А вот мнение автора экспериментальной методической системы, учителя-практика современной школы В.Ф. Шаталова: «В играх в труде, в задорных выдумках и в безудержном веселье во всем многообразии проявляются характеры и способности детей. Таких воз­можностей, которые раскрывает перед наблю­дательным педагогом игра в плане оценки творческих задатков детей, их находчивости, изобретательности, инициативности, не мо­жет дать никакой, даже самый лучший в мето­дическом отношении урок.

Присмотритесь: не слишком ли рано угасает наш педагогический интерес к играм, которые верой и правдой всегда служили и призваны служить развитию смекалки и познавательных интересов детей на всех, без исключения, уровнях их возрастного развития? Это ведь не секрет, что те молчуны, из которых на уроке слова не вытянуть, в играх, случается, стано­вятся такими активными, какими мы их в клас­сно-урочных буднях и представить себе не в состоянии. Игра уже одним только своим со­держанием переносит ребят в новое измере­ние, в новое психологическое состояние. В иг­ре они обретают не только равноправие, но и реальную возможность стать лидерами, вести за собой других. Их действия, раскрепощен­ные и уверенные, начинают выказывать и глу­бину мышления. Мышления смелого, масш­табного, нестандартного.

Так, может быть, следует всеми доступными средствами создавать игровые ситуации на уроках и, не превращая всего многосложного дела воспитания и обучения в одну только иг­ру, использовать непринужденную обстановку многокрасочных, звонких, брызжущих энер­гией и смехом игровых элементов и на этом пути искать ответы на вековые вопросы много­страдальной педагогики?»

В технологии развивающих игр Б.П. Никитина подчеркивается, что игра – ведущий вид деятельности для детей. «В развивающих играх — и в этом заклю­чается их главная особенность — удалось объединить один из основных принципов обучения (от простого к сложному) с очень важным принципом творческой деятельности (самостоятельно по способностям). Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

• развивающие игры дают пищу для раз­вития творческих способностей с самого ран­него возраста;

• их задания-ступеньки создают условия для эффективного формирования способ­ностей в зоне их ближайшего развития;

• поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребёнок развивается наи­более успешно;

• развивающие игры могут быть разно­образными по содержанию, и, кроме того, как и любимые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостно­го творчества»

Спектр педагогических целей применения игр в процессе обучения, воспитания и развития личности чрезвычайно широк.

По целевой ориентации могут быть выделены педагогические игры дидактические (они позволяют организовать различные виды учебной деятельности, сформировать по­знавательные и практические умения, углу­бить знания), воспитывающие (ориентиро­ванные на воспитание нравственных, эстети­ческих, коммуникативных, волевых и других качеств личности), контролирующие (они одновременно или специально могут выпол­нять и функции контрольно-оценочной деятельности.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры учения во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные) трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, pазвивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

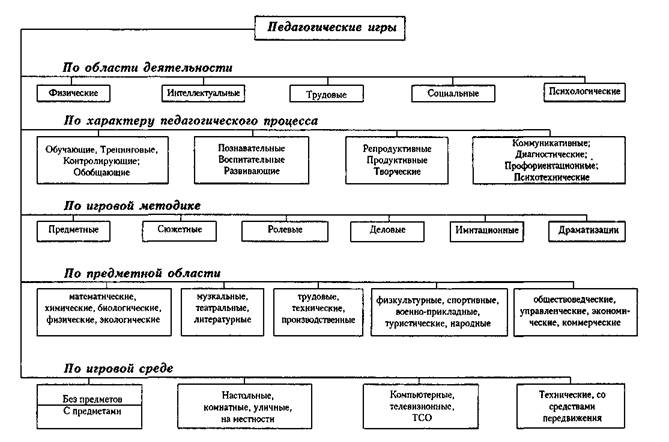
г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр и по характеру игровой методики. Укажу лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

В зависимости от предметной области выделяют игры по всем дисциплинам.

И наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игро вая среда: различают игры с предметами, без предметов, настольные, комнатные, улич ные, на местности, компьютерные, с использованием ТСО, а также различных средств передвижения.

Классификация игр по Г.К. Селевко

**[](http://www.superinf.ru/img/Rech_clip_image002.jpg)**

***Технология***

***Цель:*** создание благоприятных условий для активизации познавательной деятельности детей на занятиях по экологии через игровые технологии

***Задачи:***

* изучить теоретические основы игровой технологии
* провести диагностику уровня сформированности интереса у детей к занятиям по экологии
* составить систему игр по экологии с целью повышения познавательной активности обучающихся
* разработать конспекты занятий с использованием игровой технологии

Дидактическая игра имеет определённую структуру. Структура - это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяют следующие структурные составляющие дидактической игры:

1) дидактическая задача;

2) игровая задача;

3) игровые действия;

4) правила игры;

5) результат (подведение итогов).

*Дидактическая задача* определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формулируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих учебных предметов закрепляется умение составить из букв слова, отрабатываются навыки счета и т. д.

*Игровая задача* осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребёнка. Самое главное дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла (задачи).

*Игровые действия* - основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. Это, например, могут быть ролевые действия, отгадывание загадок, пространственные преобразования и т. д. они связаны с игровым замыслом средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

*Правила игры.* Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием. Игровыми задачами и игровыми действиями. Правила содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей. К выполнению ими норм поведения. В игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи - незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

*Подведение итогов* (результат) - проводится сразу после окончания игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание, определение команды-победительницы и т. д. необходимо при этом отметить достижения каждого ребёнка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.

Учебные игры использую практически на каждом этапе занятия — при про­ведении опроса и закреплении материала, как домашнее задание или же как вариант проведения обобщающего занятия по теме. Приведу примеры некоторых игр, которые применяю на занятиях по экологии.

**Игра «Третий лишний»**

Игру использую при закреплении знаний («Живое в природе», «Мой край», «Хищники и паразиты в биогеоценозах»)

На доске в несколько столбиков записываю названия организмов или явлений живой природы (но три в каждом столбике), сгруппированные по определенному при­знаку, но одно название в каждом столбце лишнее. Задача: определить, кто лишний в каждом случае, и объяснить свой выбор.

Пример:

Трутовик, дрожжи, шампиньон *(дрож­жи - одноклеточные, другие грибы - многокле­точные);*

орел, сокол, воробей *(воробей - представитель отряда воробьинообразные , остальные - отряда дневные хищные птицы);*

примеры хищничества: взаимоотноше­ния степного орла и суслика, трески и мой­вы, рака-отшельника и актинии *(последний пример симбиоза).*

**Игра «Продолжи ряд»**

Игру использую при изучении новой темы и при закреплении новых знаний («Видовое разнообразие организмов, населяющих лес их приспособленность к совместному существованию и к условиям обитания», «Основные формы организации жизни» и др.)

Даю последовательность слов, относя­щихся к определенной теме, но не хватает нескольких терминов, которые необходи­мо вписать.

К хищным птицам относятся: ястреб, орел …

К съедобным грибам относятся: груздь, подосиновик …

При изучении темы «Пищевые цепи» этот вариант может выглядеть следую­щим образом: один из игроков называет и записывает на листке бумаги организм, который может самостоятельно исполь­зовать энергию солнца; второй называет организм, который питается предыдущим звеном и таким образом получает свою порцию энергии; третий игрок должен назвать следующий организм по цепочке.

Ученик, который не называет следу­ющего члена цепочки, получает штрафное очко и начинает игру сначала. Выигрывает набравший наименьшее число штрафных очков.

Примеры пищевых цепей:

* дуб – гусеница – синица – сокол

дуб - ? - ? - ? -

* дуб – тля – божья коровка – синица – сокол

дуб - ? -? -? -?

* трава – кузнечик – лягушка – змея – орел

трава - ? -? -? -?

* дерево – тля – божья коровка – паук - крестовик – кукушка – ястреб

дерево - ? -? -? -?-?-?

**Игра «Гусеница»**

Игру использую при изучении новой темы и закреплении знаний («Жизнь животных», «Моря и океаны», «Равнины», «Леса» и др.)

Учащимся предлагается зашифрованная запись, где слова, обозначающие какой-либо биологический объект или явление, написаны слитно. Необходимо их найти и выписать в тетрадь.

Пример:

Соколибрибисойканарейказаркайральбатросоедроздрофазанандудодубоносоро-какаду *(зашифрованы названия птиц: сокол, колибри, ибис, сойка, канарейка, казарка, кайра, альбатрос, осоед, дрозд, дрофа, фазан, нанду, удод, дубонос, сорока, какаду).*

**Игра «Шифровка»**

Игру использую при закреплении знаний («Обитатели водной и наземной среды», «Лес как среда обитания животных» и др.)

Для передачи друг другу сообщений два разведчика придумали шифр. Контрразвед­ке удалось перехватить одно из сообщений. Детям предлагаю узнать, какую ин­формацию зашифровали разведчики (назвать отряды млекопитающих).

Например: хищная корова хоботом и ластами грызет насекомых, а рукокрылая лошадь помогает обезьяне собирать яйца в сумку.

*(Перечислены отряды млеко­питающих: хищные, парнокопытные, хоботные, ластоногие, грызуны, насекомоядные, рукокрылые, непарнокопытные, приматы, яйцекладущие и сумчатые).*

**Игра «Домино»**

Игру использую при изучении новой темы и при закреплении новых знаний («Лес как среда обитания животных», «Животные обитатели луга и степи», «Животные водоемов» и др.)

Сложные названия животных разби­ваю на отдельные блоки и выписываю на отдельные карточки, которые мож­но крепить к магнитной или пробковой доске. Задача играющих— правильно со­единить эти блоки и получить задуманные учителем слова {школьники могут рабо­тать самостоятельно или командой— на скорость).

Пример: хвост(о)кол, нос(о)рог, кащ(а)лот, дров(о)точец, рог (о)зуб, рос(о)маха, горн(о)стай, ухо(вер)тка, труп(о)ед, сух(о)нос, сне-гирь.

Карточки будут выглядеть так:

**о**

**хвост**

**нос**

**кол**

**мах**

**горн**

**рог**

**Мини-ток-шоу по типу передачи «Ко­роткое замыкание»**

Игру использую при опросе или закреплении знаний («Строение и жизнедеятельность растительного организма», «Лес как среда обитания», «Многообразие растений, их приспособленность к среде обитания» и др.)

Это своеобразные «дебаты», основанные на предварительных знаниях, полученных по определенной теме. Их от­личие - отсутствие подготовленных речей "спикеров». Предлагаю для обсуж­дения фразу (афоризм, пословицу, поговор­ку): выслушиваю любые мнения, затем формулируется вывод. Педагог выступает в роли проводника (путеводителя). Примеры фраз:

1. Фотосинтез - процесс усвоения расте­ниями световой энергии

*(прежде всего это создание органических веществ из неорганических, а солнечный свет выступает в этом процессе в качестве условия).*

2. Лишайники — пионеры растительнос­ти *(верно}.*

3. Характерные представители отряда грызуны – бобр, белка, заяц – русак (*только бобр и белка).*

**Игра «Подсказки»**

Игру использую при изучении нового и при закреплении знаний многих тем программы «Юный эколог» и «Экологи»

Это занимательная игра в веселой форме знакомит ребят с характерными признака­ми тех или иных организмов. Основная ее цель: сформировать знания об особеннос­тях основных групп живых организмов. Условия игры: чем быстрее угадаешь, тем лучше; подсказки расположены так, что каждая следующая приближает к отве­ту быстрее, чем предыдущая; каждая новая подсказка снимает 1 балл (если дети угадывают, о ком идет речь после первой подсказки, им засчитывается максимальное количество баллов, после второй подсказки на балл меньше и т.д.).

Один из вариантов такой игры «Пауки».

Подсказка № 1: живут они повсюду.

Подсказка № 2: укусы большинства ядо­виты для насекомых, но некоторые опасны и для человека.

Подсказка № 3: на брюшке есть несколь­ко мелких бугорков - железок, выделяю­щих жидкость, застывающую на воздухе в виде нити.

Подсказка № 4: используются эти нити для ловли добычи и расселения.

Подсказка № 5: имеют 8 ног и 8 простых глаз.

Подсказка № 6: многие плетут паутину.

**Игра «Рассказ-небылица»**

Игру можно использовать практически при изучении любой темы. Ребята должны уличить барона Мюнхгаузена, т.е. найти фактические ошибки в его рассказе.

Пример рассказа-небылицы по теме «Листо­пад».

«Багрец и золото листвы — верный признак наступившей осени. Осенью листья деревьев и кустарников приобретают разнообразную ок­раску - от желтой до пурпурно-красной. Про­исходит это оттого, что в клетках листа **хлоро­филл** постепенно **превращается в другие пиг­менты** — желтые, оранжевые и красные. Доль­ше других растений остаются зелеными си­рень, **клен остролистный** и ольха.

Вслед за изменением окраски листьев про­исходит их опадение - листопад. С опадаю­щими листьями из растения удаляются различ­ные вредные вещества. Кроме того, листопад помогает деревьям приспособиться к зимней засухе, **ведь зимой растение испаряет намно­го больше воды, чем летом.**

Но не все растения осенью теряют листья. Есть среди них и вечнозеленые. Это хорошо известные всем ель, пихта, **лиственница**, со­сна, **осина** и можжевельник. Да и некоторые травы зимуют под снегом с зелеными листья­ми, например грушанка, земляника, копытень европейский.

Задание к тексту: найти 5ошибок, исправить их и дать объяснение (ошибки выделены шрифтом). Такого рода игра развивает внимание и быстроту реакции, логическое мышление и, безус­ловно, требует хорошего знания учебного ма­териала. Фрагменты текстов с ошибками мож­но также использовать на письменном опросе в виде карточек.

**Игра – «Считалка»**

Цель: проверить знания о популяции, ее составе и явлениях, в ней происходящих.

*Задание.*  Прочитай считалку и скажи, можно ли это множество птиц назвать популяцией. Ответ поясни.

«Начинается считалка:

На берегу села галка,

Две вороны, воробей,

Три сороки, соловей»

(ответ: нельзя, т.к. это множество разных птиц, а не сходных)

**Рассказы-загадки.**

Игру использую при закреплении знаний многих тем программы «Юный эколог» и «Экологи»**.**

А сможете ли вы узнать птиц по их описанию?

**№1.** Одна из самых красивых (самец ярко-красный) и своеобразнейших наших птиц. У него много чего необычного. Мало того, что клюв у нее “задом наперед”, птенцов она выводит посреди зимы, в лютый мороз, так она и умереть “по-человечески” не может. Тело ее так пропитывается смолой к старости, что многие годы не поддается гниению (клест)

**№2.** Эта птица пищу себе добывает, бегая под водой, по дну чистых речек и ручьев. За это и прозвали ее еще водяным воробьем. И все у нее для этого приспособлено. Есть копчиковая железа, как у всех водоплавающих птиц, чтобы перышки жиром смазать, а “ушки” специальным клапаном при нырянии закрываются. В то время, когда другим пернатым и холодно и голодно, она живет себе припеваючи (оляпка)

**№3.** Зрение у этой птицы особенное. Глаз ее может выбирать из поля зрения только ту информацию, которая ему нужна в данный момент, и не замечает другую. Одна из авиационных фирм США изобрела электронный глаз, способный определить направление и скорость движения объекта, его форму и размеры. “Глаз” может, например, распознать бомбардировщик и ракету и не замечать другие летающие объекты. (голубь)

**№4.** Еще ее называют касаткой. Так люди выразили свою любовь к этой птичке. Ее легко узнать по длинным острым крыльям и длинному раздвоенному хвосту. Это птица воздуха. Она редко и неохотно опускается на землю, а для отдыха садится на тонкие ветки или провода. Даже воду пьет и купается она на лету, проносясь над водой и зачерпывая ее клювом. Глядя на них, резвящихся в небе, мы думаем, что они играют. На самом деле они неустанно ловят мелких мошек, мух и комаров, которые летают в воздухе. (ласточка)

Небольшие игровые упражнения на занятии представляют собой короткие, но емкие и информативные задания, расширяющие общий кругозор учащихся.

**Игра «Дуэль»**

Коллектив делится на пары дуэлян­тов, которые садятся напротив друг друга, образуя два ряда. Каждой паре задается вопрос. Представитель какой команды дает более правильный точный ответ, в ту коман­ду переходит и побежденный. Если оба от­вета верны, перестановки не происходит. Так продолжается до последнего вопроса или абсолютного перевеса в численности какой-либо команды.

Это упражнение дает хорошие результа­ты при изучении многообразия организ­мов или при реализации межпредметных связей.

1. Какое ядовитое растение описал в од­ном из своих стихотворений А.С.Пушкин? (Анчар.)
2. Какие животные получили прозвище «пираты моря»? (Акулы.)
3. Что стало причиной смерти «Вещего Олега»? (Укус ядовитой змеи.)
4. Назовите животное, ставшее главным героем романа А.Мелвилла «Моби Дик». (Кит.)
5. На спине какого животного путеше­ствовал Нильс из сказки С.Лагерлёф? (Ди­кого гуся.)
6. Какое насекомое подсказало героям «Пятнадцатилетнего капитана» Ж.Верна, что они попали в Африку? (Муха-цеце.)

Игра «Узнай меня»

Игру использую для закрепления знаний

1. Я жук – санитар, питаюсь падалью, для своих личинок закапываю в землю мертвых животных (жук – могильщик)

2. Я из отряда лисиц, небольшая на вид, но уши – большие

(Ли­сичка-корсак.)

3. Я - священное животное Древнего Египта. Перекатываю ша­рики в которых запас корма для моего потомства (Жук-скарабей.)

**Игра «Ключевые слова»**

Каждый учащийся получает чистый лист бумаги и биологический текст с пропуска­ми. За определенное время необходимо составить список ключевых слов, «утерян­ных» в рассказе. По окончании работы зачитываю правильные ответы, учащиеся отмечают крестиками те из них, которые совпали. По итогам проверки вы­ставляются оценки.

Пример 1

Кишечнополостные животные имеют двухслойное строение, ... симметрию, ...  
полость и ... отверстие. Обитают в воде. Встречаются сидячие формы ... и плавающие .... Наиболее типичный представитель .... Хищники питаются .... Коралловые полипы могут образовывать ... и атоллы, известняк которых используют как ... материал. Крупные медузы могут быть опасны и нанести ... купающимся

Ключевые слова: радиальную, ки­шечную, ротовое, кораллы, медузы, гид­ра, рачками, мальками рыб, водными на­секомыми, рифы, строительный, в пищу, ожоги.

Оценочная шкала: 12—13 правиль­ных ответов — «5» баллов, 10—11— «4» балла, 7—9 — «3» балла, 6 и меньше — «2» балла.

*Пример 2*

Множество особей, сходных между собой и долго живущих на одной территории, называют ... Особи в популяциях различаются по … и … Состав популяции связан с: … … …

Ключевые слова: популяция, пол, возраст, рождение, выживание, смертность.

***Игра*** ***«Заполни пробелы»***

Предлагаю текст-рассказ, в котором упо­минаются различные растения. После назва­ния растения в скобках указано задание-во­прос, на который необходимо ответить. В первом случае вопросы к тексту могут задаваться вразброс разным ученикам, по цепочке, по очереди ко­мандам, отдельному ученику, или же все уча­щиеся отвечают на них письменно, а затем правильные ответы объявляются вслух и об­суждаются.

Пример текста:

«Наступил август — последний летний ме­сяц. Кое-где уже заметно дыхание осени. Отцветают ромашки (семейство?) и коло­кольчики (способ опыления?), у многих расте­ний созревают семена. На пустырях и некосях жухнут пижмы (вид соцветия?), луговые ва­сильки (семейство?) и донники (семейство?). Рядом кое-где достаивают великолепные нивяники (виды цветков в соцветии?), называе­мые в быту большими ромашками. Насыпи все еще покрыты разноцветным вьюнком (форма побега?). На березах (способ распространения семян?), липах (форма листовой пластинки?) и дубах (жилкование листьев?) замелькали уже желтые листья, на лугах голубыми бантиками ук­расился цикорий (из какой части растения при­готовляют кофе?). Поспевают поздние ягоды — толокнянка, брусника (жизненная форма?)».

***Игра-сказка***

*Игра-сказка "На озере"*

Цель: заложить основы для формирования у школьников экологического понятия о пи­щевых связях счет определения значения и места земноводных в цепях питания.

Игру-сказку использую на обобща­ющем занятии по теме «Земноводные»

Оборудование: изображения лягушки, двух-трех комаров, норки; для лучшего эс­тетического восприятия сказки можно ис­пользовать красочное изображение лесно­го озера.

Педагог.

Сейчас я расскажу вам сказку.

Быть может, быль, а может быть, побаску.

Что правда в ней, что выдумка, решите вы тотчас.

Теперь внимательно послушайте рассказ.

В некотором царстве, в небольшом не­реальном государстве, посередине дрему­чего леса расположилось маленькое, но очень красивое лесное озеро.

На этом дивном озере, заросшем рого­зом и камышом, тихо, мирно и счастливо жила семья самых обыкновенных... лягу­шек. И все у них было прекрасно, и воды, и пищи вдоволь.

А вот чем питались лягушки, в сказке не сказано, о том вам самим додумать надобно.

(*Учащиеся отвечают: питаются москита­ми, мошками, оводами, личинками насекомых. После ответа на доску рядом с изображением лягушки прикрепляю изображение комаров*.)

Педагог. И, как в любом царстве-госу­дарстве, в своих апартаментах жил, ни о чем не тужил, местный царь. И было бы все хорошо, да только поехал однажды этот царь на пир в соседнее королевство и испробовал на том пиру блюдо замор­ское, деликатесное, французским поваром из лягушачьих лапок приготовленное. И так полюбилось царю это кушанье, что, вернувшись домой, отдал он приказ семью лягушек из озера выловить и дивных блюд наготовить.

(С доски убираю изображение лягушек.)

Пришла беда в царство мирное, в лес дремучий, на озеро тихое. Стали жители этой местности страшно болеть, их мучи­ла лютая лихорадка. Объясните же царю глупому; чем болеют его подданные и в чем причина заболевания?

(*Ответ: эта малярия, она вызы­вается паразитом, переносчиком которого является малярийный комар. Уничтожение лягушек, питающихся комарами,, привело к мас­совому размножению насекомых и стало при­чиной вспышки малярии*.*)*

Педагог. В лесу рядом с озером жили норки (На доску помещаю изображение норки.)

Норки постоянно охотились на лесном озере и водилось их раньше в этих местах великое множество. Только все реже и реже стали встречаться здесь пушистые зверьки, количество их сократилось. Гово­рили старики мудрые, что и в этой беде повинен царь со своими прихотями.

В чем же вина царская? *(Ответ: лягушки составляют более* 1/*3 пищевого раци­она норок. Поэтому уничтожение лягушек при­вело к сокращению численности норок.)*

Педагог. Вот сколько бед и несчастий от царской забавы. Негоже человеку в дела природы вмешиваться. Все в ней осо­быми цепями связано, так что и всякий зверь, и цветок маленький в них особое звено, важное.

*(На доску вновь помещаются все изображе­ния так, чтобы - ярко выделялась цепь пита­ния: комары - лягушки - норки.)*

Только тронь одно — и все рассыплется и распадется. А цепь эту пищевой называют.

Сказка - ложь, да в ней намек.

Где здесь выдумка, а где урок?

*(Далее предлагаю детям самим придумать продолжение сказки.. Что могло случиться,*

*если бы нерадивый царь решил извести на озере всех комаров;*

*если бы царь приказал осушить заросшее озерцо;*

*если бы царь вырубил лес возле озера; ит. д.?)*

Провожу: «Игры-путешествия», «Поле чудес», «Брейн-ринг», «Умники и умницы» (Приложения № 1, 2, 3). Загадки, ребусы, кроссворды использую практически при изучении любой темы (во время опроса, закреплении нового материала, на обобщающих уроках). (Приложение №4, 5, 6)

***Результативность***

***График 1***

***График 2***

С 2010 по 2012 учебный год снижается количество детей, усвоивших учебный материал на базовом уровне (график 1), увеличивается количество детей, усвоивших учебный материал на повышенном уровне (график 2).

***График 3***

***График 4***

С 2010 по 2012 учебный год снижается количество детей с интересом на уровне увлечения (график 3), увеличивается количество детей с наличием выраженных потребностей в деятельности, стремлением глубоко изучить предмет как будущую профессию (график 4).

***График 5***

***График 6***

С 2010-2011 по 2011-2012 учебный год снижается количество детей с наличием положительного эмоционального отклика на успехи свои и коллектива (график 5), увеличивается количество детей с наличием предложений по развитию деятельности объединения или коллектива, увлеченностью творческими делами и наличием оригинального мышления (график 6).

Итоги анкетирования детей по теме «Что тебе нравится в игре?»

Приложение №1

**Тема: ДИКОРАСТУЩИЕ РАСТЕНИЯ ЛУГА, ВОДОЕМА И ЛЕСА (игра-путешествие)**

Цели: сформировать представление о разнообразии дико­растущих растений; познакомить с легендами о растениях, их удивительными свойствами.

Ход занятия

I. Вступительная часть.

Учитель. Много интересных открытий таят в себе, каза­лось бы, обыкновенные растения наших лугов, водоемов и ле­сов. Сегодня мы отправимся в путешествие по загадочному ми­ру растений, познакомимся с их удивительными свойствами.

II. Путешествие в мир растений.

**Станция 1: «Могут ли растения двигаться?».**

Учитель. Растения - живые организмы. Они питаются, дышат, растут, размножаются. Но могут ли они двигаться? На первый взгляд кажется, что нет. Ведь у всех растений есть корень, который прочно держится в земле. Деревья, кусты и да­же травы стоят на месте и только иногда качаются от порывов ветра. Но, оказывается, растения могут двигаться и без помощи ветра. Одуванчик на солнце раскрывается, а вечером или в пасмурный день закрывается. Цветки ноготков и листья герани по­ворачиваются к свету. Стыдливая мимоза опускает свои листоч­ки, если к ним прикоснуться.

Задание: приведите примеры собственных наблюдений за движением растений или их частей.

**Станция 2: «Легенды о растениях».**

Учитель. А сейчас мы погрузимся в мир удивительных историй о происхождении растений.

Далее следуют доклады учащихся.

ЛЕГЕНДА О ГЛАДИОЛУСЕ

В переводе с латинского «гладиолус» - «меч», и потому у римлян он считался цветком гладиаторов. Одна из легенд рас­сказывает о том, как появился цветок на земле.

Шла война между римлянами и фракийцами. Победа доста­лась римлянам. Жестокий римский полководец захватил в плен фракийских воинов и приказал превратить их в гладиаторов. Тоска по родине связала двух юношей-пленников - Сента и Тереса - крепкой дружбой. Желая развлечь публику, жесткий пол­ководец заставил двух друзей сражаться друг против друга, обе­щая победителю награду - возвращение на родину, то есть то, ради чего они готовы были отдать жизнь. На ратное зрелище сошлись любопытные. Затрубили трубы, призывая отважных к битве, но Сент и Терес воткнули мечи в землю и бросились друг к другу с распростертыми объятиями. Их предали смерти. Но как только тела коснулись земли, из рукоятей их мечей рас­цвели высокие прекрасные цветы. В честь благородных гладиа­торов их назвали гладиолусами. И до сих пор они являются сим­волом верности, благородства, памяти.

ЛЕГЕНДА О ЦВЕТКЕ ИВАН-ДА-МАРЬЯ Название растения иван-да-марья связано с красивой леген­дой. Она гласит, что пошли как-то в лес по грибы Иван да Ма­рья, но засверкала молния, началась гроза. Негде было спрятать­ся грибникам, и храбрый Иван заслонил собой красавицу Ма­рью. Как только стихла непогода, вернулись Иван и Марья до­мой, а на том месте, где юноша спас девушку от грозы, подня­лась трава с красивыми фиолетовыми листочками, которые за­щищают, спасают от непогоды желтые цветы, как Иван спас Марью.

ЛЕГЕНДА О ГВОЗДИКЕ Однажды богиня Диана, покровительница охоты, раздра­жённая, возвращалась из леса без добычи. По пути она повстре­чалась с красивым пастушком, который наигрывал на свирели

какую-то весёлую мелодию. Это окончательно вывело богиню из себя. Она начала укорять пастушка за то, что своей свирелью он разогнал всю дичь. В злости она грозила убить его.

Пастушок оправдывался, клялся, что ни в чём не виноват и умолял о пощаде. Но, не помня себя от ярости, Диана набро­силась на пастушка и... вырвала у него глаза!

Однако совершив это злодеяние, она пришла в себя и начала мучиться от раскаяния. Умоляющие глаза пастушка не давали Диане покоя. Чтобы как-то исправить совершённое, богиня бро­сила глаза пастушка на тропинку, и на ней тотчас же выросли две красные гвоздики.

**ЛЕГЕНДА О ЛАНДЫШЕ** Старинное русское предание рассказывает о безнадежной любви водяной царевны Волховы к удалому новгородскому купцу Садко. Узнав о его верной любви к простой девушке Любаве, она вышла на берег, чтобы в последний раз послушать пес­ни и игру на гуслях любимого. Долго ходила царевна, но Садко нигде не было... Как вдруг увидела она в березовой роще Садко и Любаву. Заплакала с горя гордая царевна. Жемчужинами па­дали ее слезы в траву и превращались в ароматные серебристые цветы - символ верности, любви и нежности. Обездоленная го­рем, навсегда ушла Волхова в свое холодное подводное царство.

**ЛЕГЕНДА О СИРЕНИ** Существует интересное повествование о происхождении си­рени. Богиня весны разбудила Солнце и его верную спутницу Ирис (Радугу), смешала лучи Солнца с пестрыми лучами Раду­ги, начала щедро сыпать их на свежие полевые борозды, на луга, ветви деревьев - и всюду появлялись цветы, а земля ликовала от этой благодати. Так они дошли до Скандинавии, но у Радуги осталась только лиловая краска. Вскоре здесь оказалось столько сирени, что Солнце решило смешать краски на палитре Радуги и начало сеять белые лучи - так к лиловой сирени присоедини­лась белая. Родина сирени - Персия. В Европу она попала лишь в XVI веке. В Англии сирень считается цветком несчастья. Старая анг­лийская пословица говорит, что тот, кто носит сирень, никогда не будет носить венчальное кольцо. На Востоке сирень служит символом грустного расставания, и влюбленные вручают ее друг другу при расставании навсегда.

ЛЕГЕНДА О ХРИЗАНТЕМЕ Хризантема - любимый цветок Японии. Изображение его священно, и правом носить его пользуются только члены импе­раторского дома. Силой правительственной защиты пользуется только символическая хризантема в 16 лепестков. Цветок явля­ется символом дающего всему жизнь солнца.

В Европу хризантемы были впервые ввезены в Англию в XVII веке. Здесь они являются не столько цветами для буке­тов, сколько похоронными. Поэтому об их происхождении су­ществует грустное предание. -

У бедной женщины умер сын. Она украшала дорогую для нее могилу собранными по дороге полевыми цветами, пока не настали холода.

Тогда она вспомнила о букете искусственных цветов, кото­рый завещала ее мать как залог счастья. Этот букет она положи­ла на могилу, оросила его слезами, помолилась, а когда припод­няла голову, то увидела чудо: вся могила была покрыта живыми хризантемами. Их горьковатый запах как бы говорил, что они олицетворяют печаль.

ЛЕГЕНДА О МАКЕ Когда Господь создал землю, животных и растения, все бы­ли счастливы, кроме Ночи. Как ни старалась она при помощи звезд и светящихся жучков рассеять свой глубокий мрак, слиш­ком много красот природы она скрывала, чем всех отталкивала от себя. Тогда Господь создал Сон, сновидения и грезы, и вме­сте с Ночью они стали желанными гостями. Со временем в лю­дях пробудились страсти, один из людей даже задумал убить

своего брата. Сон хотел остановить его, но грехи этого человека мешали ему подойти. Тогда Сон в гневе воткнул свой волшеб­ный жезл в землю, а Ночь вдохнула в него жизнь. Жезл пустил корни, зазеленел и, сохраняя свою вызывающую сон силу, пре­вратился в мак.

Мак служил символом плодородия из-за своей большой пло­довитости (в маковой коробочке содержится около 30 тысяч се­мян). Поэтому он является постоянным атрибутом Геры (Юно­ны) - богини плодородия и супружества.

Маком обсыпают места, в которых хотят избавиться от хит­ростей и наваждений ведьм. Мак должен быть дикий и освящен 14 августа (Маккавеева печаль).

Станция 3: «Удивительные растения».

Учитель. Многие растения могут выглядеть очень стран­но. В природе встречаются растения, похожие на камни, бутыл­ки или курительные трубки. У некоторых корни растут над зем­лей. Есть даже растения, которые едят насекомых. Некоторые деревья живут тысячи лет и вырастают до огромных размеров.

Кирказон пахнет тухлым мясом, что привлекает мух. Этот цветок похож на старинную курительную трубку.

Непентес питается насекомыми. Его листья похожи на вазу. Насекомые скользят по их гладким стенкам и тонут в жидкости внутри.

Листья растений, называемых «живые камни», действи­тельно похожи на камни. Это для того, чтобы их не съели жи­вотные.

Мамонтово дерево - самое высокое и старое дерево в мире. Возраст одного из них в Калифорнии составляет более трех тысяч лет.

Корни мандрагоры похожи на ноги.

Корни болотного кипариса растут над землей.

У бутылочного дерева ствол похож на бутылку. В нем запасается вода.

Цветки геликонии прячутся за большими листьями. Они ярко-красные, с острыми верхушками.

Вопрос: о каких удивительных растениях и их свойствах вы читали в литературных источниках?

**Станция 4: «Как живут растения?».**

Учитель. Почему деревья высокие? Для роста деревьев необходимо, чтобы солнечный свет попадал на их листья. Са­мые высокие деревья в лесу получают больше всего света. Они не затенены листвой соседних деревьев.

Карликовая ива - самое маленькое дерево на свете. Растет она очень медленно в арктической тундре. Взрослое рас­тение достигает в высоту всего 5 см.

Как определить возраст дерева? Каждый год у дерева под корой нарастает новый слой древесины. Если спилить дере­во, слои будут видны в виде колец на поверхности пня. Посчи­тав кольца, вы сможете узнать возраст дерева.

Почему деревья сбрасывают листья? Деревья теряют много воды при испарении ее с поверхности листьев. Зимой дереву трудно добывать влагу, потому что вода в почве замерзает. По­этому дерево сбрасывает свои листья до прихода весны во избе­жание потери влаги.

Корень. Самая крупная корневая система - у растений за­сушливых районов: пустынь и полупустынь. Их корни прони­кают глубоко в землю, чтобы добраться до ближайших подзем­ных водных источников, или простираются далеко вширь, для использования того небольшого количества осадков, которые выпадают в пустыне. Рассмотрим несколько примеров длины корней:

* среднеазиатский кустарник мимозка -7 м;
* люцерна посевная - свыше 15 м;
* верблюжья колючка - более 20 м.

Какое растение является рекордсменом по величине своего корня? Оказывается, это яблоня, растущая на пористых почвах штата Небраска в Америке. Ее корни проникали на глубину 1086 м! А если взять весь корень да еще прибавить к нему все собственные корешки, то общая длина корня будет исчисляться километрами.

Знаете ли вы, что морковь, свекла, редис - это тоже корни, которые изменили свой внешний вид, потому что в них отложи­лось столько запасных питательных веществ, что это заставило корешки сильно разрастись в ширину. Иначе эти корни называ­ются корнеплодами. В 1978 году один таджикский земледелец вырастил кормовую свеклу весом больше 20 кг!

Лист. В юго-восточной Азии на острове Шри-Ланка растут пальмы из рода корифа. Пластинки вееровидных листьев корифы достигают 8 м в длину и 6 м в ширину. Одним таким листом можно накрыть половину волейбольной площадки. Из них де­лают красивые и прочные зонты, расписные веера.

Колючки кактуса - это его листья.

Прославилась своими большими листьями виктория амазон­ская - родственница нашей водяной лилии (кувшинки). Лист виктории выдержит на себе школьника. А некоторые листья не уходят под воду с грузом около 50 кг! Более того, лист вик­тории не тонет, когда всю его поверхность засыпают ровным слоем песка до 80 кг.

Почка. Кочан капусты - это самая обыкновенная почка. В Англии в 1973 году был выращен кочан весом 43 кг 525 г.

III. Заключение.

Учитель. Наше путешествие подошло к концу, но мы мо­жем совершить его еще раз, только названия станций и материа­лы к ним вы подберете самостоятельно.

Приложение №2

Т е м а: В ГОСТЯХ У ЖИТЕЛЕЙ ПОДВОДНОГО ЦАРСТВА

(игра «Поле чудес»)

Оформление помещения, в котором проводится занятие, имитирует морские глубины. Здесь могут быть картины с видами водоемов, аппликации, изображающие животный и рас­тительный мир водоемов (рыбы, водоросли, раки, крабы и др.). На стенах развешаны рисунки детей, стенгазеты («Изучаем подводный мир», «Загадки под водой»). Оформить фотовы­ставку.

Ход игры

Дети входят под музыку.

I. Вводная часть.

Морской царь. Здравствуйте, дорогие гости! Я, Мор­ской царь, рад вас видеть в нашем подводном Царстве! Знаю, что вас привело сюда желание не только узнать как можно больше об обитателях голубых просторов, но и поделиться своими знаниями с другими ребятами.

Проведем игру «Поле чудес».

Вопросы для выбора первой тройки участ­ников игры:

- Ядовитое морское животное с длинными щупальцами.

(Медуза.)

* Крупный морской рак. (Омар.)
* Большая стая рыб. (Косяк.)
* Что такое нерест? (Метание икры.)
* Как называют улитку без раковины? (Слизень.)
* Что такое губка? (Мягкое подводное растение.)

- Как называется умение жить, которое заложено в любом живом существе с самого рождения? (Инстинкт.)

II. Игра.

1-й тур

Морской царь. Этих животных ученые называют амфи­биями, потому что они могут жить на суше и в воде. Они любят спокойные заводи, озера и пруды - тихие места с непроточной пресной водой. Некоторые из них неплохо чувствуют себя и в соленой воде. Это интересные и полезные животные. Мно­

гие люди не любят этих животных за их отталкивающий вид, а некоторые даже безжалостно убивают их. Слово состоит из 7 букв. (Лягушки.)

Вопросы для выбора второй тройки участ­ников игры:

* Как называются личинки лягушек? (Головастики.)
* Чем дышат головастики? (Жабрами.)

-Добычей кого являются головастики? (Водяных жуков, рыб.)

-Чем дышат взрослые лягушки? (Легкими, кожей.)

-Чем питаются лягушки? (Мухами, комарами, жуками, до­ждевыми червями, мальками рыб.)

- Чем отличаются лягушки от жаб? (Жабы беззубые, а у ля­гушки есть крохотные зубки.)

-Какую пользу приносят лягушки? (Уничтожают вреди­телей, комаров, служат пищей для других животных.)

**2-й тур**

Морской царь. Этих животных зовут санитарами моря. Они очищают моря от мертвых животных. Некоторые виды этих животных живут в пресной воде и на суше. Они хорошо плава­ют, многие быстро и ловко ползают боком.

Слово из 5 букв. *(Крабы.)*

Вопросы для выбора третьей тройки участ­ников игры:

* В какое время суток охотятся крабы? *(Ночью.)*
* Как расположены глаза у краба? *(На длинных стебельках.)*
* Как ищут пищу крабы? *(Кончиками клещей.)*

-Чем питаются крабы? *(Рыбами, креветками, морскими звездами.)*

-Что такое линька у крабов? *(Сбрасывание старого пан­циря.)*

* Где прячутся крабы? *(В песке, среди водорослей.)*
* Ближайшие родственники крабов? *(Раки.)*

- Что может случиться, если из реки выловить всех раков? Ответы детей.

3-й тур

Морской царь. Это животное можно встретить там, где сыро. У него мягкое нежное тельце. Может присасываться к камню так, что не оторвешь и ножом. Оно любит путешество­вать за чужой счет: прицепившись к днищу корабля, преспокой­но переезжает за тысячи километров от места рождения.

Слово из 6 букв. (Улитка.)

Игра со зрителями

Морской царь. Эти животные встречаются повсюду, где есть вода. Обтекаемая форма тела помогает им быстро пере­двигаться, они приспособились к самым разным водным средам. Отсюда их удивительное разнообразие.

Слово из 4 букв. (Рыбы.)

Финал

Морской царь. Травянистое многолетнее водное расте­ние. Корневища горизонтальные, с многочисленными белыми шнуровидными корнями. На верхушках корневища пучками со­браны плавающие сердцевидные листья. Цветки одиночные, крупные. Лепестки многочисленные, желтые. Плод - зеленая коробочка.

Слово из 8 букв. (Кувшинка.)

Суперигра

Морской царь. Большинство из этих растений живут в водной среде. Их встречают в воде пресной, соленой или со­лоноватой. У этих растений нет корней, цветов и настоящих ли­стьев. Некоторые из них прикрепляются к камням присосками и выпускают длинные нити, которые тянутся к солнечному све­ту. Они могут быть зеленого, бурого и красного цвета.

Слово из 9 букв. (Водоросли.)

**III. Подведение итогов.**

Приложение №3

**Тема: ЗНАТОКИ ОТЧЕГО КРАЯ**

**(игра «Брейн-ринг»)**

Цели: обобщить представления детей о природе и харак­терных признаках степной полосы; воспитывать чувство гордо­сти за родной край, развивать желание познавать природу род­ного края; учить детей вести себя экологически сообразно в ок­ружающей природе; развивать умение работать в команде, вос­питывать чувство товарищества, умение выслушивать мнение оппонентов и отстаивать свою точку зрения.

Ход игры

Дети, заходя в кабинет, вытаскивают из ящика эмблему (не гля­дя). Они рассаживаются по командам в зависимости от вида рисунка на полученной эмблеме.

**I. Вводная часть.**

Ведущий (обращаясь к командам). Наш край богат. Глядя на карту области, мы видим, что границы ее обширны. Это жи­вой организм, в котором реки - кровь, несущая жизнь во все уголки этого организма. На территории нашей области есть раз­ные природные зоны - степь, полупустыня, есть и леса, и, ко­нечно, везде обитают самые разнообразные виды животных. Есть в нашем крае и своя Красная книга, куда занесены редкие и исчезающие виды растений и животных. И сегодня победит та команда, которая знает наш край лучше других. Эта команда будет носить гордое звание «Знатоки отчего края».

Представление жюри.

**II. Игра**.

**Конкурс 1: «Защита эмблем».**

Команды за 1 мин должны определить, что (кто) изображено на эмблеме и почему.

•Орел степной - на эмблеме 1-й команды. Определить птицу можно по форме тела, по «штанишкам» на лапах, заостренной форме клюва. Эта птица представлена на эмблеме пото­му, что наша область расположена в степной зоне, а степной орел - редкая птица, занесенная в Красную книгу.

•Тополь - уникальное растение. Данный вид деревьев очень много высаживали на территории нашей области. Тополь улавливает газ и пыль, его семена легко распространяются, так как переносятся часто дующими ветрами.

•Тюльпан Шренка - степной первоцвет, очень краси­вый цветок, занесенный в Красную книгу.

Ответы оцениваются 3 баллами.

*Конкурс 2: «Знаете ли* **вы?».**

Вопрос задается всем командам, право ответа у той, которая быстрее нажмет на звуковой сигнал. Время обдумывания не более 30 с.

* Зачем божьей коровке яркая окраска? (Предупреждение о ядовитости.)
* Чем питаются степные орлы? (Сусликами, полевками.)
* Куда деваются насекомые с наступлением холодов? (Пря­чутся в коре деревьев, умирают, зимуют в виде личинок.)
* Назовите самое распространенное животное степи.

(Суслик.)

* Назовите растения, выделяющие фитонциды, убивающие вредные микроорганизмы. (Черемуха, дуб.)
* Почему стрижи, ласточки и некоторые другие птицы уле­тают в теплые края? (Они питаются насекомыми, которые в холодное время года исчезают.)
* Какая птица откладывает голубые яйца? (Дрозд.)
* Какая птица поет в полете? (Жаворонок.)

Ответы оцениваются в 1 балл.

*Конкурс* ***3:*** *«Кто это?».*

По внешнему виду определить насекомое - жителя нашего края, рассказать об его образе жизни, особенностях внешнего вида. Время выполнения - 1 мин.

* Жук-носорог.
* Богомол.
* Шмель.

Ответы оцениваются в количестве от 1 до 5 баллов (в зави­симости от полноты прозвучавшей информации).

***Конкурс капитанов.***

Для каждого капитана дается задание и время на подготовку ответа (2-3 мин).

• Показать границы области, столицу и назвать самый се­верный и южный города.

• Назвать и показать крупнейшие реки области.

• Показать водохранилища и озера области, рассказать, чем примечательны.

• Назвать самую высокую и самую низкую точку области.

Ответы оцениваются в количестве от 1 до 5 баллов (в зави­симости от полноты прозвучавшей информации).

***Конкурс 4: «Определите птицу по голосу».***

Проводится, пока капитаны готовятся отвечать.

Используется звукозапись голосов чайки, лебедя, цапли, жу­равля.

Ответы оцениваются в 1 балл.

***Конкурс*** *5:* ***«Театр природы».***

Дети разыгрывают ситуации, команды-соперники отгадыва­ют и пробуют рассказать о своих наблюдениях за данным явле­нием.

* Дует слабый ветерок - деревья слегка шелестят листьями, дует сильный - деревья раскачиваются и гнутся. (В степной зо­не часто дуют ветры-суховеи.)
* Семена прорастают, прокладывая себе путь через почву, постепенно они превращаются во взрослое растение, на них распускаются цветы. (Рассказ о наблюдении за проращиванием семян.)

Птичьи «мама» и «папа» снуют к гнезду и от гнезда, где сидят их голодные птенчики. Родители без отдыха кормят своих малышей. (Рассказ о наблюдении за заботой птиц о своём по­томстве.)

Ответы оцениваются в количестве от I до 5 баллов (с учё­том полноты показа и ответа).

***Конкурс 6: «Экологические задачи».***

*Время решения - 1 мин.*

* В чистом пруду жило 50 рыб. Отходы с фабрики загрязни­ли воду. Чтобы спасти рыб, их необходимо перевести в другое водохранилище. К сожалению, в грязной воде погибло 20 рыб. Посчитайте, сколько рыб удалось спасти.
* В парке был 61 скворечник, 20 домиков сломались. Ребя­та починили 5. Сколько сейчас в парке несломанных сквореч­ников?
* В лесу росло 99 красивых дубов. Неосторожный мальчик оставил на опушке леса бутылку, которая, выполнив «роль» линзы, стала причиной пожара. После того как пожар потушили, выяснилось, что осталось только 73 дуба. Сколько дубовых де­ревьев сгорело во время пожара?
* Ответы оцениваются в количестве от 1 до 3 баллов.

***Конкурс 7: «Почему?».***

Право ответа - у команды, первой нажавшей на звуковой сигнал. Необходимо объяснить, почему так названо животное или растение.

* Мать-и-мачеха.
* Рябина.
* Скворец.
* Синица.
* Воробей.

Ответы оцениваются в количестве от 1 до 3 баллов (с учё­том полноты ответа).

**III Подведение итогов**

Приложение №4

**Загадки о животных и растениях**

Кто в густом лесу живет

И с куста малину рвет,

А как вьюга засвистит,

Он в берлоге крепко спит? **(медведь.)**

Белым был зимою снежной, Летом он сменил одежду: Серым стал косой зверек. Кто узнал, пусть назовет **(заяц.)**

По деревьям, по кустам

Скачет рыжий шарик сам.

Он орешки собирает

И грибочки запасает.

Он живет в лесу густом,

Дом его зовут дуплом **(белка.)**

Зверь большой идет куда-то

На голове рога лопатой

С ним шутить не вздумай, брось!

Потому что это... **(лось).**

По реке плывет бревно.

Ох и злющее оно!

Тем, кто в речку угодил,

Нос откусит... **(крокодил)**

Гладишь - ласкается, Дразнишь – кусается **(собака.)**

Ежик вырос в десять раз, Получился... **(дикобраз).**

В зоопарке

Верь не верь

Проживает

Чудо-зверь.

У него рука - во лбу,

Так похожа на трубу! (слон.)

За деревьями, кустами,

Промелькнуло, будто пламя,

Промелькнуло, пробежало...

Нет ни дыма, ни пожара (лиса.)

Заплелись густые травы,

Закудрявились луга,

Да и сам я весь кудрявый,

Даже завитком рога (баран.)

Кто с высоких темных сосен

В ребятишек шишку бросил?

И в кусты через пенек

Промелькнул, как огонек? (белка.)

Живет в норке, грызет корки.

Короткие ножки. Боится кошки (мышь.)

Катится клубочек совсем без иголок, вместо ниточки ста колючек (ежик.)

Они крикуны ужасные,

На ножках ласты красные (утки.)

Сама пестрая, ест зеленое, дает белое. (корова.)

Живет спокойно, не спешит,

На всякий случай носит щит.

Под ним, не зная страха,

Гуляет... (черепаха).

Водяные мастера

Строят дом без топора (бобры.)

Я в красной шапочке расту

Среди корней осиновых,

Меня узнаешь за версту,

Зовусь я... (подосиновик.)

На зеленой ветке

В бежевой беретке

Всем твердит крепыш: - Я буду

Стройным и могучим дубом! (желудь.)

А вот кто-то важный

На беленькой ножке.

Он с красной шляпкой,

На шляпке горошки (мухомор.)

Разломился тесный домик

На две половинки,

И посыпались оттуда

Бусинки-дробинки:

Бусинки зеленые,

Сладкие, ядреные (горох.)

Зелена, а не луг,

бела, а не снег,

Кудрява, а без волос(береза.)

Я - травянистое растение

С цветком сиреневого цвета.

Но переставьте ударение,

И превращаюсь я в конфету (ирис)

Что летом и зимой

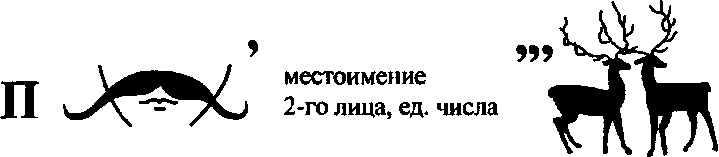
В рубахе одной? (ель, сосна.)

Кудри в речку опустила И о чем-то загрустила, А о чем грустит, Никому не говорит. (ива.)

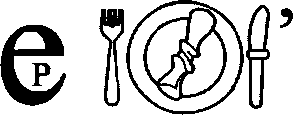
Приложение №5

**Ребусы**

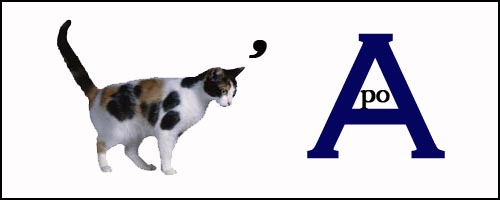
1. ***Природная зона (пустыня)***



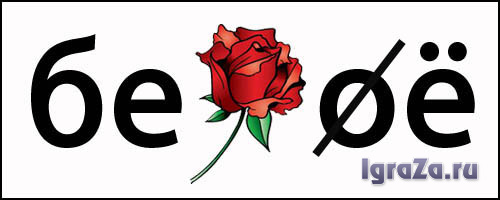
1. ***Животное пустыни (верблюд)***



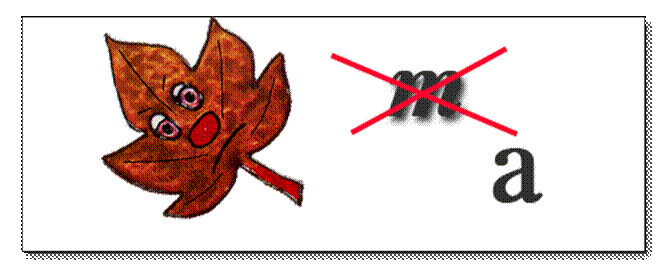
1. ***Домашнее животное (корова)***



1. ***Дерево (береза)***



1. ***Животное (лиса)***



Приложение №6

**Кроссворды**

Кроссворд«Арктика»

1. Эти птицы, собираясь на скалистых берегах, образуют «птичьи базары». Этих птиц можно увидеть около реки и в нашей местности. 2. Близкий родственник тюленя. 3. Птицы, откладывающие яйца на голые камни. 4. Это животное бывает добычей белого медведя. 5. Рас­тение полярной зоны. 6. Самый крупный обитатель морей и океанов. 7. Пища рыб север­ных морей.

(Ответы: 1. Чайка. 2. Морж. 3. Кайры. 4. Тюлень. 5. Лишайники. 6. Кит. 7. Рачки. Ключевое слово: АРКТИКА.)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 |  |  |  |  |  | | | |
| 2 |  |  |  |  | |  |  | | |
|  | | 3 |  |  |  |  |  |  | |
|  |  | 4 |  |  |  |  |  |  | |
|  | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 6 |  |  |  | | | | |
|  | 7 |  |  |  |  |

**Кроссворд «Водоемы»**

По горизонтали: 2. Водный по­ток, имеющий исток и устье. 5. Огромное пространство соленой воды на Земле. 6. Постоянный при­родный водный поток.

По вертикали: 1. Искусствен­ное углубление на поверхности суши, заполненное водой. 3. При­родное углубление на поверхности суши, заполненное водой. 4. Часть океана, вдающаяся в сушу и отде­ленная от него островами и полу­островами. 7. Выход подземных вод на поверхность.

(Ответы: 1. Пруд. 2. Ручей. 3. Озеро. 4. Море. 5. Океан. 6.Река. 7. Ключ.) Ключевое слово: ВОДОЕМЫ

**1**

**2**

4

3

**5**

**7**

**6**

**Кроссворд «Тайга»**

***По вертикали.***

1. *Хвойное дерево-долгожитель. (Кедр.)*
2. *Черно-синие сладкие ягода. (Черника.)*

*6. Хищный зверек с ценным мехом. (Соболь.)*

***По горизонтали****.*

*1. Небольшой зверек с пушистым хвостом. (Белка.)*

*2. Крупный хищный зверь. (Медведь.)*

*5. Дикий родственник свиньи. (Кабан.)*

*7. Хищный зверь семейства кошачьих. (Рысь.)*

7

6

5

4

2

3

1

**Кроссворд «Лес»**

***По горизонтали.***

*1. Что у ели вместо листьев? (Хвоинки.)*

1. *В каком растении есть два организма? (Лишайник.)*
2. *Лекарственный цветок. (Ромашка.)*

***По вертикали***.

*2.* *Что есть у растения кроме листьев, стебля, цветков?* (Корень.)

1. *Как называется плод у ели?* (Шишка.)

2

1

3

5

4

***Новизна опыта***

Новизна и практическая значимость опыта заключается:

* в сборе и обобщении материала по игровым технологиям
* в апробации игр на занятиях по экологии в учреждениях дополнительного образования
* в создании банка игр разной тематики и направленности по экологии

***Адресная направленность***

Надеюсь мой опыт поможет в работе педагогам дополнительного образования по экологии, работающих по предложенной теме.