**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ БИОЛОГИИ**

Игровые технологии – это уникальная форма обучения, которая не только позволяет сделать деятельность учащихся на творческом и исследовательском уровне увлекательной, но и делает повседневные этапы биологических исследований намного интереснее. Развлекательный характер условного мира игры придает положительную эмоциональную окраску монотонной деятельности по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции учащегося. Еще одним положительным аспектом игры является то, что она облегчает использование знаний в новых ситуациях, т.е. усваиваемый учениками материал проходит практику, что вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют множество других функций:

1) грамотный подход к организации игровой деятельности способствует развитию памяти и коммуникативных навыков обучающихся;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игровая деятельность дает возможность активизировать деятельность школьников на уроке.

Приведем примеры игр, которые можно использовать на уроках биологии.

1. Какое слово в строке лишнее? Почему?

* дуб, орешник, барбарис, пихта.
* осьминог, лягушка, ястреб, лев.

2. Шарады

С «Л» - на севере живёт,

Быстро нарты он везёт.

С «С» - бывает после лета,

Время года, дети, это.

(Олень - осень)

3. «Кто определит раньше»

В игре участвуют две команды. Перед командой, по количеству членов команды, на стол кладут гербарные образцы. Для групп гербарные образцы должны быть хорошо известны, поэтому предлагаются только растения исследуемого семейства. По знаку учителя учащиеся бегут к столу, и по одному игроку от команды каждый выбирает из своей стопки образец гербария, пишет на отдельном листочке название и кладет его в гербарий. Побеждает та команда, которая первой выполнит задание без ошибок.

4. Игровые упражнения – продолжительностью 10-15 минут, предназначены для совершенствования познавательных способностей учащихся и являются хорошим средством для воспитания познавательного интереса, понимания и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях.

Например, в 5 классе можно использовать следующую игру: «Распредели по своим местам» (домики с надписью «организмы» и «неживая природа», перечень наименований, которые, необходимо распределить: школа, земля, хлеб, гусеница, астра, кислород, кошка).

5 класс, тема «Строение организмов», игра «Соотнеси»:

Орган покровная

Ткань лист

Клетка амёба

Организм клетка лука

Учащимся предлагается соединить линиями понятия, связанные логически.

Таким образом, игры учат коллективному поиску ответов на вопросы, взаимной ответственности и взаимопомощи, способствуют развитию общения, стимулируют развитие познавательного интереса. Решая ситуационные задачи, ученики углубляют свои знания и учатся применять полученные знания на практике. При этом они понимают, что это знание не только теоретическое, но и практическое. Игровые методы обучения позволяют вовлечь детей в процесс обучения. Необычность ситуации создает интерес, а понимание личностной значимости изучаемого материала определяет мотивацию к обучению. Занятия проходят в непринужденной обстановке, что нравится как ученикам, так и преподавателям.