

Дидактическая игра «Своя экоигра» по теме «Основы экологии».

Тема игры: «Основы экологии»

Цель: обобщение и проверка усвоения учащимися знаний по разделу «Основы экологии»

Задачи игры: систематизировать у учащихся знания по разделу «Основы экологии»; развить у учащихся умение работать в команде, а так же лидерские качества, развить у учащихся бережное отношение к природе.

Подготовка учителя и учащихся к игре: учащиеся повторяют параграфы по разделу «Общая экология», учитель подготавливает презентацию с табло и вопросами.

Правила игры:

1. Учащиеся по своему желанию делятся на команды по 4-5 человек.
2. В каждом раунде один из участников команды выбирает категорию и стоимость вопроса, обсуждает с командой ответ на вопрос, и отвечает от лица всей команды.
3. На обсуждение дается 1 минута.
4. Если ответ оказался не верный, на вопрос могут ответить представители других команд. Среди желающих, отвечающая команда выбирается учителем.
5. В категории «кот в мешке» находятся вопросы практической направленности, дающие большее количество баллов.
6. В выборе и ответе на вопрос должен принять участие каждый член команды.
7. За каждое нарушение правил игры и дисциплины у команды вычитается 50 очков.
8. Побеждает команда, набравшая больше всего очков.

Этапы проведения игры:

- 1) Этап подготовки: учитель с учащимися формулирует цель урока и игры, учащиеся делятся на команды.
- 2) Этап введения в игру: учитель раздает каждой команде инструктивные карточки. Учащиеся внимательно изучают правила.
- 3) Этап проведения игры: ведущий проводит игру, следит за набором очков командами, подводит итоги и выбирает победителя.
- 4) Этап анализа: учащиеся обсуждают с учителем игровой процесс, выражают свое мнение по поводу игры, рассказывают, что им было интересно/неинтересно, сложно/легко (рефлексия).

- 5) Заключительный этап: педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует итог занятия в соответствии с поставленной педагогической целью, по своему усмотрению выставляет оценки победившей команде, активным ученикам.

Методические рекомендации:

Для проведения игры необходим компьютер и желательно проектор.

Ведущим является учитель, либо учащийся, если окажется один лишний человек, не вошедший в команды. Весь класс делится на команды по 4-5 человек и рассаживается каждая команда в свой круг. Один из участников команды выходит вперед, выбирает тему вопроса на доске и его стоимость. Так же есть категория вопросов «кот в мешке» на логику или на физическую активность учащихся. Дается 1 минута на обсуждение с командой, после чего этот же участник дает ответ. С каждым ходом отвечающий участник команды меняется. Побеждает команда, набравшая больше всего очков.