**Пояснение к мероприятию**

Игра “Путешествие в королевство Бифихиаст” разработана с использованием технологии интерактивных игр и адаптирована для учащихся среднего и старшего звена школы (6-11 классы).

**Цели.**

Cоздание условий для расширения знаний по предметам естественно-научного цикла.

Активизация познавательной деятельности у детей с использованием интерактивных форм обучения.

**Задачи.**

Показать взаимосвязь физики, биологии, химии, географии на основе общности ряда законов живой и неживой природы, создать условия для углубления знаний о единстве материального мира, взаимосвязи и обусловленности явлений и их познаваемости.

Активизировать мышление школьников, создать условия для самостоятельного поиска информации в Интернете и использования ИКТ технологи.

Создать условия для развития умений формулировать выводы, развивать речь, анализировать и обобщать.

Повышать мотивацию к изучению физики, биологии, химии, географии, используя разнообразные приёмы деятельности, сообщать интересных сведений.

Создать условия для развития чувства взаимопонимания и взаимопомощи у школьников.

Методы обучения:

диалогический,

исследовательский,

эвристический.

**Демонстрации:** мультимедийная презентация игры.

Оборудование: интерактивное оборудование (медиапроектор, экран, ПК), два ноутбука с выходом в Интернет (для конкурса капитанов и конкурса “Их знают в лицо”), таблица для подсчета баллов, распечатанные вопросы для конкурса капитанов.

Продолжительность: 1 ч. 20 мин.

Для успешного проведения игры необходимо следующее.

Участники игры должны:

знать элементарные биологические, химические, физические и астрономические понятия, имена ученых;

уметь работать в малых группах и самостоятельно;

уметь работать в Microsoft Office Excel, Microsoft Office Word, поисковыми системами;

уметь работать с интернет-ресурсами.

Организатор и ведущие игры должны:

уметь организовать работу в малых группах, создать благоприятную атмосферу для творческой работы;

подготовиться к игре, знать её содержание, иметь навыки работы с компьютером, мультимедийным оборудованием;

сформировать жюри или назначить счетчика;

сформировать призовой фонд игры.

Методические рекомендации по проведению игры

 “Путешествие в королевство Бифихиаст”

Бифихиаст – это начальные буквы таких школьных предметов как биология, физика, химия и астрономия.

Игра “Путешествие в королевство Бифихиаст” создана с использованием Microsoft Office Excel, Microsoft Power Point, Microsoft Office Word с гиперссылками. Данную игру можно использовать как в воспитательных целях при проведении внеклассных мероприятий, так и в образовательных на уроках биологии, физики, химии и географии.

Перед началом игры формируются две команды, включающие по одному представителю от каждого класса. Команды придумывают названия, выбирают капитанов.

Игра запускается открытием файла Презентация. Открывается слайд, на котором пункты “Правила игры” и “Играть”. Ведущий при нажатии на пункт “Правила игры” озвучивает их (см. приложение № 1). Следующий пункт “Играть” открывает игровое поле, представляющее собой карту королевства Бифихиаст. Всего в королевстве 6 пунктов, на которых командам необходимо остановиться: “Летающая обсерватория” (A), Врата “Их знают в лицо” (В), “Гора капитанов” (К), “Физград” (Ф), “Химград” (Х), “Биоград” (Б). При нажатии на буквы, открываются гиперссылки на таблицу с вопросами игры, соответствующие данной предметной области. Количество баллов зависит от уровня сложности вопроса (всего по 10 вопросов в каждом направлении). Чем выше баллы, тем сложнее вопрос. Команды вправе выбирать вопрос любой степени сложности. По очереди называют выбранную ими цифру, ведущий наводит курсор мыши на эту цифру и нажимает на неё, на экране появляется вопрос, который зачитывается. (Обратите внимание! После открытия вопроса ни каких щелчков мышью не должно быть, иначе на экране появится ответ). Команде даётся от 10 до 30 секунд на обдумывание, в зависимости от сложности вопроса, далее команда озвучивает ответ. Если команда ответила правильно, то жюри в таблицу заносит то количество баллов, которое соответствует данному вопросу. В противном же случае ставиться “0” и этот вопрос задается зрителям. За полный правильный ответ, зритель получает два жетона, а неполный – один. Затем на слайде нажимается кнопка “Ответ” (в нижнем правом углу слайда), на экране появляется правильный ответ, который сверяется с ответом команды или зрителя, даются комментарии (все вопросы и ответы см. в приложении № 2).

Затем ведущий возвращает на экран таблицу с вопросами, для этого на слайде с ответом нажимается кнопка “Назад”, расположенное в нижнем левом углу слайда. Разыгранные цифры меняют цвет в таблице вопросов и в дальнейшей игре не участвуют.

Команда не может перейти к следующему пункту пока не наберет минимум 30 баллов. Для перехода к следующему пункту, после разыгрывания вопросов, на слайде с таблицей вопросов в нижнем левом углу нажимается “К карте” и возвращается карта королевства Бифихиаст.

На “Горе капитанов” (К) гиперссылки нет. Пока команда продолжает путешествие, капитаны получают конверт с вопросами, ответы на которые ищут при помощи поисковых систем Интернета.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Победители награждаются дипломами победителя и подарками; проигравшая команда награждается дипломами участников и подарками; зрители, набравшие наибольшее количество жетонов так же награждаются дипломом “Самый активный зритель” и подарком (распечатать дипломы можно при нажатии на кнопку “Финиш”, а также см. приложение № 3).

Приложение 4

**Литература**

Агеева И.Д. Веселая биология на уроках и праздниках М.: ТЦ СФЕРА, 2006.

Аликберова Л.Ю. Занимательная химия: книга для учащихся, учителей и родителей. М.: АСТ-ПРЕСС, 1999.

Анашина Н. Ю. День естествознания в школе: интеллектуальные игры и развлечения. Биология, география, химия. Ярославль: Академия развития, 2007. Дроздова И.В. “Удивительная биология” НЦ ЭНАС, 2008.

Дубкова С.И. Сказки звездного неба. Для младшего школьного возраста. М.: Белый город, 2004.

Звездное небо/Перевод с англ. Яз. Н.К. Яковлевой. - М.: ООО “ТД” Издательство Мир книги”, 2006.

Карл Шукер. Удивит. способ. животных. О. В.. Иванова, И. Г. Лебедев, перевод на русский язык, 2000. ООО “ТД Изд-во Мир книги”, 2006.

Кац Ц. Б. Биофизика на уроках физики: Книга для учителя: из опыта работы М.: Просвещение, 2000.

Леенсон И.А. “Удивительная химия” НЦ ЭНАС, 2009.

Семке А. И. Нестандартные задачи по физике. Для классов естественно-научного профиля / А. И. Семке.- Ярославль: Академия развития, 2007.

Симвков Ю.Г. Живые приборы. М.: 1986.

**Интернет ресурсы**

http://images.yandex.ru/ - шаблоны, сертификаты, картинки.