**Интеллектуально-игровое мероприятие для 5 класса «Тайны живого: Следствие ведут биологи»**

**Цель:** В увлекательной игровой форме расширить и закрепить знания учащихся о многообразии живых организмов, их особенностях и взаимосвязях.  
**Задачи:**

· Активизировать познавательный интерес к предмету «Биология».  
· Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение работать в команде.  
· Формировать коммуникативные навыки и экологическое сознание.

**Формат:** Командная игра-расследование (3-4 команды по 5-7 человек).  
Время: 45-60 минут.  
Место: Кабинет биологии или любой просторный класс.  
**Оборудование:**

· Мультимедийный проектор, экран, ноутбук.  
· Раздаточный материал для станций.  
· Карточки с заданиями, черные конверты («дела»).  
· Канцелярские принадлежности (ручки, маркеры, листы А3).  
· Призы (например, «Удостоверение юного биолога», тематические закладки, шоколадки в форме листьев/зверей).

**Сценарий проведения**

**Ведущий:** Учитель или старшеклассник в роли «Главного детектива отдела биологии».

1. Вступительная часть (5-7 минут)

· Ведущий: «Добрый день, юные детективы! Сегодня в нашем агентстве поступили самые запутанные дела, связанные с тайнами живой природы. Нам предстоит раскрыть 4 архиважных дела. Ваша задача — проявить смекалку, знания и работать в команде. За каждое раскрытое дело вы будете получать фрагмент шифра. Кто соберет все фрагменты и разгадает главную тайну — станет победителем нашего расследования!»  
· Представление команд (они могут быстро придумать названия, связанные с природой: «Лисята», «Следопыты», «Фотосинтез»).  
· Объяснение правил.

2. Основная часть: «Работа с делами» (35-40 минут)

Команды по очереди или по маршрутным листам проходят 4 «станции-дела».

· Дело №1: «Загадочный след» (Царство Растения)  
  · Задание: По фотографиям следов (листьев, плодов, семян) определить растение и его «особые приметы».  
  · Примеры: 1) След «вертолетик» (клен). 2) След «колючий мячик» (репейник/лопух — приспособление к распространению). 3) След «парашют» (одуванчик).  
  · Дополнительный вопрос: Почему эти следы так устроены? (Приспособленность к распространению).  
  · Фрагмент шифра: буква «К».  
· Дело №2: «Криминальная внешность» (Царство Животные)  
  · Задание: По ряду «улик» (адаптаций) определить животное.  
  · Пример: «Объект имеет маскировочную окраску, длинный липкий язык, глаза двигаются независимо друг от друга. Может менять цвет. Кто это?» (Хамелеон).  
  · Задание-мини-эксперимент: Рассмотреть через лупу перо птицы, чешую рыбы (или их фотографии). Нарисовать схему и сделать вывод о их назначении.  
  · Фрагмент шифра: буква «Л».  
· Дело №3: «Тайное становится явным» (Микроскопические организмы)  
  · Задание: Разгадать кроссворд или ребусы с терминами (бактерия, инфузория, гриб, дрожжи).  
  · Практическая часть: Детям показываются готовые микропрепараты под микроскопом (или качественные фото/видео на экране). Нужно сопоставить название организма с его изображением.  
  · Фрагмент шифра: буква «Ю».  
· Дело №4: «Биологический детектив» (Смекалка и логика)  
  · Задание: Решить биологические задачи.  
    · Задача 1: «В одной клетке сидели 3 кролика. Им на месяц оставили 3 кочана капусты. Кролики съели их за 10 дней. За сколько дней они съедят 10 кочанов?» (Обсуждение: нельзя просто умножить, нужно учесть, что количество кроликов не изменилось).  
    · Задача 2: «Можно ли считать вирус живым организмом? Почему?» (Дискуссионный вопрос, важно выслушать аргументы).  
  · Фрагмент шифра: буква «Ч».

3. Финальная часть: «Раскрытие главной тайны» (10 минут)

· Команды собирают фрагменты шифра: К, Л, Ю, Ч.  
· Им нужно составить из этих букв слово. Правильный ответ: КЛЮЧ.  
· Ведущий: «Поздравляю! Вы раскрыли главную тайну — ключ к познанию живой природы — это ваше любопытство, наблюдательность и знания!»  
· Подведение итогов, награждение команд. Все участники получают поощрительные «удостоверения», а победившая команда — особые призы.

**Варианты адаптации и модернизации:**

· Станция «Полевая»: Добавить станцию с живыми объектами (комнатные растения, коллекция раковин, перьев), где нужно заполнить «карту описания».  
· Квиз-формат: Провести вторую часть в формате быстрой викторины на проекторе (использовать платформы типа Kahoot! или простые слайды).  
· Творческий финал: Вместо шифра предложить командам создать и презентовать «паспорт» на самое удивительное, по их мнению, живое существо.  
· Экологический акцент: Одно из «дел» посвятить экологическим связям (например, восстановить пищевую цепь, угадать последствия вмешательства человека).

**Важные психолого-педагогические моменты:**

· Позитивный настрой: Акцент на игре, а не на жестком соревновании. Важно, чтобы каждый ребенок внес вклад.  
· Дифференциация: Задания должны иметь разный уровень сложности, чтобы каждый мог проявить себя.  
· Динамика: Чередовать интеллектуальные задания с практическими (рассмотреть, потрогать, нарисовать).  
· Рефлексия: В конце можно задать вопрос: «Какое «дело» было самым интересным и почему?»

Этот сценарий гарантирует высокую активность, вовлеченность и надолго запомнится пятиклассникам, показывая, что биология — это не просто учебник, а увлекательное путешествие в мир живого!