**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

В основе урока лежит игра с элементами соревнования. Перед уроком необходимо подготовить классную комнату к групповой работе: расставить парты и стулья. Учащихся следует разделить на 5 групп: при входе в классную комнату им требуется вытянуть из шляпы цифры от 1 до 5 и сесть за соответствующие столы, на которых стоит карточка с порядковым номером. В процессе игры учащиеся должны выполнять задания, за которые будут получать жетоны. Задания связаны как с прошлой, так и с новой темами уроков. Выполняя их, учащиеся самостоятельно добывают знания. Учитель только направляет их в нужное русло, контролируя действия школьников.

В конце урока подводится итог. Группа учащихся, набравшая большее количество жетонов, получает помимо оценок сладкий приз.

Урок построен на игровой технологии, технологии проблемного диалога, который обеспечивает творческое усвоение знаний учениками посредством специально организованного учителем диалога (а именно побуждающего диалога), а также на таких приемах как синквейн, задание массивом и других.

Написание синквейна – это особый жанр, создание которого возможно в результате анализа и синтеза. Он помогает понять, насколько ученик способен резюмировать информацию и представлять ее в виде образов. Составление синквейнов помогает обучающимся продемонстрировать знания по изучаемой теме и выразить собственное отношение к материалу.

Прием «задание массивом» заключается в том, что учитель дает, например, десять заданий, из которых ученик должен сам выбрать и выполнить не менее заранее оговоренного минимального объема задания. Данный прием позволяет осуществлять самостоятельный выбор задания. При этом формируются такие личностные УУД, как самоопределение и самореализация, умение адекватно оценивать себя и свои достижения, видеть сильные и слабые стороны своей личности.

На протяжении всего урока присутствуют групповая, фронтальная и индивидуальная формы работы учащихся, что позволяет формировать навыки совместной работы и умение договариваться о сотрудничестве в группе.

Технологическая карта урока разработана без мультимедийного сопровождения. На своем опыте я убедилась в том, что существуют школы, в которых не каждый класс оборудован компьютерными технологиями (чаще всего отсутствует проектор, а иногда и компьютер), поэтому данная разработка позволяет провести этот урок также увлекательно и продуктивно, если бы имелось необходимое оборудование.

Более подробное описание урока содержится в технологической карте, которая представлена далее.