**Викторина «Великие рекорды живой природы».**

**Цель:** активное вовлечение учащихся в осознанную познавательную деятельность посредством применения игровых технологий.

**Задачи:**

* активизировать умственную и познавательную деятельность учащихся;
* формировать коммуникативную активность учащихся; подвести учащихся к осознанию бережного отношения к окружающему миру живой природы.

**Технологии:** информационные технологии, здоровьесберегающие технологии

**Материалы и оборудование:** компьютер, мультимедийный проектор, презентация Power Point на тему внеклассного мероприятия.

 **Ход занятия**

Игра-викторина, выполненная по принципу популярной интеллектуальной игры «Своя игра».





**Подведение итогов игры. Награждение победителей.**