

Игровые технологии на уроках биологии

Составила: Сутакова Н.Н. учитель
биологии Алтанской СОШ
Амгинского района

АКТУАЛЬНОСТЬ

- Сто процентный охват учащихся во время урока.
- Внедрение в темп урока слабоуспевающих учеников.

Цель:

- Цель любого учителя – воспитать гуманную, свободную, духовную и творческую личность..

Задачи:

- не только дать определенный объем знаний, а научить ученика учиться.
- дать возможность проявиться интересам детей, их созидательным силам и стремлениям;
- помочь ученикам развить их интеллектуальные, коммуникативные, эстетические и социальные потребности.
- использовать такие методы и приёмы обучения, которые вовлекли бы в работу весь класс, каждого ученика не давая отвлекаться или заниматься посторонними делами и быть только пассивными слушателями.

И эту задачу как нельзя лучше можно выполнить, используя на уроках игровые моменты. Учебная игра – педагогически направленная деятельность, нацеленная на эффективное усвоение материала. Игра по биологии способствует активизации познавательной деятельности учащихся. Она не только помогает школьникам лучше представить то или иное событие, то или иное растение или представителя животного мира, но и вовлекает их в процесс самостоятельного поиска новых знаний, делает учебный процесс разнообразным, способствует развитию воображения, памяти, внимания, расширяет кругозор, возбуждает и поддерживает интерес к биологии.

Благодаря игре удаётся преодолеть робость, неуверенность, пассивность, присущие многим учащимся.

Биологические игры активизируют творческую самостоятельность школьников, к примеру, игра “Найди правильный ответ”. проводится во время опроса, закрепления, на повторительно – обобщающих уроках. Эта игра может проводиться устно и письменно. В ходе этой игры полезно направлять учащихся на поиск правильного ответа в споре, на коллективное обсуждение выбранного ответа. При этом авторы должны разъяснить (доказать) его правильность. Карточки (с текстами, задачами, именами) могут выполнять роль учебного пособия.



Кроссворды, чайнворды, головоломки можно использовать как при проверке и закреплении знаний учащихся, так и как форму домашнего задания. Составление кроссворда расширяет и углубляет знания учащихся, развивает интерес учащихся к биологии.



Игру “биология в датах” удобно использовать при проверке и закреплении знаний, особенно удобно её использовать на карточках. Задание на карточках можно сделать разными для того, чтобы использовать индивидуальный подход.

В старших классах при закреплении нескольких тем использую игру «Ученые и их открытия».

Ученики сидят по двое за одним столом. Один из них называет фамилию известного ученого, второй ученик должен быстро назвать его открытие. Например, первый ученик называет фамилию «Рудольф Вирхов» второй ученик должен быстро ответить – внес вклад в развитие клеточной теории "Всякая клетка происходит всегда от другой клетки". Дальше этот самый ученик обращается к третьему ученику сидящему впереди или позади него «Роберт Гук» -ученик должен быстро ответить «Открыл растительные клетки, а также женские яйцеклетки и мужские сперматозоиды(с помощью усовершенствованного им микроскопа) Гуку принадлежит сам термин «клетка». Если ученик не может ответить, он выбывает из игры. Побеждает команда, которая остается в большинстве.

«Биологический слалом».

Прием при работе с различными текстами. Класс делится на две группы, им даю время для изучения текста. Потом каждая группа готовит по тексту определенное количество вопросов для соперника. Правильность ответов оценивают сами учащиеся.

«Цепочка».

Игра полезна для закрепления знаний о разнообразии животных определенного таксона. Играет весь класс. Например, в 7 классе можно предложить игру для проверки знаний представителей отряда «Хищные» класса Млекопитающие. 1-й - ученик «Тигр уссурийский» , 2-й -(ответ) «семейство Кошачьи», 2-й- ученик (вопрос) «Семейство Медвежьи», 3-й ученик-(ответ) Медведь гималайский. 3-й ученик (вопрос)и. т.д.

Вывод:

Исходя из этого, я пришла к выводу что школьникам нравятся занятия, на которых им предоставляется возможность поиграть. Игры могут быть коллективные (принимает участие весь класс), групповые, индивидуальные, возможна на всех этапах урока: при проверке и закреплении знаний учащихся, при изучении нового материала.