

Игры и игровые ситуации на уроках биологии

*Подготовила учитель
биологии Кирпичева Г. М.
МОУ Новоаннинской СОШ № 1
2011 год.*



Об игре вообще и познавательных играх в частности

Именно в игре человек испытывает радость побед и восторг открытий, в игре он мечтает и фантазирует, стремится «взять» высоту и помериться силой и умом с противником.

Слово «игра» трактуется по-разному:

- В одних источниках её называют непродуктивной человеческой деятельностью;
- В других – развлечением;
- В третьих – способом усвоения общечеловеческой культуры;
- В четвёртых – занятием в рамках определённых правил.

Особенности учебной игры.

Учебная игра вводится в учебный процесс в качестве творческого учебного задания и обеспечивает реальные условия для активной мыслительной деятельности, способствует формированию и развитию интеллектуальных умений учащихся.

Дидактические возможности учебных игр

- Предоставляют возможность учиться на собственном опыте;
- Создают возможности переноса знаний и опыта в реальную ситуацию;
- Обеспечивают высокую мотивацию достижения цели;
- В игре происходит снятие скованности, преобладает чувство свободного выбора, возможность проявить самостоятельность и желание помериться силами с другими.

В структуре учебного процесса на основе игры можно выделить пять элементов – этапов:

1. Ориентация.
2. Подготовка к проведению.
3. Проведение игры.
4. Подведение итогов.
5. Обсуждение хода и результатов игры.

Классификация учебных игр (по Т. П. Войтенко)

1. Ролевые игры.
2. Игры-сорязания.
3. Имитационно-моделирующие
игры.
4. Игра – направляемая дискуссия.
5. Игра – творческая дискуссия.

Ролевые игры

6 класс. «Суд над хлорофиллом».

Роли распределяются заранее (хлорофилл, судья, прокурор, адвокат, фотосинтез, дыхание, углекислый газ, кислород и вода). во время игры участники рассказывают о значении хлорофилла в жизни растений, о процессах фотосинтеза и дыхания. Судья, прокурор и адвокат задают вопросы всем участникам с целью выяснить роль каждого вещества.



Игры-соростязания

7 класс. «Ох уж эти насекомые»

Данная игра – пример известной телепередачи «Своя игра». Класс разбивается на три команды (ряда).

Ребятам заранее предлагается тема игры «Класс Насекомые» и возможная научно-популярная литература. На доске предложены рубрики и баллы за правильные ответы.



Имитационно-моделирующие игры

8 класс. «Прием к врачу»

Игра проводится после изучения нескольких тем («Опора и движение», «Транспорт веществ», «Дыхание»).

Цель игры повторить основные симптомы болезней органов данных систем, вспомнить название врачей-специалистов, закрепить знания о мерах профилактики некоторых заболеваний.

Класс делится на 3 группы: врачи-специалисты, пациенты, эксперты.

В конце урока ученики-эксперты выставляют оценки «врачам» по определенным критериям.



Игра – направляемая дискуссия

11 класс. «Взгляды учёных К. Линнея, Ж.-Б. Ламарка, и Ч. Дарвина на эволюцию живой природы и процессы видообразования»

Класс делится на 3 группы, каждая из которых будет отстаивать правильность взглядов одного из ученых. Каждой группе выдается карточка с перечнем вопросов, обсуждение которых и будет основой дискуссии.



Игра – творческая дискуссия

11 класс. «Гипотезы происхождения человека».

Тематика игры связана с изучением многообразия гипотез возникновения биологического вида.

Класс разбивается на небольшие группы. Каждая группа получает исходные данные и перечень вопросов, находит аргументы в пользу выбранной гипотезы, стремится отстаивать свой взгляд на проблему используя навыки ведения дискуссии и публичного выступления.



Игровые ситуации

Игровые моменты требуют меньше времени на подготовку и проведение, но часто используются на уроках.



Примеры игровых моментов, или игр-миниатюр:

1. «Пятый лишний».
 2. «Найди родственников».
 3. «Составь трёхзначное число».
 4. «Текст».
 5. «Загадки».
 6. «Собери растение».
 7. «Найди пару».
 8. «Найди ошибку».
 9. «Игра-цепочка».
- 

«ПЯТЫЙ ЛИШНИЙ»

Играющим предлагается набор материалов (гербарий растений, коллекция животных, рисунки, открытки и др.), четыре элемента которых принадлежат к одной систематической категории (семейству, отряду, и др.), а пятый – случайный. Это предстоит обнаружить играющему и после чего доказать правильность выбора.



«Найди родственников»

Правила противоположны игре «Пятый лишний». Самым простым является поиск дальних родственников, т. е. тех, с которыми этот вид генетически связан на уровне крупных систематических категорий (тип, отдел, класс, отряд и др.)



«Составь трёхзначное число»

Перед играющими ставится задача обнаружить закономерности в построении и расположении содержания таблицы, состоящей из трёх строк и трёх колонок, каждая из которых несёт определённую информацию.

1. Жиры	4. Птиалин	7. Аминокислоты
2. Углеводы	5. Липаза	8. Глицерин
3. Белки	6. Пепсин	9. Глюкоза



«Текст»

В составленном заранее тексте пропущены отдельные слова или словосочетания, обозначающие определённые понятия, или характеристика изучаемых природных объектов и явлений.

Задача учащихся – вписать эти слова или сочетания.



«Загадки»

Здесь можно использовать самые разные загадки для 6-7 классов по многообразию растений и ЖИВОТНЫХ.



«Собери растение»

Предлагаются карточки с изображением цветков, побегов, листьев и плодов разных растений.
Задача: правильно собрать все части растения.



«Найди пару»

Учащиеся разбиваются на 2 команды. Каждый игрок в одной команде получает по карточке с изображением растений, в другой команде – с названием растений.

По сигналу нужно найти парную карточку.



«Найди ошибку»

Учащимся предлагается текст, рисунок, фрагмент фильма или мультфильма с различными биологическими ошибками.

Выигрывает тот, кто найдёт больше всего ошибок.



«Игра-цепочка»

Игра проводится при опросе.

Предварительно учащимся в качестве домашнего задания предлагается продумать вопросы по заданной теме.

Учитель первым задаёт вопрос любому ученику; тот правильно ответив, предлагает свой вопрос другому ученику и так далее по цепочке.

Оценки ставятся тем, кто задавал интересные вопросы и давал чёткие, правильные ответы.



Игровой метод обучения учащихся является интересным и продуктивным, поэтому часто используется на уроках биологии.

Данный метод делает обучение более увлекательным и творческим.

Играя вместе с учениками, можно получить настоящее удовольствие от общения с ними.

Желаю удачи!

Источники информации:

1. Букатов В. М., Ершов А. П. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приёмов обучения: Книга для учителя. – М.: Первое сентября, 2002.
2. Биология. – 1994. - № 38,39; 1995. - №1; 1997. - № 23, 27, 33; 2002. - № 16-24, 27-30.
3. Журнал ИГ «Основа» Биология 2011. - № 1.