

Тема самообразования:


«Активизация деятельности учащихся в результате использования нетрадиционных методов обучения на уроках биологии».

Игровые методы обучения на уроках биологии.

- Цели:
- **1.Активизировать мыслительную деятельность учащихся, их творческие способности с помощью игр.**
- **2.Прививать интерес и любовь к биологии,
вырабатывать позитивное отношение к природе, воспитание всесторонне развитой личности, расширению кругозора.**
- **3.Развивать познавательные и творческие способности , интуицию и внимание, логическое мышление.**

- Существуют различные способы активизации деятельности учащихся и формирования у них интереса к урокам биологии. В настоящее время известны различные нетрадиционные формы проведения уроков:
- Уроки – деловые игры.
- Уроки –соревнования.
- Уроки – пресс-конференции.
- Уроки по типу КВН.
- Театральные уроки.
- Уроки с групповыми формами работы.
- Уроки взаимообучения.
- Уроки, которые ведут учащиеся.
- Уроки – зачеты.
- Бинарные уроки.
- Уроки – обобщения.
- Уроки – лекции.
- Уроки – конференции.
- Уроки – семинары.
- Уроки – экскурсии.
- Уроки - игры.



- Общей особенностью нетрадиционных форм работы является присутствие в них игрового элемента.
 - Игра – естественный спутник жизни в жизни человека , источник радостных эмоций,обладающий воспитательной силой.
 - Игры заставляют активнее мыслить, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире.
- 

- В процессе игры учащиеся незаметно для себя выполняют задания и делают это с увлечением, а не по обязанности. Игра ставит ученика в условия поиска, пробуждает интерес к победе, а отсюда и к предмету. В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества личности: ребята учатся считаться с интересами других, развивается чувство ответственности, воспитывается дисциплина.
- « УЧИТЬ ИГРАЯ » - заповедь современной школы.
- Использование элементов занимательности на уроках прочно вошли в жизнь школы, дают возможность не только повышать интерес учащихся к изучаемому предмету, но и развивать их творческую самостоятельность, способствует выработке позитивного отношения к природе.

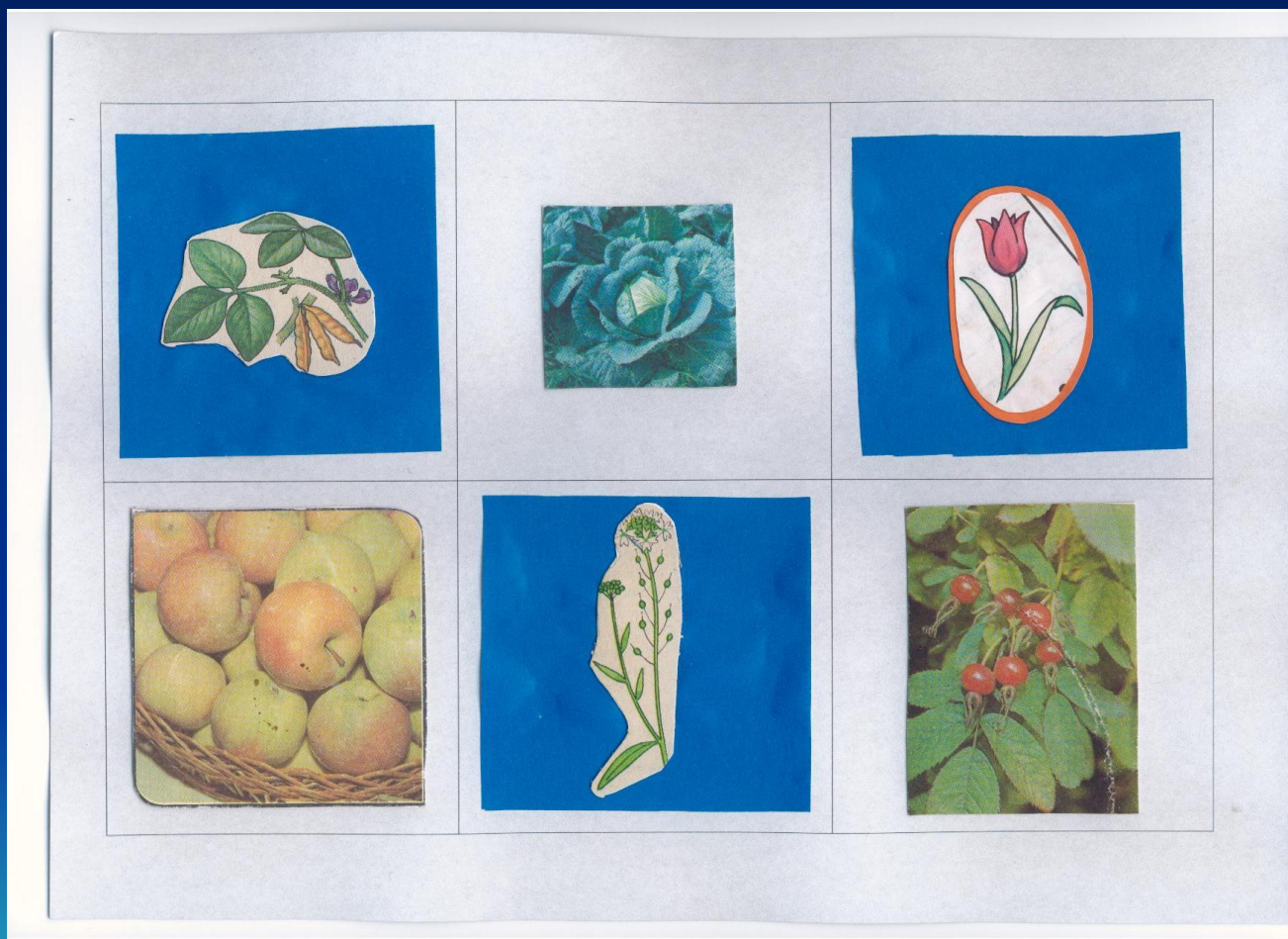
- Приведу несколько примеров использования игровых приёмов на уроках и на внеклассных мероприятиях.



• Игра «Лото»

-
- Учитель раздает ученикам
- альбомные листы, на которых приклеены картинки растений из изученных семейств (см. стр.29 и 30)
- набор маленьких полосок, на которых написаны названия семейств
- Ученики должны на картинки с растениями разложить полоски с названиями семейств, к которым они относятся.
- Учитель проверяет результаты и выставляет в *зачетный лист* оценку за игру:
 - «5» - если нет ни одной ошибки,
 - «4» - если одна ошибка,
 - «3» - если две ошибки и
 - «2» - если ошибок три и более.

ЛОТО: вариант 1



ЛОТО: вариант 2



- **Игра «Домино»**

- Учитель раздаёт ученикам картонные карточки, на которых по принципу обычного домино приклеены по 2 картинки растений из изученных семейств.
- *(см. на стр. 13 – 17: сканированы 15 карточек)*
- Ученики по очереди делают ходы - выкладывают карточки, так, чтобы рядом оказались картинки растений из одного семейства.
- Учитель, наблюдая за игрой, выставляет оценки, учитывая количество сделанных ошибок:
- за одну допущенную ошибку – «4»,
- за две ошибки – «3»,
- а если более двух ошибок, то «2»
- *По результатам всех пяти игр ученикам выставляется итоговая оценка, которая пойдёт в журнал.*



1



2



3



4



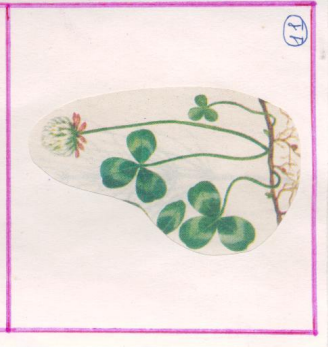
5



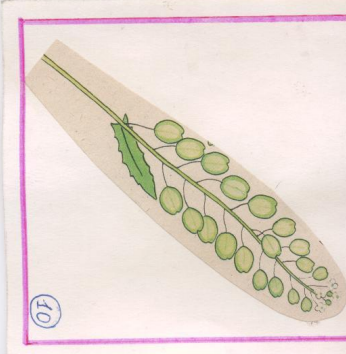
6



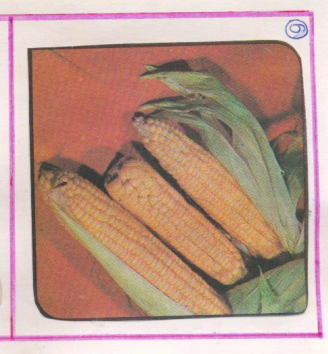
17



11



10



9

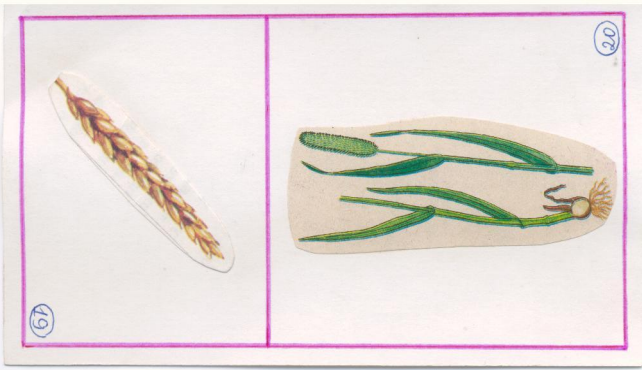


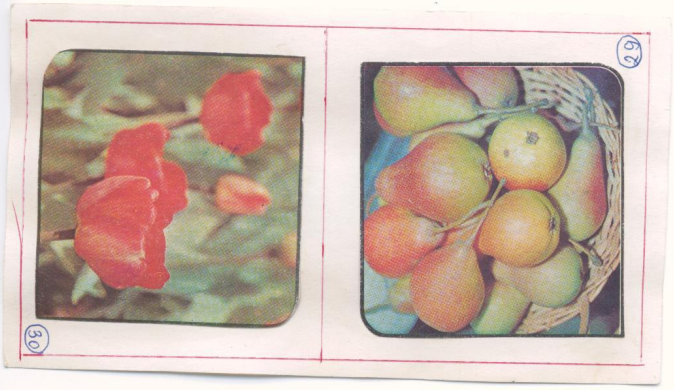
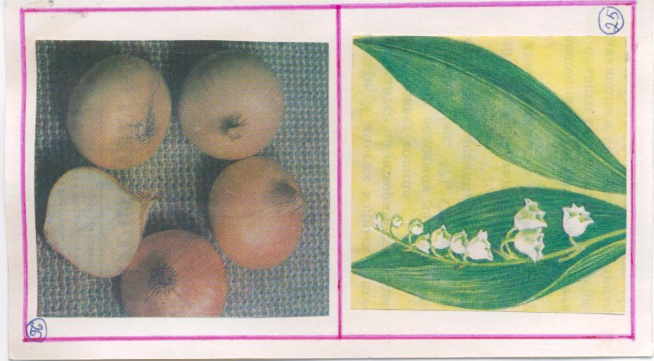
12



8

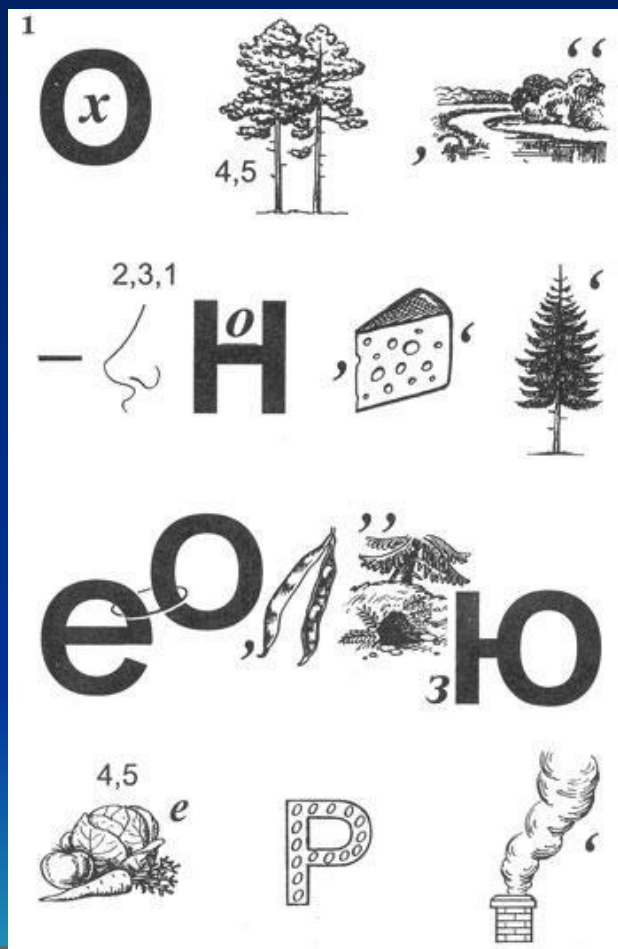






1. Ребус "Хвойные растения"

Какое значение имеют хвойные растения в природе?



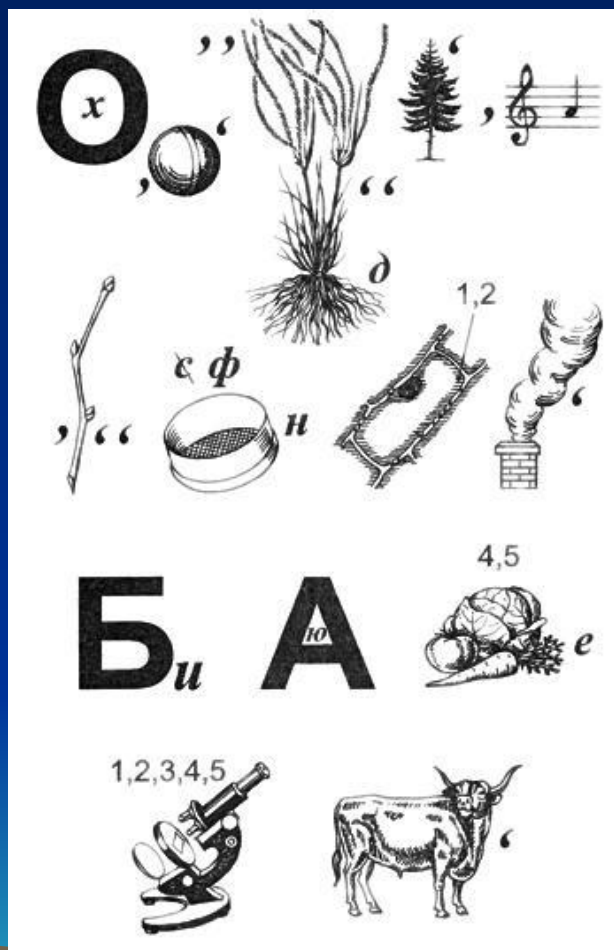
- **№1**
- Хвойные — основные лесообразующие породы.



2. Ребус «Воздух в хвойном лесу»

Почему воздух в хвойных лесах практически не содержит

болезнетворных бактерий – микробов?

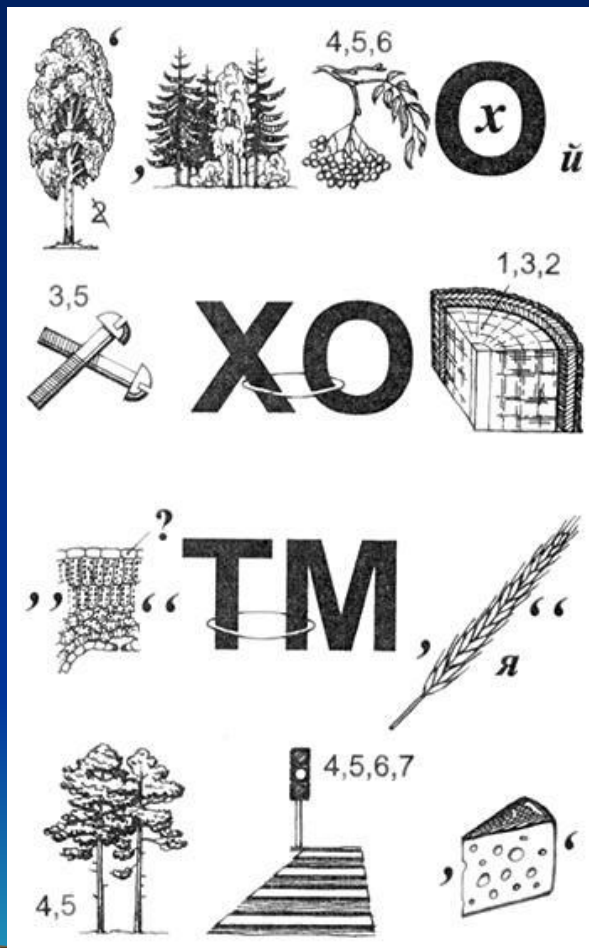


- **№2**
- Хвоя выделяет фитонциды, убивающие микробы.



3. Ребус «Древесина хвойных растений»

Какие особенности есть у древесины хвойных растений?



- **№3**
- Древесина хвойных содержит смоляные ходы.



4. Головоломка-пословица 1

Найдите начало и ключ к головоломке-пословице. Прочитайте пословицу и

объясните ее смысл.

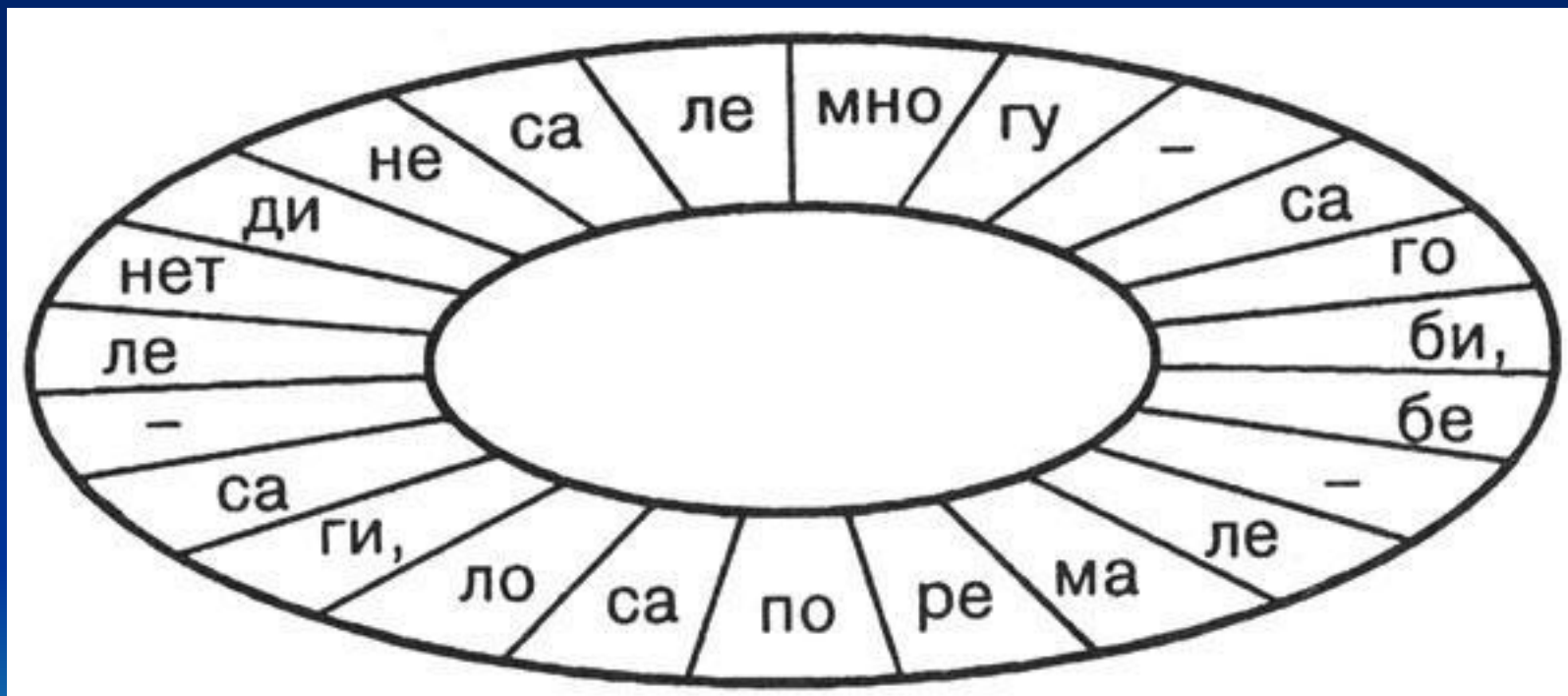
А	С	Т	И	Т	Ь	Е	Г
Р	Б	И	Т	Ь-	В	П	О-
Ы	У	Д	Е	Р	Е	Я	Г
В	Г	О	П	О	В	Т	О
А	Т,	У	Н	И	М	Ь	Д
Т	У	Д	Й	О	Р	П	Ы

- **№4**
- **Дерево погубить — в пять минут, а вырастить его — годы пройдут.**



5. Головоломка-пословица 2

По ходу часовой стрелки, пропуская одинаковое число слогов, прочтите пословицу, объясните ее смысл.

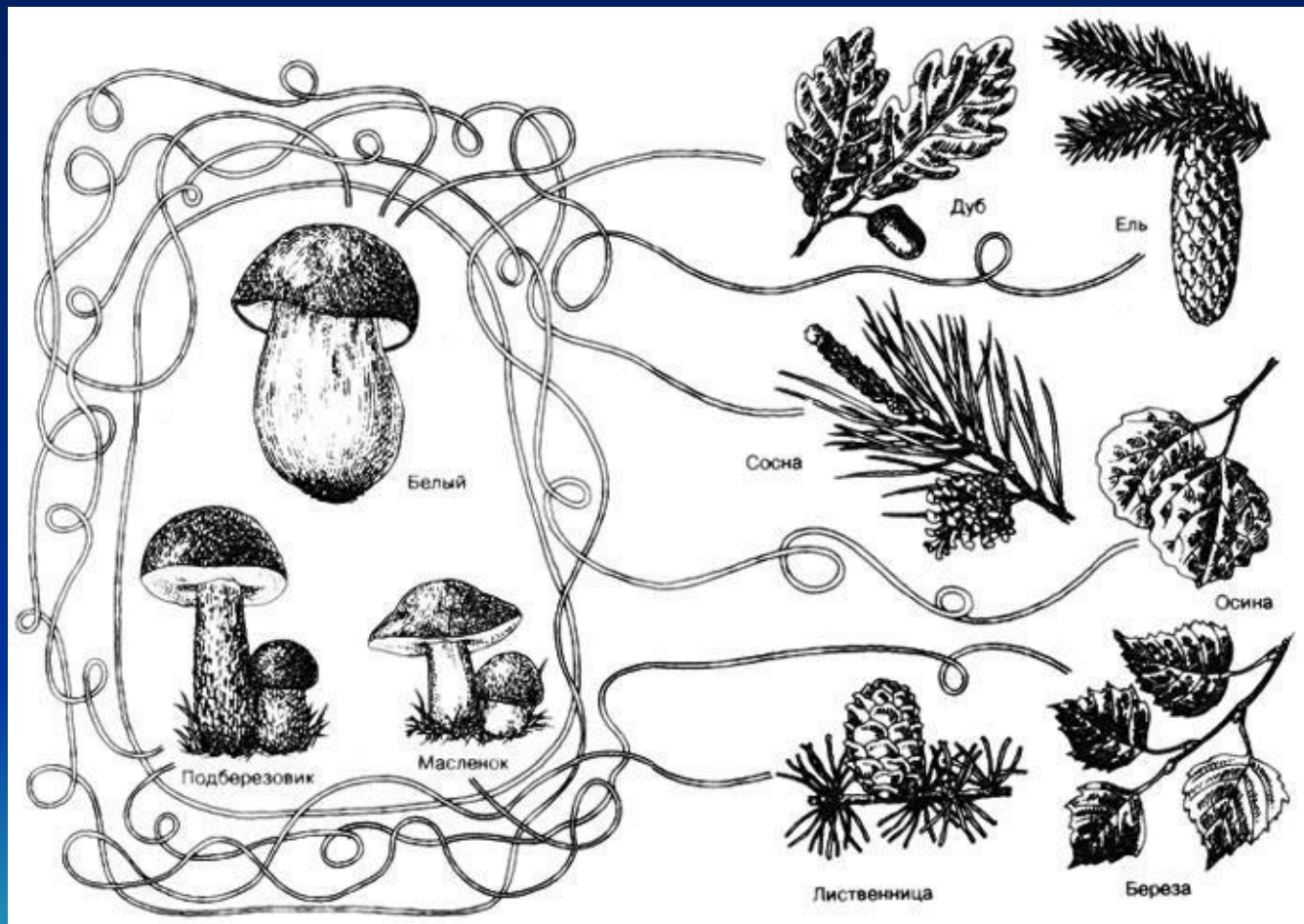


- **№5**
- Много леса — не губи, мало леса — береги, нет леса — посади.



10. Лабиринт "Симбиоз"


На почвах, богатых органическими веществами и сырым гумусом, возникает симбиоз деревьев и грибов. Пройдя по лабиринту, найдите пары симбиоза.



- **№10**
- 1.белый гриб - сосна, дуб, ель. 2. маслёнок – лиственница. 3. подберёзовик – берёза, осина



• 11. Чайнворд «Ботаника»

- Гигантское дерево африканских саванн, живущее более 5000 лет.
 - Лиственное дерево с твердой древесиной.
 - Соцветие подорожника.
 - Хвойное дерево.
 - Сочное соплодие одноименного южного растения.
 - Генеративный орган высших растений.
 - Лиственное дерево рода клен.
 - Королева цветов.
 - Фруктовое дерево, образующее плод — крупную, сладкую, сочную костянку желтого цвета.
 - Кустарник и его вкусные ягоды.
 - Декоративное растение семейства астровых.
 - Комнатное и садовое, красиво цветущее растение.
 - Самое распространенное в средней полосе России фруктовое дерево.
 - Плод груши.
 - Кустарник с плодами орехами.
 - Травянистое растение со сростнолепестным венчиком фиолетового цвета.
 - Южное растение с видоизмененными листьями-колючками.
- 



1					2	3
		5			4	
	6					
17						
		7		8		9
				12		
	13					
						11
						10
	14				15	
	16					



- **№11**

- 1. Баобаб. 2. Бук. 3. Колос. 4. Сосна. 5. Ананас. 6. Семя. 7. Явор. 8. Роза. 9. Абрикос. 10. Смородина. 11. Астра. 12. Азалия. 13. Яблоня. 14. Яблоко. 15. Орешник. 16. Колокольчик. 17. Кактус.



9. Плетенка «Хвойные»

По горизонтали и по вертикали здесь переплетены названия 9 голосеменных растений и одного продукта, получаемого в виде крупы из тропического голосеменного растения, похожего на пальму. Часть букв в плетенке скрыто.



- **№9**
- *По горизонтали:* гинкго, эфедра, гнетум, саго.
- *По вертикали:* туя, биота, тис, пихта, кедр, ель.
-



- **Игра «Кросс – вопрос»**

- универсальная игровая форма для любой контрольной работы

- Урок учитель начинает со стихотворения:

- «Все на кросс! Все на кросс!
- Начинаем «Кросс – вопрос»!
- Все на старт! По ходу кросса
- Будут разные вопросы,
- Кто на все ответит, тот
- Путь до финиша пройдёт!»

- Суть игры в том, что около различных письменных заданий указано количество километров, которое «пробегут» ученики, если они выполнят задания верно: чем сложнее задание – тем больше километров «пробежка», обязательно включаются и занимательные задания, но их километраж невелик. Оценки выставляются в зависимости от количества километров, которые «пробежали ученики («5» получают «добежавшие» до финиша)

- Игра «Бросай – ка»
- (по теме «Корень»)
- Цель: проверить у учащихся знания о строении и функциях корня и умение распознавать типы корневых систем на гербарном материале и повторить основные вопросы из ранее изученных тем



- Для игры необходимо склеить кубик
- с разноцветными гранями:
- Ученики работают по одному или в парах.

- Они по очереди кидают на своей парте кубик и отвечают на вопросы или выполняет задания в зависимости от цвета выпавшей грани:

- красная грань (их на кубике 3, т.к. основанная цель проверить знания и умения именно по этой теме) – вопросы по теме «Корень»
- голубая грань – вопросы из ранее изученных тем
- желтая – практические задания
- зеленая – занимательные задания (загадки о растениях)

- За каждый верный и полный ответ пара получает 2 жетона, если ответ неполный – 1 жетон, а второй жетон получает пара, которая дополнила ответ.
-
- По количеству набранных в течение игры жетонов подводятся итоги - распределяются места и выставляются оценки:
- за 1, 2 и 3 место – «5»,
- за 3 и 4 место – «4»,
- остальным – «3»,
- а если пара за всю игру не набрала ни одного жетона, то получает «2».
-

- *Вопросы и задания для игры:*

-

- *Вопросы по теме: «Корень»:*

- 1. Перечислите виды корней.
- 2. Какие корни называют боковыми, а какие придаточными?
- 3. Что такое корневая система? Назовите типы корневых систем.
- 4. Сравните стержневую корневую систему с мочковатой. Назовите по 1 растению с разными корневыми системами.
- 5. Назовите по порядку зоны корня.
- 6. Где находится корневой чехлик? Каково его значение?
- 7. Между какими зонами находится зона деления? Каково её значение?
- 8. Между какими зонами находится зона роста? Каково её значение?
- 9. Между какими зонами находится зона всасывания? Каково её значение?
- 10. Чем зона всасывания отличается от других зон корня?
- 11. Где находится зона проведения? Каково её значение?
- 12. Что произойдет, если у корня исчезнет корневой чехлик?
- 12. Какая зона находится между корневым чехликом и зоной роста?
А между зонами проведения и роста?
- 13. Что произойдет, если у корня исчезнет зона всасывания?
- 13. Как образуются корнеплоды? Приведите примеры растений с корнеплодами.
- 14. Как образуются корневые шишки? Приведите примеры растений с корневыми шишками.
- 16. Назовите функции корня.

- Такие дидактические игры проводятся как на уроках, так и на внеклассных мероприятиях.



- Игра является средством интеллектуального развития, так как в процессе игры активизируются разнообразные умственные процессы. Чтобы понять замысел, усвоить игровые действия и правила, нужно активно выслушать и осмыслить объяснение учителя. Решение задач, поставленных играми, требует сосредоточенного внимания, активной мыслительной деятельности, выполнения сравнения и обобщения, создает творческое сотрудничество.