Министерство образования и молодежной политики Чувашской Республики БОУ ДПО (ПК) С «Чувашский республиканский институт образования» Минобразования Чувашии

Проектная работа

на тему

Разработка урока с использованием игровых технологий в условиях введения ФГОС ООО.

Выполнила: Смирнова Марина Николаевна

 преподаватель БОУ ЧР СПО

«Вурнарский сельскохозяйственный техникум»

Чебоксары 2014г

Содержание:

1. Введение…………………………………………………………………….3
2. Игровые технологии в условиях введения ФГОС ООО…………………4
3. Разработка урока по биологии по теме «Класс Млекопитающие»……. 16
4. Заключение…………………………………………………………………20
5. Список использованной литературы……………………………………...21

Введение.

В основе ФГОС нового поколения лежит системно - деятельностный подход, который обеспечивает: формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию; проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования; активную учебно-познавательную деятельность обучающихся; построение образовательного процесса с учётом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся. Все это можно достичь используя игровые технологии. Игра – один из универсальных видов человеческой деятельности, она прошла путь развития параллельно становлению и развитию человеческого общества. Возможности игр неисчерпаемы. Они включаются в образовательный процесс личности человека с момента его младенчества до глубокой старости. Игра основана на свободной и творческой деятельности, формирует воображение, фантазию, интеллект участников игры; служит средством самовыражения личности, позволяющим достигнуть удовлетворения результатами выполненной деятельности.

Игровые технологии в условиях введения ФГОС ООО.

На современном этапе, в условиях модернизации образования и в связи с переходом на новые образовательные стандарты второго поколения  перед учителем стоит задача формирования личности, умеющей самостоятельно организовать свою деятельность и свободно ориентироваться в информационном пространстве. Игровые технологии помогают решить эту задачу. Каждый педагог периодически попадает в ситуацию, когда кто-либо из учащихся никак не может понять новую тему. И чтобы ни делал учитель, все безрезультатно. Как сделать так, чтобы все то, что мы говорим детям на уроке стало простым и ясным? Здесь неоценимую помощь может оказать использование в обучении игровых технологий. Через игру ребенок познает окружающий мир, как в тематическом отношении, так и в социальном. В игре он находит пути реализации своих способностей, осваивает новые виды деятельности, вырабатывая при этом оптимальный алгоритм достижения поставленной цели, учится контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию своего развития. Игра - своеобразный "доктор", который лечит апатию и низкую мотивацию, обособленность и педагогическую запущенность. Игра позволяет ребенку раскрыть творческий потенциал, активизируя те стороны личности, которые при традиционной системе обучения "дремлют": воображение, символьное мышление, коммуникабельность. Учащиеся в процессе игры уходят от статичности в обучении. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся, позволяют:

* проводить уроки в нетрадиционной форме;
* раскрывать креативные способности учащихся;
* дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;
* развивать коммуникативные навыки учащихся;
* обеспечивать свободный обмен мнениями;
* учитывать возрастные психологические особенности школьников;
* организовывать процесс обучения в форме состязания;
* облегчать решение учебной задачи;
* вовлекать всех учащихся в учебный процесс;
* ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельности;
* практически закреплять полученные знания;
* формировать мотивационную сферу учащихся;
* расширять кругозор детей; формировать навык совместной деятельности.

Для подростков более свойственны игровые виды деятельности, в которых они чувствуют себя свободно и комфортно, охотно принимают правила игры и естественно воспринимают и победы, и их отсутствие. Существует ряд общих положений, отражающих сущность феномена игры.

1. Игра – многогранное понятие. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе.

2. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления.

Игра ↔ Учение ↔ Труд 3. Игра – потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Игра есть практика развития.4. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной по-ниманию. 5. Игра способствует самораскрытию, саморазвитию личности ученика. 6. Игра – важнейшая сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей.

***Дидактическая игра***– это вид деятельности, организуемый в процессе обучения учителем с целью развития познавательных интересов, формирования знаний и умений школьников(Т.Б. К ропочева). К наиболее важным функциям обучающей игры относят: социокультурную, самореализации, коммуникативную, диагностическую, психолого-терапевтическую, коррекционную, развлекательную.

Для младших школьников используются игры на воздухе, двигательные игры, небольшие викторины. В подростковом периоде у ребенка происходят демонстративное отмежевание от детства, постоянное и активное самоутверждение на позиции Я – Взрослый. В этот период перестраивается эмоциональная сфера подростка, что ведет к коренной перемене восприятия окружающего мира. Особенности подросткового восприятия мира проявляются и в выборе ими ролевых игр. Подростки способны в групповой игре не только продумать весь ход, но и без помощи взрослых (а

иногда и в тайне от них) организовать достаточно сложную совместную деятельность, где игра и труд тесно переплетены.

Для возраста 15–18 лет характерны устремление в будущее, поиск смысла жизни. Старшие школьники стоят на пороге выбора профессии, жизненного пути, а нередко и создаваемой семьи. Их глубоко интересуют различные социальные явления. В это же самое время усиливаются рефлексия, самоуглубление, отсюда – повышенная избирательность общения, его

эмоциональная насыщенность. Знание классификации игр определяет порядок развертывания теории игрового обучения. В словесных играх источником знания является слово учителя или учащихся. Учитель передаёт знания словом, а школьники усваивают знания слушая или в диалоге. В настольно-печатных играх информация поступает к учащемуся через наглядный объект (натуральный или искусственно созданный объект природы, имитирующая игрушкаи т. д.). Учитель или школьник передаёт знания показом, учащиеся усваивают знания наблюдая. В играх с предметами природы источником знаний служит практическая работа в классе или на местности. Учитель передаёт инструктажем – правилами игры, учащиеся усваивают знания при выполнении практической работы в классе или на

местности.

***Двигательные игры*** обеспечивают физическое развитие и здоровье детей. Эта типовая группа игр включает в себя:

1) спортивные игры, преимущественно командные с точно установленным количеством игроков, нормированным пространством и инвентарем, жесткими правилами. Возможен вариант «мини» (мини-футбол, мини-баскетбол);

2) подвижные игры (командные, групповые, парные, одиночные), не имеющие жестких границ и правил, более свободно ориентированные на различные стороны физической конституции ребенка. Эти игры проводятся с аксессуарами и без них;

3) командные состязания спортивного характера (игры-эстафеты, игры-многоборья).

***Миметрические игры*** (от греч. «подражание») – пантомимы, пародирование, экспромты детей (акробатика, кукольныепредставления, номера оригинального жанра).Юмористические забавы: розыгрыши, игровые провокации, игры шутки, анекдоты, посиделки, страшилки, мигалки,обгонялки, завирушки, курилки, дразнилки, «бери и помни»,«зелень», запоминалки, леталки, мочилки, бродилки, подковырки, высвобождающее юмористическое, шуточное, забавное, веселое и одновременно выступающее как механизм защиты личности ребенка, удовольствия от бессмысленности.

***Электронные, компьютерные игры***, игры-автоматы (кнопочные игры) завоевывают учебное и досуговое пространстводетей, входят в быт школы, клубов, лагерей. Компьютерныеигры открывают новые возможности для развития воображения, быстроты реагирования, мгновенного принятия решений.

Комплексные игры соединяют совокупность разнородныхзанятий, действий, игр, составляют одно целое, дают единыйпедагогический эффект. Специфические черты комплексныхигр: наличие основной развивающей идеи; наличие ведущейучебно-познавательной деятельности, наполненной игровымии неигровыми моментами; обособление детей в игре во времени и пространстве от реальной жизни в условиях реальнойжизни; разнообразие игровых ролей, игровых положений. Достаточная для реализации принципа удовольствия длительность пребывания в коллективной творческой деятельности отдельного индивида.

***Ролевая игра*** – игра всегда «во что-то» или в «кого-то». Отличительный признак ролевой игры –наличие сюжета и ролей. Сюжет –предмет игрового изображения, последовательность и связь изображаемых событий, их совокупность,способ развертывания темы игры. Созидательные сюжеты

(строительство землянок, плотин, «города» и т. п.); сюжеты поиска и открытия («экспедиция», «путешествие», «полеты в космос» и т. п.); сюжеты, связанные с романтикой профессий (игра в «школу», в «магазин» и т. п.); военные и военизированные сюжеты (игра в «войну», в «ОМОН » и т. п.) этнические и сказочные сюжеты (игры в «индейцев», в «Нептуна»); фанта-

стические сюжеты (по мотивам книг, фильмов и т. п.).

***Деловая игра*** – это игровая имитационная модель, которая воссоздает условия, содержание, отношения, динамику той или иной деятельности. Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования

общеучебных умений, дает учащимся возможность изучить учебный материал с различных позиций.

*Этап подготовки дидактической игры* (по Н.Е. К узнецовой) начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. Дидактическая и игровая цель (направление на игру). Под учебной задачей игры понимается постановка определенной темы, обусловленной учебной ситуацией, решение которой обеспечивает совершенствование знаний, умений и навыков учащихся.

1. Игровая ситуация (проблема, которую нужно решить в игре; стимулирование учащихся).

2. Игровые правила (взаимоотношения участников) – это положения, отражающие последовательность действий при решении учебной задачи.

Ограничения, которые накладываются на участников:

а) предписание последовательности; б) длительность этапов; в) влияние болельщиков.

3. Предметное и игровое содержание (имитация социальной ситуации; ставится проблема, ведется поиск, принятие решений, цель – научить учащихся нормам поведения; новизна, многоплановость).

4. Средства обучения (пакет дидактических документов).

5. Композиция игры; детальный план ее осуществления.

6. Игровая деятельность (цель → мотив → актуализация основных понятий через анализ содержания; знакомство со сценарием, осмысление роли, игра). Специфическими особенностями игровой деятельности при обучении биологии являются: мнимость и действительность; коллективность и

неофициальность в отношениях; интерес к игре, где попутно ставится оценка; связь с практикой; занимательность, проблематичность; познавательная самостоятельность; главное не познание, а обучение.

7. Оценивание (оценка жюри: учитель, дети).

*Этап проведения* – сам процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор. Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист. Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отвергаемый.

*Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры*.

Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использован ной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

Для удобства хранения «игротеки» оформляются карточки

учета дидактических игр.

Карточка учёта дидактической игры: класс ,раздел школьной биологии, тема урока, тип игры, название биологической игры, длительность игры, дидактическая или игровая задачи, игровые правила, игровое оснащение

(оборудование, иллюстративный материал, технические средства и др.),

место включения в учебный процесс (урок, факультатив, внеклассное меро-

приятие и др.)

 Примеры использования игр и элементов игр на некоторых уроках биологии.

Так, в 7 классе на уроке «Хозяйственное значение рыб и охрана рыбных богатств» *при проверке знаний, умений, навыков* можно применять игру «Емелина уха». Познавательная задача игры: применение знаний о систе-

матических группах рыб в нестандартных ситуациях. Тип игры: соревнование. Атрибуты игры: карточки (14 штук) с рисунками и названиями

рыб разных систематических групп (одна карточка (11 x 7 см) –один рисунок и название данной рыбы), карточки с названиями систематических групп рыб: 1 карточка – «Хрящевые рыбы», 2 карточка – «Костные рыбы».

*Описание игры*. Учитель делит класс на две команды. На первые два стола кладутся карточки с названиями систематических групп рыб (на один стол – одна карточка «Хрящевые рыбы», на второй стол – другая карточка «Костные рыбы»). На следующих двух столах: на каждый из них кладутся карточки с рисунками и названиями рыб двух классов в одинаковом количестве. Учитель начинает игру с присказки: «Жил-был Емеля. Поехал

он на рыбалку. Во многих местах побывал Емеля. В море, реке, озере рыбу ловил. Большой улов получился. Приехал домой Емеля. Стали уху варить всей семьей. Жена говорит: “Лучшая уха будет из хрящевых рыб!”, а дед говорит: “Нет! Самая вкусная уха получится из костных рыб!” Емеля отвечает: “Не спорьте! Сварим каждую уху отдельно. Отведаем и сравним тогда: Какая вкуснее!” А у Емели все рыбы в улове перемешаны. Помоги Емеле разобрать рыбу по систематическим группам».

*Правила игры*

Каждая команда (8 человек) подходит к своему столу, где перемешаны карточки. Разбирает их по систематическим группам. Разносит разобранные карточки на первые столы, где написаны названия систематических групп.

Одна команда характеризует класс хрящевых рыб, другая команда характеризует класс костных рыб. Побеждает команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

Названия рыб, которые учитель заранее рисует на карточках.

**Класс хрящевых рыб**

1. Акула-молот. 2. Морская лисица3. Пила-рыба. 4. Хвостокол.

5. Акула синяя. 6. Манта.

**Класс костных рыб**

1. Сельдь. 2. Голец. 3. Щука. 4. Осетр. 5. Белуга.

6. Треска. 7. Форель. 8. Камбала.

Поощрение. Каждому участнику победившей команды вручается в конце урока приз – закладка для книг в виде рыбы. На обобщающем уроке по изученной теме «Рыбы», игра «Биоком**»** (по разработке А.В. Жижина, учителя биологии школы № 56 г. Москвы). Дидактическая задача игры: систематизировать и обобщить материал по изученной теме.

Подготовка учителя. Изучение дополнительной учебной литературы.

Подготовительная работа с учащимися. За два дня до проведения игры учитель создает четыре команды, дает задание командам самостоятельно придумать название и эмблему команды. Учитель рекомендует учащимся повторить материал учебника: тип Членистоногие, тип Хордовые; прочитать дополнительную литературу: Молис С .А. Книга для чтения по зоологии. М.: Просвещение, 1981. Сладков Н .А. Рыбы. М.: Детская литература, 1986.

Атрибуты игры: волчок со стрелкой и игровое поле, разделенное на секторы, карточки, рисунки, контрольный лист. Описание игры. Игра состоит из трех туров, участвуют в ней четыре команды со своими названиями и эмблемами, в каждой по три человека. Остальные наблюдают за ходом состязания.

В первом туре командам предлагается по три вопроса. Жеребьевкой разыгрывается очередность подхода к игровому полю. Один из играющих крутит волчок. После его остановки стрелка показывает сектор с количеством баллов за правильный ответ. Учитель зачитывает вопрос, на обдумывание дается 30 секунд. Если вопрос не совсем точен или не верен или члены команды не знают ответа, учитель обращается с этим вопросом

к зрителям. За правильный ответ зрителю выдается жетон (в конце уро-

ка на основании жетонов зрителям выставляются оценки). Если ни один учащийся-зритель не может правильно ответить на поставленный вопрос, ответ дает учитель. Если на игровом поле выпадает сектор «Б» – банкрот, во-

прос снимается и передается зрителям. Сектор «+» означает, что количество баллов, указанных в секторе, суммируется. По ходу игры помощник учителя в контрольном листе фиксирует количество баллов.

**Контрольный лист**

Название команды I тур II тур III тур Сумма баллов

1\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ко второму туру допускаются три команды, набравшие большее количество баллов, а выбывшая команда продолжает игру в качестве зрителей. В этом туре вниманию играющих предлагается по три вопроса, время для обдумывания 20 секунд. В третьем туре участвуют две команды, каждой предлагает ся по два вопроса, время для обдумывания 15 секунд.

**I тур**

*Вопросы для первой команды*

1. Какое значение имеет форма тела рыбы для их жизни в воде?

2. Какая кровь проходит через сердце рыб: венозная или артериальная?

3. Чем отличается скелет рыбы от скелета ланцетника?

*Вопросы для второй команды*

1. Как окраска рыб связана с их образом жизни?

2. В какой части тела рыбы расположено больше мышц? Почему? Ответ объясните.

3. В чем основные различия кровеносной системы беспозвоночных и позвоночных?

*Вопросы для третьей команды*

1. Какое значение имеет чешуя в жизни рыб?

2. Какая зависимость существует между числом отложенных икринок и заботой о потомстве?

3. Какую кровь называют артериальной?

*Вопросы для четвертой команды*

1. Движутся ли плавники, когда рыба замирает на месте?

2. Какие рыбы устремляются на нерест из моря в реки, а какие, наоборот, из рек в море?

3. Каково значение плавательного пузыря?

**II тур**

*Вопросы для первой команды*

1. В каких органах пищеварительной системы и при участии каких желез происходит переваривание пищи у рыб?

2. Какова функция мозжечка у позвоночных?

3. Зимой на реках и озерах люди делают во льду проруби. С какой целью в проруби вставляют стебли тростника.

*Вопросы для второй команды*

1. Каковы органы чувств рыб по сравнению с бесчерепными (ланцетником)?

2. Каково значение жаберных лепестков рыб?

3. В одном из районов Колумбии в борьбе с насекомыми-вредителями лесов, многократно применялись сильные ядохимикаты. Неожиданно оказалось, что в ближайших реках полностью исчезли лососи. Какова взаимосвязь между этимифактами?

*Вопросы для третьей команды*

1. Чем отличается нервная система рыб от нервной системы ланцетников?

2. Почему рыба даже в мутной воде не натыкается на препятствия?

3. Какими особенностями строения акулы и скаты отличаются от остальных рыб?

**III тур**

*Вопросы для первой команды*

1. Чем объяснить медлительность китовых акул по сравнению с представителями близких родов?

2. Название какой рыбы сходно с названием насекомоядного млекопитающего?

*Вопросы для второй команды*

1. Какую рыбу используют в борьбе с малярией и почему? Как называют такой метод борьбы?

2. Какая рыба из акуловых имеет название древнего холодного оружия?

*Поощрение.* В конце урока подводятся итоги игры. Каждому игроку команды в зависимости от набранных баллов выставляется оценка: 10 баллов – «3»; 15 баллов – «4»; 18 баллов – «5»; 40 баллов – по две «5»; 50 баллов – по три «5».

Необязательно переносить все оценки в журнал. Это избавляет ученика от боязни получить плохую оценку.

*При закреплении нового материала* на уроке по общей биологии «Органоиды клетки» можно провести **игру «Угадай задуманное»**.

*Познавательная задача игры*: проверить первичное усвоение материала урока. *Сценарий игры*. Учитель задумывает органоид клетки. Один из учащихся задает вопросы так, чтобы по ответам «Да» и «Нет» можно было представить себе задуманный органоид клетки. Вопросов должно быть не более пяти. *Схема игры*: задумана рибосома.

Вопрос: Это микроскопическая органелла? Ответ: Нет.

Вопрос: Это ультромикроскопическая органелла? Ответ: Да.

Вопрос: Имеет мембранное строение? Ответ: Да.

Вопрос: Находится в митохондриях? Ответ: Да.

Вопрос: В ней синтезируются белки? Ответ: Да.

Учащийся заключает: задумана рибосома. Учитель комментирует правильность поиска органоида. Далее игра идет с другим учащимся. Задуман учителемхлоропласт.

Вопрос: Имеет мембранное строение? Ответ: Да.

Вопрос: Присуще животной клетке? Ответ: Нет.

Вопрос: Желтого цвета? Ответ: Нет.

Вопрос: Имеет зеленый цвет? Ответ: Да.

Вопрос: В нем происходит процесс фотосинтеза? Ответ: Да.

Учащийся заключает: задуман хлоропласт.

Поощрение игроков: похвала учителя.

При проверке знаний, умений, навыков на уроке по теме «Состав клетки. Неорганические вещества и их роль в клетке» можно провести **игру-пятиминутку «Минутка полезных “Почему?”».** Познавательная задача игры для учащихся: применение знаний в творческих условиях. Учитель дает задание на предыдущем уроке приготовить 3–5 вопросов на тему «Клетка», начинающихся с вопроси-тельного слова «Почему?», и короткие ответы на эти вопросы. Учитель берет вырезанный из картона вопросительный знак, задает свой первый вопрос и отдает знак-эстафету кому-нибудь из учащихся. Тот отвечает, если знает, и передает знак следующему, задавая ему свой вопрос. Побеждает тот, кто больше всех даст правильных ответов. Условия оценивания игры. За каждый верный ответ ученику дается жетон. Жетоны фиксирует дежурный класса.

За оригинальный вопрос дается дополнительное очко. В конце игры по очкам ставится оценка.

Примерные вопросы

1. Почему митохондрии называют «силовой станцией клетки»?

2. Почему у прокариот нет ядерной оболочки?

3. Почему ядро не может самостоятельно существовать?

4. Почему нет хлоропластов в животной клетке?

5. Почему эндоплазматическую сеть называют «транспортной системой» клетки?

6. Почему ядерная оболочка пористая?

При проверке знаний, умений, навыков на уроке по теме «Обмен веществ. АТ Ф» можно организовать интеллектуаль-ную разминку «Клетка».

Познавательная задача игры: обобщение знаний по теме «Клетка».

Атрибуты игры: лист ватмана, фишки-цифры, коробка. На листе ватмана крупными буквами написано слово КЛЕТКА. Каждая буква закрыта отдельным прямоугольным листом, на котором написана цифра, соответствующая порядковому номеру буквы.

К Л Е Т К А

1 2 3 4 5 6

Правила игры

Класс разбит на две команды. Команды поочередно выбирают одну из цифр (фишки-цифры перемешаны в непрозрачной коробке). Каждой фишке соответствует определенный вопрос (вопросы зачитывает учитель). В случае правильного ответа цифра убирается, закрытая буква открывается. В случае неправильного ответа буква остается закрытой. Побеждает команда, которая больше откроет букв.

Вопросы разминки

1. Какие углеводы характерны для животной клетки?

2. Чем отличаются липиды от других веществ клетки?

3. Какие вещества являются мономерами белка?

4. Какова основная функция нуклеиновых кислот?

5. Что входит в состав нуклеотида?

6. Чему соответствует одна информация триплета ДНК ?

Оценивание: учитель в ходе игры фиксирует очки (за каждую открытую букву очко). Каждому участнику победившей команды вручается тетрадь с надписью «Знатоку цитологии». Поощрительные призы вручаются после урока.

***ИГРЫ-ТРЕНИНГИ.*** Эти игры приходят на помощь в трудный момент - чтобы растворить скуку однообразия: Схема 1. Игровая цель. Если необходимо проделать большое число однообразных упражнений, учитель включает их в игровую оболочку, в которой эти действия выполняются для достижения игровой цели.

Игра "Собери рисунок". Учащимся на карточках предлагаются рисунки растений. На планшете, разделенном на поля предлагаются семейства растений. Учащемуся необходимо правильно сопоставить растение и семейство. Перевернув карточки обратной стороной, составляется какое-нибудь изображение. Подобную игру можно предложить и по любому другому предмету: химии, физики и т.д.

Схема 2. Логическая цепочка. Ученики соревнуются, выполняя по очереди отдельные действия в соответствии с определенным правилом, когда всякое последующее действие зависит от предыдущего.

Игра "Дальше, дальше:". Играют двое или больше участников, это может быть отдельный ученик или команда. Вспомните всем известную игру в города. Это типовой примет если участник-1 называет Новгород, то участник-2 должен назвать город на букву Д, например Донецк, следующий назовет Киев: То есть суть игры по такой схеме заключается в том, что задается некоторый формально-логический признак, в соответствии с которым каждый последующий игрок делает свой ход. Например, в "городах" таким признаком является последняя буква предыдущего слова. Подобному принципу можно посвятить игру, называя слова по определенной тематике. По зоологии при изучении типов животных составить длинную цепочку из названий организмов, например, птиц: сокол - ласточка - аист – тетерев.

***ИГРЫ В СЛУЧАЙНОСТЬ.*** Там, где правит бал случай, - там и азарт. Попробуем поставить и его на службу образованию. Для этого годится рулетка. Если трудно найти такую шикарную, как в игре "Что? Где? Когда?", то достаточно иметь круг из картона со стрелкой на гвоздике. Можно и наоборот, вращать диск относительно неподвижного указателя. Объектом случайного выбора может стать решаемая задача (например, подобные задачи по генетике), тема повторения, тема доклада, вызываемый ученик:.

***ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ.*** Умело ограненный алмаз становится бриллиантом. Хорошая форма позволяет ему играть всеми цветами радуги, делая п ривлекательным. Но форма нужна не только алмазу. Хорошая форма для коллективного познания - деловые игры. Они моделируют реальную производственную, научную или иную "взрослую" деятельность. Приведу примеры нескольких игр, которые отличаются простотой и обширной сферой применимости, как по возрастам, так и по учебным предметам.

Игра 1. "Компетентность" (1 вариант)

Участники: конкуренты - две команды учащихся; наниматели - группа учеников, определяющих победителя. Победителя как бы нанимают на работу; арбитр - обычно эту роль выполняет учитель, решающий спорные вопросы.

До игры: Учитель знакомит класс со схемой игры. Формируются команды, определяется состав "фирмы-нанимателя".

Во время игры: Учитель задает тему. Команды придумывают друг для друга по 5 заданий по данной теме. Но нужно отметить, что тип заданий регламентируется заранее. Например: команды должны приготовить по 2 репродуктивных вопроса, по 1 творческому заданию и по 2 задачи. Команды поочередно дают друг другу задания. Соперник его выполняет. Если соперник не справляется, то задающая команда сама должна на него ответить. Одновременно с этим фирма-наниматель оценивает, например, по 5-балльной системе каждое задание и по 10-бальной системе каждый ответ. Наниматели совещаются и принимают решение - кто принят на работу. А пока наниматели совещаются, учитель делает краткий "Разбор полета", обращая внимание на ошибки, делает выводы.

Игра "Компетентность" (2 вариант).

До игры: тема игры известна заранее, и ученики готовятся к ней за 1-2 недели. Желательно, чтобы приготовленные задания предварительно посмотрел учитель. Во время игры: команды обмениваются пакетами с заданиями и решают их одновременно за отведенное время. После этого каждый вопрос команды соперницы отвечает тот ученик, которого выберут соперники! Такая схема работы хороша тем, что каждая команда заинтересована в знаниях каждого своего участника. А значит, сильные подтягиваю слабых.

Игра 2. "НИЛ".

"НИЛ" - это, конечно же, не великая африканская река, а всего лишь научно-исследовательская лаборатория. Участники: задачедатель - эту роль выполняет учитель или специально подготовленный ученик; исследователи или решатели - в зависимости от вида задания - группа или несколько групп учеников; приемная комиссия - эту роль выполняет учитель, но уже в ансамбле с 2-3 учениками. До игры: учитель готовит задания. Желательно, чтобы задания были творческими, обоснованными. Во время игры: Группы решают задачи. Если тема подходит для мозгового штурма, можно использовать и его. Задачедателя можно привлекать как консультанта. Группы обрабатывают результат: обсуждают план доклада, готовят плакат, выбирают спикера или спикеров, которые будут представлять результат классу. Спикер группы докладывает результат работы. Приемная комиссия анализирует результаты, принимает решения. Если задача имеет контрольное решение, учитель может рассказать его классу. Отличным творческим заданием для игры "НИЛ" может быть разработка какого-либо проекта, причем по любому предмету.

Можно предложить разновидность игры, назовем ее "Тендер"

.Группы решают одну и ту же задачу. Приемная комиссия определяет, чьи решения лучше, т.е. какая группа выигрывает тендер на высокие оценки.

Игра. "Точка зрения".

Участники: оппоненты - группы учеников, отстаивающих ту или иную точку зрения; наблюдатели - учитель с несколькими помощниками. Содержание игры: две группы учеников доказывают правильность противоположных точек зрения. Так могут моделироваться столкновения мнений людей разных социальных слоев, противоборствующих лагерей, ученых разных эпох, приверженцев различных теории. До игры: учитель заранее объявляет тему спора, определяет источники информации (но, ни в коем случае не снабжает ими учащихся. Они должны учиться самостоятельно добывать необходимую информацию). Во время игры: Группы обсуждают свои аргументы, возможно и контраргументы соперников. Группы вступают в диспут. Наблюдатели оценивают защиту точек зрения: кто был убедительнее, логичнее, эмоциональнее. Кто допустил ошибки, некорректности в споре. Очень хорошо применима данная игра на уроках биологии при изучении тем по общей биологии о взглядах на происхождение человека, о теориях возникновения жизни на Земле и т.д.

**Урок «Класс Млекопитающие» (7 класс)**

**Предмет:** Биология.

**Тема урока:** Класс Млекопитающие.

**Тип урока**: обобщающий.

**Вид урока**: урок-игра.

**Цель урока:** обобщение и закрепление знаний по теме « Класс Млекопитающие».

**Задачи:**

-Закрепить и систематизировать знания о млекопитающих.

-Развить интерес и познавательную деятельность учащихся.

- Воспитывать бережное отношение к животным. Воспитывать чувство коллективизма.

**Планируемые результаты:**

***-предметные:*** знание представителей класса млекопитающих

***-метапредметные:*** умение работать с текстом учебника, рисунками, в группе, слушать и слышать собеседника.

***-личностные:*** развитие любознательности, формирование интереса к изучению природы.

**Оборудование:** компьютер, экран, проектор.

**Ход урока:**

1) Организационный момент

- Приветствие.

- Постановка целей и задач.

- Объяснение правил работы с листом самоконтроля.

2) Работа в группах

- Игра (элемент физкультминутки)

3) Подведение итогов. Рефлексия.

**Организационный момент**

 Сегодня у нас с вами заключительный урок по теме « Класс Млекопитающие, или Звери» и он пройдет в форме игры. Я вам предлагаю разделиться на 3 команды. Определите в вашей команде роль организатора, контролера, редактора и лидера.

*Ознакомление с правилами работы на уроке*

**Работа в группах.**

**Задание №1**. Перед вами карточки с признаками класса Млекопитающие. Там есть некоторые ошибки. За каждую найденную ошибку команда получает 1балл.

1 Холоднокровные позвоночные

2 Тело покрыто волосяным покровом

3 Живорождение, вскармливание детенышей молоком

4 Неполное разделение артериальной и венозной крови

5 Простое поведение

6 Наличие диафрагмы

7 Четырехкамерное сердце, один круг кровообращения

**Задание №2.** Убери лишнее животное

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Медведь | Тюлени | Бобр | Зебра |
| Волк | Моржи | Сурок | Косуля |
| Рысь | Сивучи | Нутрия | Зубр |
| Ёж | Касатка | Суслик | Кабан |
| Соболь | Морские котики | Заяц | Лось |

**Задание № 3.** Угадай животное.

1) “Любит лазить на лианы, есть грейпфруты и бананы,
Смешит малышей улыбкой до ушей.” (Обезьяна. Приматы.)

2) “Чудо-юдо великан на спине везёт фонтан.” (Слон, Хоботные)

Что собой представляет его фонтан? (Кит дышит атмосферным воздухом. Акт его дыхания происходит после выныривания из воды, через каждые 10-15 минут. Выдыхаемые водяные пары и брызги воды с поверхности моря образуют над ним фонтан.)

3) “В одежде богатой, да сам слеповатый, живёт без оконца, не видывал солнца.” (Крот, Насекомоядные.)

4) “Всю жизнь свою хожу в тельняшке,
Но без сапог и без фуражки.” (Зебра. Непарнокопытные.)

5) “Это что за зверь лесной, встал, как столбик под сосной и стоит среди травы – уши больше головы?” (Заяц, Зайцеобразные)

6) “По лесным дорожкам ходит – бродит кошка.
У этой дикой кисочки на ушах две кисточки.” (Рысь. Хищные. Кошачьи.)

7) “Кто родился с усами?” (Кошки. Хищные.)

Какую роль они выполняют? (Длинные жёсткие волосы - не усы, а вибриссы. Они располагаются на мордочке кошки, около глаз, носа, на верхней губе и выполняют осязательную функцию.)

ФИЗКУЛЬТМИНУТКА

**Я иду и ты идешь**
Я иду и ты идешь — раз, два, три. (Шагаем на месте.)
Я пою и ты поешь — раз, два, три. (Хлопаем в ладоши.)
Мы идем и мы поем — раз, два, три. (Прыжки на месте.)
Очень дружно мы живем — раз, два, три. (Шагаем на месте.)

**Задание № 4.** Даны систематические категории, их нужно распределить в правильной последовательности и прочитать классификацию. (2 балла)

Подцарство Многоклеточные, Класс Млекопитающие, Род Тигр, Тип Хордовые, Вид Тигр Амурский, Царство Животные, Семейство Кошачьи, Отряд Хищные.

*(Царство Животные, Подцарство Многоклеточные, Тип Хордовые, Класс Млекопитающие, Отряд Хищные, Семейство Кошачьи , Род Тигр, Вид Тигр Амурский)*

|  |
| --- |
|  |

**Задание №5** “Каким животным поставлены памятники?”

(В Риме – ослу труженику, в Париже – сербернару, спасшему в Альпах 41 человека; в Берго Сан-Лоренцо (Италия) псу Верному, в течение 14 лет ходившему на остановку встречать хозяина, погибшего на войне; в Санкт-Петербурге – собаке, служащей науке.)

**Задание № 6**  1) Отряд Яйцекладущих иногда называют Однопроходные или Первозвери. Назовите представителей отряда и поясните, почему все три названия верны.

*Ответ:* представители: утконос, ехидна. Однопроходные потому, что имеют клоаку. Первозвери – т.к. примитивные. Яйцекладущие – т.к. размножаются откладыванием яиц.

2)К какому отряду относится кролик, а к какому – белка. Почему их нельзя отнести к одному отряду Грызунов?

*Ответ:* кролик принадлежит к отряду Зайцеобразных, так как для них характерно наличие двух рядов верхних резцов.

3)Чем питание кабана отличается от питания лося? К какому отряду относятся эти звери?

*Ответ:* кабан питается разнообразной пищей, он – нежвачное парнокопытное. Лось, питающийся исключительно грубой растительной пищей, которую он отрыгивает и вторично пережёвывает, принадлежит к жвачным парнокопытным.

4)В названии каких двух отрядов есть слово «первые»? И почему они первые?

*Ответ:* первозвери – первые примитивные животные, приматы – первые высокоорганизованные.

**Задание № 7**

1)Был жаркий день. Я очень устал. Шли мы медленно, но моя собака учащённо дышала, высунув язык. Что с ней случилось? *Ответ:* на теле собаки почти нет потовых желёз, поэтому в жаркие дни охлаждение организма достигается испарением воды с поверхности языка и дыхательных путей. Это возможно при учащённом дыхании и высунутом языке.

2. Какое значение для зверей имеет волосяной покров? Почему он не развит у китов, моржей?

*Ответ:* волосяной покров защищает тело млекопитающих от ушибов и охлаждения. У китов и моржей развит толстый слой подкожного жира, который заменяет им волосяной покров.

**Подведение итогов**

Подсчитываются баллы и определяется победитель. Выставляются оценки.

Рефлексия Сегодня урок легкий или трудный, интересный или скучный

полезный или ненужный.

Я ученик старательный или ленивый, внимательный или невнимательный

урок усвоил или не усвоил.

Спасибо за урок!

Заключение.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов, что позволяет вводить новое содержание  в образование, которое дает возможность решать проблему формирования ключевых компетенций  у учащихся согласно новых  требований к образованию в условиях введения ФГОС ООО.

Список использованной литературы.

1. *Андржевская И.Н*. Творческие задачи по биологии. - Школьные технологии, №1 –2001.
2. *Афанасьев С., Коморин С.* Сто отрядных дел.- Кострома: Эврика – М, 1998
3. *Баранова А.П.* Карточки – задания для самостоятельной работы учащихся по изучению раздела «Животные».- С. – Петербург: 1993.
4. *Боброва Н.Г.* Эта занимательная ботаника. – Самара: 1994.
5. *Волина В.* 1000 игр. – М., АСТ – Пресс: 1996.
6. *Демьяненков Е.Н.* Биология в вопросах и ответах. – М.,: Просвещение, 1996
7. *Колеченко А.Н.* Энциклопедия педагогических технологий. -С. – Петербург: Каро, 2002
8. *Лернер Г.И.* Биология животных: тесты и задания для средней школы. –М.: Аквариум, 2000.
9. *Логинова Н.П. и др.* Интеллектуальные игры. – Чебоксары: Клио, 1996.
10. *Луцкая Л.А., Никишов А.И.* Самостоятельные работы учащихся по зоологии. – М.: Просвещение, 1987.
11. *Никишов А.И., Теремов А.В.* Дидактический материал по зоологии. - М.: Цитадель, 1996
12. *Розенштейн А.М.* Самостоятельные работы учащихся по биологии: растения. - М.: Просвещение, 1988.
13. *Рохлов В., Теремов А., Петросова Р.* Занимательная ботаника. - М.: АСТ – Пресс, 1999.
14. *Смирнов В.В., Чирва А.Н.* Путешествие в страну тайн: познавательные игры в семье. – М.: 1993.
15. *Сухова Т.С.* Контрольные и проверочные работы по биологии (6 – 8 класс). - М.: Дрофа, 1996.
16. *Теремов А., Рохлов В.* Занимательная зоология. – М.: АСТ – Пресс, 2002.