

«Формирование универсальных учебных действий (УУД) с помощью игровой технологии на уроках биологии в контексте ФГОС»

«...Ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра.»

А.С. Макаренко

О каких учениках мечтает каждый учитель? Об умных, активных, жизнерадостных, добрых и веселых. И каждый день, приходя на уроки, общаясь с учащимися, мы стремимся к тому, чтобы они хоть на шаг продвинулись в своем совершенстве. Особенно это становится актуальным в рамках реализации ФГОС. Приоритетной целью современного школьного образования, вместо простой передачи знаний, умений и навыков от учителя к ученику, становится развитие способности ученика самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, то есть формирование умения самостоятельно получать знания и ориентироваться в потоке информации. Учащийся сам должен стать «архитектором» и «строителем» собственного образовательного процесса. Достижение этой цели становится возможным благодаря формированию системы универсальных учебных действий (УУД), которые прописаны в ФГОС.

Универсальные учебные действия (УУД) – совокупность действий учащегося, обеспечивающих его культурную идентичность, социальную компетентность, толерантность, способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса т.е. умение учиться.

УУД подразделяются на: личностные, познавательные, регулятивные и коммуникативные.

коммуникативные УУД – (умение слышать, слушать, понимать партнера, выполнять согласованно совместные дела, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договориться, правильно выразить свои мысли);

познавательные УУД - (сравнивать, искать хитроумные решения, находить закономерности);

личностные УУД - (фантазировать, проявлять интерес к окружающему миру, к себе, ориентировать на моральные нормы);

регулятивные УУД - (планировать, оценивать правильность выполнения действий).

Как же достичь высоких результатов в образовательном процессе? Как повысить эффективность урока? Как заинтересовать ребенка и побудить его к самостоятельной познавательной деятельности. На помощь учителю приходят игровые технологии. На мой взгляд именно игровые технологии позволяют в естественной и непринужденной атмосфере формировать личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные УУД.

Что же такое игровая технология?

Игровая технология - группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

(Михайленко Т. М.)

Применение игровых технологий на уроках биологии помогает решить следующие задачи:

1. воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся
2. тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки
3. стимулирование умственной деятельности учащихся, развитие у них внимания и интереса к изучаемому предмету
4. усиление работоспособности учащихся, переход от пассивного участия к активному.

Если посмотреть в историю то игровые методы в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние.

Само слово «школа» «scole» в переводе с древнегреческого означает «досуг», а учитель в Риме, обучавший основам знаний, назывался «magister Ludi», т.е. «учитель игр» . Проблема занимательности берет свое начало с Яна Амоса Коменского. Который писал, что образование должно возбуждать «интерес к знанию и охоту к учению» и как раз в современной школе на уроках биологии игровые технологии являются одной из важных форм для повышения учебного и познавательного интереса к предмету.

Так что же такое игра? Ответить на этот вопрос мне бы хотелось словами великого русского педагога Василия Александровича Сухомлинского.

Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

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.

Стоит отметить, что игра предоставляет возможности для перестройки эмоционального опыта играющего: Именно в игре ребенок испытывает радость побед и восторг открытий, в игре он мечтает и фантазирует, стремится «взять» высоту и помериться силой и умом с противником. Именно и игре ребенок может быть как самим собой так и примереть на себе какую то роль, перевоплотившись в профессора, исследователя или первооткрывателя. В процессе игры учащиеся незаметно для себя выполняют задания и

делают это с увлечением, а не по обязанности. И в этом и состоит ее особенность, что, являясь «развлечением» она перерастает в обучение и творчество.

Классификация игр.

В настоящее время нет единой классификации игр, например по мнению Т.П. Войтенко игры подразделяются на: 1. Ролевые игры 2. Игры - состязания 3.Имитационно - моделирующие игры 4. Игра - направляемая дискуссия 5. Игра - творческая дискуссия.

Селевко Г.К. подразделяет игры по:



П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров, предлагают следующую характеристику.



Также можно выделить классификации таких авторов как:

-Фридриха Фребеля.

-Карла Гросса

-П.Ф. Лесгафта

В ходе игры формируются:

- 1) **Познавательные ууд:** умения анализировать процессы и объекты живой природы, систематизировать, сравнивать, находить закономерности различных процессов и явлений.). В виде соревнования ученикам можно предложить ряд игровых упражнений, в котором необходимо найти схему, отображающую логические отношения между верным ответом и неверным, иными словами вспомнить правило, которое подходит для выполнения упражнения, или дать задания групповой работы, в ходе которой каждый участник группы находит логические связи между исходными данными)
- 2) **Коммуникативные ууд,** которые обеспечивают возможность сотрудничества учеников в учебной игре..От умения слушать и понимать партнера, планировать и согласованно выполнять совместную деятельность, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга и уметь договариваться (работа в парах, группах) зависит победа или поражение в игре.
- 3) **Регулятивные ууд:** формирование действий контроля: приемы самопроверки и взаимопроверки заданий особенно ярко представлены во время игровой деятельности на уроке. Когда имеются четкие правила игры, по которым учащимся предлагается достичь максимального результата, то взаимоконтроль друг друга в ходе выполнения упражнений всегда обеспечен. Ведь не секрет, что чувство справедливости у учеников в момент игры особенно обострено.
- 4) **Личностные УУД.** Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях учении ку, проигрывая их неоднократно в своем вымышленном мире. Она дает психологическую устойчивость, интерес к окружающему миру. Снимает уровень тревожности, вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

Для учителя педагогическая игра представляет собой три последовательно идущих этапа.

1. **Подготовка к игре:** определение темы и содержания данной игровой формы, определение групп участников, распределение ролей, организация самостоятельной работы учащихся и подбор дидактических средств.
2. **Проведение игры.** Эмоциональная установка на игру, создание игровой ситуации. Важной чертой этого этапа является создание эмоционального настроения и заинтересованности учащихся.
3. **Подведение итогов игры.** При подведении итогов следует исходить из конечного результата игровой формы, степени усвоения материалов темы, проявления креативности мышления к решению заданий. В ходе анализа итогов необходимо позволить учащимся совместно обсудить, что удалось и на что еще следует обратить внимание. Затем общие итоги подводит учитель.

При подготовки к игре учителю необходимо соблюдать несколько правил:

- 1) Учитель - «ведущий». Именно он управляет всем процессом и подводит итоги.
- 2) Оценивают результаты игры, сами учащиеся
- 3) Игры должны иметь общую направленность и заканчиваться подведением итогов с обязательным выставлением оценок. Безоценочный подход к учебным играм, на мой взгляд, устраняет один из стимулов: стремление к лучшему изучению материала. Ведь учебная игра это не только, когда всем весело и интересно, но это еще и огромный труд учителя и ученика, направленный на освоение или изученного, развитие логического и абстрактного мышления, умение работать в коллективе.
- 4)Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности учащихся.
- 5)Игра должна быть доступной, цель игры – достижимой, оформление – красочным. Обязательный элемент каждой игры – её эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, весёлое настроение, удовлетворение от удачного ответа.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Впервые идея заняться игровыми формами появилась у меня, когда я стал обучать 5-ые классы. Ребята тяжело переживали переход от начальной школы к средней: появилась растерянность, снизился интерес к предмету, уже к середине урока они уставали и часто не понимали чего от них хотят. И я стал постепенно изменять уроки, вводя игровые моменты. И результат не заставил себя ждать. Во - первых, ребята активно включились в урок, с интересом обсуждали, что им больше понравилось, что не очень, появились многочисленные руки. Во - вторых улучшилась дисциплина в классе и у детей со звонком уже горят глаза, особенно у 5-6 классов у которых по новым требованиям ФГОС всего 1 урок в неделю...и из пассивно слушающих они превратились в активно действующих.

В своей педагогической работе я использую различные игровые формы которые могут выступать как составляющие урока, так и быть рассчитаны на весь урок. Вот некоторые из них.

1.Игры упражнения. (игры миниатюры) Они могут быть применены как в коллективных и групповых формах ,так и в индивидуальных. Такие игры используются в начале урока для концентрации внимания и повышения мотивации урока, а также для закрепления изученного материала. Именно через такие игры хорошо формируются познавательные ууд:

Примерами таких игр является:

«Анаграмма»

Угадать Зашифрованное слово путем перестановки букв.

Цель: развитие творческих способностей, внимания, закрепление терминологии, грамотности.

Тема: “Строение клетки”

Примеры:

| | | | |
|--------------|-------------|------------|-----------|
| Ыроп | поры | Ллиф-оролх | хлорофилл |
| Яирдно+хотим | митохондрия | Рык + шодя | ядрышко |
| Дяро | ядро | Валь + куо | вакуоль |

Тема “Корень”

У какого из этих растений образуются воздушные корни?

| | | | |
|---------------|---------|--------------|-----------|
| Кар + едь | редька | Корт + лафье | картофель |
| Хиор + дея | орхидея | Веер + кл | клевер |

Игра «Классификация».

Время проведения :

Конец урока — как закрепление пройденного материала.

Начало урока - как проверка подготовки домашнего задания.

Правила игры:

Найти соответствие предмета его функциям. На доске или карточке выписаны предметы в столбик, а во втором столбике - его характеристики (функции).

Тема: «Кровь. Движение крови и лимфы» (8 класс)

| | |
|-------------|----------------------------|
| 1.Артерии | А.Крови движется к сердцу |
| 2.Вены | Б.Кровь движется в ткани |
| 3.Капилляры | В.Крови движется от сердца |

Тема. Факторы среды. 9 класс (11 класс)

| | |
|-----------------|-----------------------------|
| 1.Биотические | а) вырубка леса |
| 2.Абиотические | б) конкуренция волка и лисы |
| 3.Антропогенные | в) дождь и снег |

Тема: Многообразие Рыб

| Отряд | Вид |
|-----------------|--------------|
| 1.Лососевые | А. Латимерия |
| 2.Осетровые | Б. Жерех |
| 3.Карпообразные | В.Ерш |
| 4.Колючеперые | Г .Белуга |
| 5.Кистеперые | Д. Горбуша |

Игры – загадки

-уродилась я на славу: голова бела, кудрява. Кто любит щи – меня в них ищи (капуста, кочан – видоизмененная почка). Урок по биологии 6 класс тема: «Побег и почки»

-в десять одежек плотно одет, часто приходит к нам на обед. Но лишь за стол его позовешь, сам не заметишь как слезы прольешь. (лук, луковица –видоизмененный подземный побег). Урок по биологии 6 класс тема: «Побег и почки»

2.Игра - поиск. Игры направлены на тренировку памяти, мышления, умение логически мыслить и находить ошибки. В таких играх происходит формирование познавательных и регулятивных ум:

- Игра «Умный и внимательный»

5 класс Тема «Отдел покрытосеменные растения»

Учащимся предлагается найти в рассказе сведения относящиеся к отделу покрытосеменные растения или вставить пропущенные слова или найти предложения где сделана ошибка

-Игра «Капитан Врунгель» (проводится в парах). Все учащиеся хорошо знают этого героя и за что его так зовут. Поэтому всегда с интересом встречают задание, в котором требуется составить рассказ с ошибками, который оформляется на отдельных листах и должен содержать 5-6 ошибок. Ученики обмениваются работами и выявляют в них ошибки. Работа оценивается с точки зрения биологической грамотности рассказа и правильности найденных ошибок.

Игра «Найди лишнее» игры могут называться «Четвертый лишний» «Пятый лишний» и т.д. Играющим предлагается набор материалов (гербарий растений, коллекция животных, рисунки, теоретический материал и др.), все элементы за исключением одного относятся к одной категории. Играющему необходимо выбрать лишнее и доказать правильность выбора.

Игра «Верю - не веру»

Учитель (в устной форме) задает несколько (чаще 10 вопросов) по теме. Каждый вопрос требует ответа «да» или «нет». В конце игры дети сами проверяют свои работы или передают их на проверку соседу по парте. И самостоятельно оценивают свои результаты.

Игра «Морфологический ящик»

Цель: закрепить, проверить знания учащихся по пройденной теме, развить память и внимание.

Правила игры: в “ящике” с буквами спрятано слово. Задача играющего найти его, для чего необходимо правильно совместить понятия по вертикали и горизонтали

| | мембрана | вакуоль | цитоплазма | включения | хлоропласты |
|---|----------|---------|------------|-----------|-------------|
| Полупрозрачное вязкое вещество | А | П | Б | О | Л |
| Пластиды зеленого цвета | Н | Е | В | И | Г |
| Часть клетки, заполненная клеточным соком | Т | О | У | Х | Ж |
| Капельки жира, зерна крахмала | К | З | С | Е | Л |
| Ограничивает клетку | П | К | Б | Л | О |

Ответ: побег

Игра поиск требует обязательной проверки и обсуждения результатов. Если у кого-то из учеников есть свое мнения, не совпадающее с остальными – необходимо попросить его объяснить свой ответ (проследить его логическую цепочку).

3) Игры - соревнование. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе. В играх соревнованиях наиболее полно формируются коммуникативные, регулятивные и познавательные ууд

Игра «Самый умный». Проводится при закреплении прошедшего материала или целой темы.

Пример: Игра «Самый самый» на тему «Покрытосеменные растения». Биология 5 -6 класс

Класс делится на две команды. 1 конкурс – «Загадки с грядки», команды отгадывают загадки о растениях изученных семейств. 2 конкурс – «Определи растение». Командам раздаются наборы растений (гербарии) с определительными карточками. Команды определяют растения, кто быстрее и правильнее, затем рассказывают, как проводилось определение. 3 конкурс – «Слушай, не зевай». У команд есть таблички с названиями семейств изученных растений. Учитель называет признаки – учащиеся поднимают табличку с названием семейства (или семейств). 4. конкурс – «Знаешь ли ты систематику растений». У команд таблички с таксономическими единицами. Учитель зачитывает различные биологические названия, учащиеся должны поднять карточку с нужным таксоном 5. конкурс – «Назови родственника». За 1 минуту необходимо написать как можно больше растений из семейства Сложноцветных. Затем команды зачитывают растения (по очереди), побеждает команда, которая последней назовёт растение. В конце

игры подводятся итоги, выставляются оценки. В ходе этого урока дети очень активны, здесь от них требуется знание не только теории, но и умения применить свои знания на практике, а также работать в команде, т.е уметь слушать и понимать партнеров, согласованно выполнять совместную деятельность.

Игра «Дуэль».

Время проведения игры - конец урока (закрепление), начало урока (проверка знаний), обобщающий урок (обобщение и повторение).

Правила игры:

Выходят 2 участника, совершают по 3 «Выстрела» каждый (каждый задает по 3 вопроса и получает по 3 ответа). На доске учитель, а ученики на местах ведут учет «качества» вопроса и правильности ответа. В результате выстраивается оценка и за ответы и за вопросы. В обсуждении оценки принимают участие все ученики класса. Дополнительные рекомендации по игре «Дуэль».

Необходимо иметь в виду, что не все ученики могут свободно и непринужденно держаться в диалоге перед классом. Поэтому с осторожностью надо приглашать «к дуэли» учеников, замкнутых, с заниженной самооценкой.

Игры соревнования можно построить на примере известных интеллектуальных игр «Своя игра» «Что?Где?Когда?» где класс делится на группы и поочередно отвечает на вопросы. Более отличившаяся команда и самые активные игроки оцениваются оценкой за урок.

4. Игра – дидактическая сказка.

Здесь необходимо выбрать подходящих героев, повествование о которых включает новые понятия, термины. Сказки могут быть двух типов: сказки при подачи нового материала и сказки направленные на проверку пройденного материала. Дидактические сказки способствуют формированию познавательных, коммуникативных и регулятивных ум, т.к. дети самостоятельно знакомятся с новым материалом, отвечают на вопросы, а затем в процессе диалога обсуждают полученные результаты.

6 класс. Урок – сказка по теме «Строение корня»

В ходе урока учитель знакомит со сказкой учеников, постепенно вовлекая учащихся в работу.

«В некотором царстве, в растительном государстве в деревеньке Мятлик жил был паренек по имени Корешок. Жил, не тужил, вместе со своей семьей корневой системой. Семья была замечательная: все в этой семье были равны, все удалы и сильны, и выделить кого-то главного было нельзя. А в соседней деревне Одуванчик жила другая семья, среди них сразу можно было узнать кто из них Главный Корень. Семьи работали хорошо, дружно и весело, но побывала у них в гостях злая колдунья. Была она злой и завистливой, решила разрушить, заколдовать эти семьи. Наслала на Мятлик и Одуванчик бурю – ураган, который все перепутал и разбросал, и отняла у корешков память. Чтобы справиться с

проклятием и вернуть мир и покой в государство нам нужно справиться с заданиями. Раз, два, три, четыре, пять, Начинаем мы играть. Ну-ка думай, вспоминай, Корню быстро помогай!» Задание 1. Назовите эти семьи и нарисуйте их портрет. Какие растения имеют такой вид корневой системы? Задание 2. Помогите каждому корешку в корневой системе вспомнить свое имя. Укажите виды корней на схеме. Задание 3. На листах на столе изображение корня. Чтобы корешки ожили нужно так собрать корешок, чтобы участки корня (зоны) совпали с выполняемыми функциями. Данные занесите в таблицу. Зона корня Функция Особенности Задание 4. Чтобы узнать удалось ли нам разрушить колдовство, разгадаем кроссворд. Ключевое слово поможет нам это понять. (Ключевое слово СПАСИБО).

1. Корневая система, имеющая главный корень. (Стержневой)
2. Название корня образующегося на стебле. (Придаточный)
3. Зона корня, в которой клетки увеличиваются в размерах. (Роста)
4. Зона корня, имеющая корневые волоски. (Всасывания)
5. Покрывает кончик корня. (Чехлик)
6. Корень, отходящий от главного. (Боковой)
7. Корневая система, в которой нельзя выделить главный корень. (Мочковатая)

«Спасибо, говорят нам корешки. Значит, мы справились со всеми заданиями и разрушили злые чары. Опять, как и раньше корневые системы будут верой и правдой служить растениям. А пока мы боролись с колдовством, мы выяснили, как устроен и работает корень и корневая система». Таким образом, в ходе игры была изучена новая тема, рассмотрены особенности строения корня и корневой системы, зоны корня и их функции. Действуя в необычной ситуации, ученик как бы перешагивает рубеж своих способностей: становится более раскрепощенным и двигается к поставленной цели без особых усилий. Занимательная форма урока повышает интерес и вызывает желание справиться с заданиями.

7 класс. Сказка –«Ложный рассказ об амёбе»

Учащиеся читают сказку про амёбу, в которой допущены ошибки. Учащиеся должны владеть фактическим при этом фактическим материалом для исправления неточностей.

«Жила-была в почве амёба обыкновенная, была она небольшая, всего 50 сантиметров. А цветами переливалась от желтого до темно-красного. Форму имела постоянную, похожую на шарик или овал. Эта амёба была многоклеточна, все-все ее внутреннее пространство занимала цитоплазма.

Она не могла двигаться, поэтому всегда находилась в покое. Иногда приходилось ей перемещаться – скакала обычно всем телом на 2-3 метра. Питалось животное рыбами и другими крупными беспозвоночными. Переваривание пищи происходило в желудке, а непереваренные остатки выбрасывались наружу в строго определенном месте. Дышала

амеба всей поверхностью тела кислородом воздуха. Делилась сразу на четыре части, а неблагоприятные условия и зиму переносила впадая в спячку.»

5. Сюжетно - ролевые игры. «Эпиграф: «Только вода делает лебедя лебедем, Без воды лебедь это гусь» Жильбер Сесборн

Отличительным признаком ролевой игры является наличие ролей, сюжета, игровые действия. Именно в таких играх формируются познавательные, регулятивные, коммуникативные, и что очень важно личностные ууд, т.к. игра снимает уровень тревожности, вырабатывает целеустремленность в выполнении поставленной цели, дает психологическую устойчивость. В процессе таких игр создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.

Примерами таких игр могут быть:

7 класс. Тема: «Кольчатые черви». Монолог пиявки (учащийся от лица пиявки рассказывает о себе).

Я – пиявка! А что это так изменились ваши лица? Я не какая-то там рыба или птичка, я – медицинская пиявка. По латыни это звучит очень красиво: Гирудо медицинализ! Ну, конечно я – паразит... что поделаешь? Жить то как то надо! Но я не просто паразит, я полезная. Люди мне многим обязаны, и, возможно, в скором времени мне воздвигнут памятник с торжественной надписью: «От благодарного человечества». Думаете, много прошу? Ничего подобного! А кто спасал в течении многих веков людей от повышенного давления? От тромбов? Да мало ли еще от чего! Охранять меня надо, а не истреблять!

Но если по порядку, то жить я люблю в спокойных водоемах – озерах, болотцах, небыстрых речушках. У меня и глаза есть – целых пять пар, и присоски, но самое главное, конечно, - челюсти – целых три! Живем мы примерно шесть лет. Пока малы и слабы – кормимся, присосавшись к тритонам да лягушкам. А как подрастем – тут уж держись – и человек, и лошадь, и даже слон нам по зубам, т.е. по челюстям.

Обычно я раз в пол года обедаю, подходящую жертву ведь не сразу встретишь. Иногда приходится довольно долго голодать. Представляете, по два года ни одной крошки, т.е. капли крови во рту не бывает! Зато если обедаю, то за раз до 50 г крови могу выпить и это при моих крошечных размерах, всего-то 10-15 см. эта кровь долго у меня в желудке будет храниться – бактерии специальные, которые у во мне живут, помогают ей оставаться свежей.

А люди они наблюдательные, заметили, что после моего укуса кровь из ранки еще долго вытекает, не свертываясь. Заинтересовались они этим и обнаружили в слюне у меня вещество, которое потом назвали гирудин, в честь меня, значит. Так вот оказывается, это вещество помогает людям лечить тромбоз, так болезнь называется, когда кровь слишком сильно свертывается и человек может даже умереть от закупорки кровеносных сосудов. И тут мы пиявки на помощь приходим. Уже много столетий люди нас собирали в болотцах и в аптеках продавали. А в аптеках нас по 3-4 месяца не кормили, а потом мы больных пользовали. Мы при разных заболеваниях помогаем – и при тромбофлебите, и при гипертонии. Сейчас нас в водоемах-то меньше стало, повыловили всех, так люди взялись в специальных лабораториях нас выращивать. Нужны, значит, мы. Так что, помните: нас охранять нужно, пригодимся еще!¹

8 класс. Тема: «Нарушения деятельности нервной системы и их предупреждение».

Между учащимися распределяются роли (генетик, врач – инфекционист, нарколог, социолог, эколог, невропатолог, лаборант). Дети готовят выступления, в которых отображено вредное воздействие алкоголя, никотина, наркотиков, стресса на нервную систему. Учащиеся углубляют понятие здорового образа жизни, причины заболеваний нервной системы, их предупреждение.

9 класс. Тема: «Основные закономерности явлений наследственности»

Ученики - работники генетической консультации. К ним в консультацию пришло письмо. «Здравствуйте! У меня есть сынок Пашенька. Красавец писанный: голубоглазый, светловолосый, высокий. У нас в семье все из поконов веков все светлые да высокие. Пашенька конечно при такой красоте в артисты пошел. Сейчас в Голливуде снимается. Задумал Пашенька жениться. И невесты есть, все красавицы и характером хороши. Он мне и фотографии прислал. Девушки – иностранки, да лишь бы любили сыночка моего, да родили бы мне внуков хоть немного на Пашеньку похожих. Знаю, что дети бывают не на родителей, а на бабушек и дедушек похожи, вот и выпросила обо всех подробно. Китайка Вонг: кареглазая, темноволосая, низенькая, похожа на всех своих близких родственников. Американка Мэри: кареглазая, темноволосая, высокая. Ее отец – совсем как Пашенька: голубоглазый, светловолосый, высокий. А мать - кареглазая, темноволосая, невысокого роста. Немка Эмма: голубоглазая, светловолосая, маленькая. Ее родители оба кареглазые, темноволосые. Отец высокий, а мать низкого роста». «Консультанты», решая задачи, определяют какова вероятность рождения ребенка с признаками Паши в каждом из возможных браков.

Решая подобные задачи, ребята видят возможность реально использовать свои знания в определенных жизненных ситуациях, что приводит к более глубокому пониманию материала.

6.Игры - путешествия. Возможно проводить вместо лабораторных и практических работ.

9 класс. Повторно-обобщающий урок.

«Клетка – единица живого». Можно провести в виде урока путешествия.

Весь повторяемый материал разбит на несколько станций, находясь на которых, учащиеся выполняют определённые задания.

1. Станция «Историческая». На столе лежат визитные карточки учёных, внёсших свой вклад в развитие цитологии. Учащиеся вытягивают визитки и рассказывают об учёном, чьё имя написано на визитке.

2. Станция «Блиц на знание биологических терминов». Учащиеся называют термины по их определениям.

3. Станция «Сравнительно-анатомическая». На карточках написаны некоторые характерные особенности строения клеток того или иного организма. Задача учащихся – определить, о каком организме идёт речь.

4. Станция «Строение клетки». У учащихся на парте таблички с названиями органоидов клетки. Учитель зачитывает функции, выполняемые этим органоидом. Учащиеся должны поднять карточку с нужным органоидом.

5. Станция. «Физиологическая». На карточках даны названия веществ, входящих в состав клетки. Какие функции эти вещества выполняют.

6. Станция. «Генетическая». Задание на биосинтез белка. Приведены две нуклеотидных последовательности ДНК, написать процесс транскрипции и трансляции с этой последовательности..

Или например

7 класс Урок обобщение по теме «Общая характеристика типа простейших»

Проводиться в виде игры – экспедиции «Покорение вершины»

Первый этап - подготовка к экспедиции. У каждой группы находятся карточки с названиями основных терминов; учащиеся должны разложить слова по порядку и дать четкую формулировку каждого понятия.

Второй этап «Метеосводка». На доске 6 облаков на обратной стороне каждого находятся вопросы по теме «Простейшие». Учащиеся поочередно отвечают на вопросы.

Третий этап «Покорение вершины».

Первая высота «Слушай, не зевай». Слушая вопросы учителя, ребята поднимают в качестве ответа карточки с названиями животных (амеба, эвглена, вольвокс, инфузория-туфелька, дизентерийная амеба, лейшмания, арцелла).

Вторая высота «Ледовая трещина». На партах, на листах распечатан написан рассказ, в котором учащиеся должны найти, объяснить и исправить ошибки.

«Привал» (физкультминутка).

Третья высота «Камнепад». Учащиеся отвечают на вопросы «да или нет», разгадывают кроссворд по теме «Простейшие».

Четвертая высота «Снежная вершина». Учащиеся составляют схему классификации простейших.

Затем следует подведение результатов, ребята оценивают, насколько покорилась вершина.

Такого рода игры развивают внимание и быстроту реакции, логическое мышление, способствуют раскрытию творческого потенциала, активизации мыслительной деятельности ребенка.

Заключение

Таким образом, на своем личном опыте я убедился в том, что игровые технологии на уроках биологии и во внеурочной деятельности дают возможность активизировать познавательный интерес у учащихся, раскрыть их творческий потенциал, сформировать развитие личности ребенка в целом, а также позволяют усвоить большее количество информации, основанной на примерах конкретной деятельности, моделируемой в игре.

Игровые технологии открывают новые возможности в сфере интеллекта и в сфере познавательной деятельности, творчества, активности, стимулирует целеустремленность и тем самым позволяет решать проблему формирования УУД у учащихся согласно новых требований к образованию в условиях введения ФГОС