

# Урок биологии общеметодологической направленности по теме: «Клеточный уровень» в форме интеллектуальной игры «Своя игра».

# Сведения об авторе:

- 1. Першикова Валентина Петровна
- 2. Учитель биологии и химии МБОУ «Нижнежуравская ООШ»

# Организация подготовки и проведение игры:

Роль учителя заключается в подготовке заданий для игры и компьютерной презентации по этим заданиям. Необходимо было подготовить по 20 вопросов для каждого тура. Вопросы были разделены по уровням сложности: стоимостью 1,2,3 балла для синего тура и 5, 10 баллов для красного, 20 баллов - для третьего тура «Своя игра». В первом и втором турах предлагаются по 5 тем, которые включают в себя 20 вопросов. Задания по разделам подобраны по мере нарастания сложности. Составленные вопросы и ответы были внесены в компьютерную презентацию.

Во время игры каждый обучающийся работает за персональным компьютером, на который заранее учителем загружается игра «Своя игра», созданная автором разработки урока. Свою деятельность обучающиеся организуют самостоятельно и осуществляют самоконтроль.

С помощью программы Net Control 2 Classroom учитель может наблюдать на «головном» компьютере за ходом работы каждого ученика. Главный акцент делался на самостоятельную работу в индивидуальном темпе.

Данная игра хороша тем, что все учащиеся класса принимают самое активное участие, так как любая интеллектуальная игра создает ситуацию успеха. Есть успех - есть желание учиться.

### Класс: 9

# Предмет: Биология

Тема урока: «Клеточный уровень».

**Научная составляющая урока** – решение заданий репродуктивного, конструктивного и творческого характера как конструкционный материал по биологии.

**Творческая составляющая** – раскрытие волшебного мира заданий по биологии.

Технология урока – своя игра

Тип урока – обобщение и закрепление полученных знаний.

Форма урока – личная творческая мастерская обучающегося.

# Цель урока:

• Вовлечение учащихся в продуктивную творческую деятельность в процессе игры, направленную на самообразование, саморазвитие обучающихся при обобщении материала урока.

# Задачи урока, направленные на достижение результатов: Личностных:

- Создать необходимую эмоциональную среду для включения в игровой процесс, инициировать потребность и мотив включатся в предложенную игровую деятельность.
- ▶ Раскрывать индивидуальные творческие способности учащихся в ходе выполнения биологических заданий в ходе игры.
- Способствовать формированию и развитию нравственных, трудовых, эстетических, и других качеств личности.

# Метапредметных:

- ➤ Способствовать овладению основными способами мыслительной деятельности учащихся при выполнении заданий (анализировать, выделять главное, сравнивать, строить аналогии, систематизировать).
- Способствовать развитию сенсорной и двигательной сферы учащихся (овладение учащимися всеми видами внимания и памяти, овладение моторикой мелких мышц рук работы с компьютером, развивать двигательную сноровку, соразмерность движений).
- Способствовать формированию и развитию самостоятельности, самоорганизации и самоконтроля учащихся.
- Способствовать формированию и развитию познавательного интереса учащихся к предмету.

# Предметных:

➤ Способствовать эффективному накоплению каждым ребенком своего собственного личностного опыта выполнения биологических заданий, побуждать к самостоятельному поиску путей их решения.

- ▶ Выявлять реальные интересы детей и согласовать с ними подбор и организацию учебного материала, учить их самостоятельно планировать свою деятельность.
- ▶ Поощрять детей самостоятельно оценивать результаты их работы и исправлять допущенные ошибки.
- **С**тимулировать интерес у школьников к решению биологических задач, запоминанию основной биологической терминологии.
- ➤ Способствовать формированию у обучающихся устойчивой потребности в знаниях.

# Оборудование:

Компьютеры, точка доступа, блоки правильных решенных заданий ко второму и третьему туру игры.

# Технологическая карта урока

№	Этапы урока	Совместная деятельность учителя и учащихся				
I	Этап мотивации	Обеспечение готовности к совместной деятельности.				
	Ознакомление с темой урока.	Добрый дены Приветствую вас на обобщающем уроке биологии по теме «Клеточный уровень».	У каждого обучающегося на экране компьютера высвечиваются (под управлением учителя) файлы в музыкальном сопровождении			
	Целеполагание.	ВНИМАНИЕ!  Сформулируем цель нашего урока исходя из темы урока.	Дети формулируют цель урока			
II	Этап актуализация знаний по теме.	Познакомимся с правилами игры. Они просты. Игра состоит из трех туров: синий ирасный «Своя мура»  Побеждает в игре тот, кто набирает наибольшее количество очков. По результатам игры участники, набравшие 30-40 баллов лютучают оценку «З», 41-50 баллов	Учащиеся знакомятся с правилами игры. Каждый ученик в дальнейшем работает в своем индивидуальном темпе.			

Этап включения изученного в систему знаний 1.Первый - синий тур игры — «Разминка» (в данном туре подобраны задания, которые требуют устных ответов).

Ш

#### Первый синий тур - РАЗМИНКА

Вам предлагаются вопросы .
Вопросы оценены баллами от 1 до Збаллов,

Вы выбираете сами себе вопро-

Если ответ правильный, то игрок получаете очки соответственно номиналу вопроса. Затем выбираете спедующий для себя вопрос, интересующей вас теме номиналу.

<u>Если ответ неправильный,</u> то очки вычитаются из набранной вами суммы. Если ответ правильный, то вновь получаете очки соответственно номиналу.

Органоиды клетки	Химический состав клетки	Синтез белка	Деление клетки	Устное решение задач	
1	1	1	1	3	
1	1	1	1	3	
1	1	1	2	3	
1	1	1	2	3	
	<u> II ТУР</u>				

# Примеры заданий

Процесс копирования информации о последовательности аминокислот в белках с ДНК на иРНК называют ...

- В процессе синтеза белков непосредственное участие принимают
- 1.Лизосомы
- 2. Рибосомы
- 3. Центриоли
- 4. митохондрии

Каждый ученик выбирает вопрос по соответствующей теме, которую, с его точки зрения, он лучше знает, а соответственно также «стоимости» вопросов. первом туре ОН задерживается столько, считает для себя сколько чтобы набрать как нужным, больше баллов. онжом Желательно пройти его полностью. Но обучающийся имеет право выбора и может также не тратить много времени на первый тур и перейти сразу ко второму, где стоимость заданий гораздо больше, НО ОН должен помнить, если ОН выполнит задание не верно высчитывает баллы из своих уже заработанных, согласно их номиналу. Для перехода нужно ко второму туру нажать курсором на значок «II тур».





