

# ПЛЕЙ ТАЙМ



«Многие детские игры – подражание  
серьезной деятельности взрослых».  
Я. Корчак



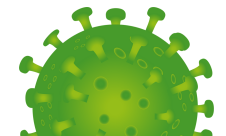
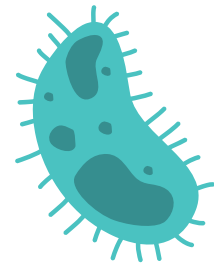
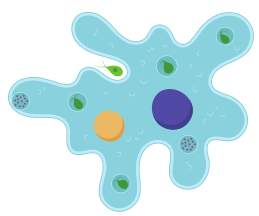
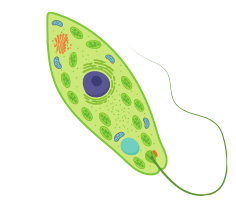
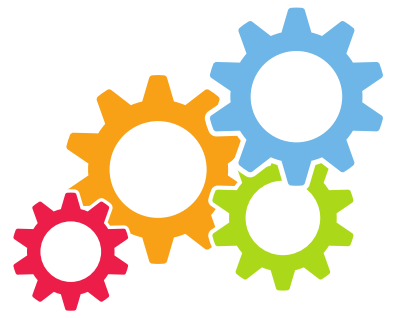
Узнать подробнее здесь



+7 (906) 509 63 21  
<https://старостенко40.рф>

способы активизации  
знаний учащихся на  
уроках биологии

Подготовила учитель биологии  
МБОУ "СОШ №23" г. Калуги  
В.Г. Старостенко



## ИГРА КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ ЗНАНИЙ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ БИОЛОГИИ

### «Я БЕРУ С СОБОЙ В ПОХОД»

Ведущий (учитель или ученик) загадывает определенный термин, например семейство розоцветные, и говорит фразу: «Я иду в поход и беру с собой...», называя слово, подходящее по смыслу к задуманному, например шиповник. Другие игроки по очереди предлагают свои варианты, пытаясь отгадать первоначальное слово: «Я беру с собой в поход боярышник. Ты возьмешь меня в поход?» Если названный предмет относится по смыслу к загаданному слову, ведущий берет игрока в поход, если нет — то нет.

Этап урока: актуализация знаний.

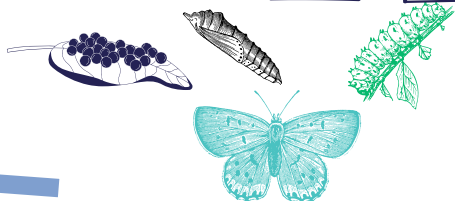
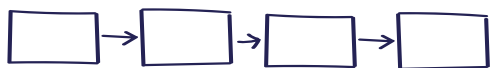


### БИОЛОГИЧЕСКАЯ МОЗДИКА

Ученикам предлагаются разрезанные фрагменты опорного конспекта, рисунка, схемы, текста или таблицы на какую-либо тему. За определенное время нужно сложить эти фрагменты так, чтобы восстановилась цельная картинка.

Точно так же можно собирать изображения клеток бактерий, растений, грибов, простейших животных (амеб, инфузорий).

Этап урока: изучение нового материала, закрепление



### БИОЛОГИЧЕСКОЕ ЛОТО

"Биологическое лото" требует использования знаний, умений и навыков, приобретенных на предыдущих занятиях. А в основе игры лежит та же система, что и в цифровом лото.

Ученики за определенное время раскладывают на игровом поле фишки в соответствии с их значением. По истечении времени учитель даёт сигнал о прекращении игры и зачитывает код, состоящий из номера ячейки и верного цвета фишки. При абсолютном совпадении выставляется отметка «Б», выявленные в ходе проверки ошибки разбираются.

Этап урока: закрепление, проверка д/з, актуализация знаний



### ИГРОВАЯ ФИЗКУЛЬМИНУТКА

Для закрепления материала учитель (сам или вместе с учениками) придумывает подходящие по смыслу движения для обозначения объектов изучения.

Учитель произносит термин, например ламинария. Если названный объект относится к группе растений "Водоросли", то дети делают волнообразные движения телом, словно водоросли в воде, если нет - приседают.

Этап урока: закрепление, актуализация знаний, физкультминутка

### БИОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Изготавливается набор карточек, похожий на колоду обычных игровых карт. Каждая карта разделена на две половины: в верхней под знаком «?» написан вопрос, в нижней под знаком «!» — ответ.

Каждой паре учащихся дается некоторое количество карточек, достаточное для выставления оценки. Один из пары задает вопрос из карточки соседу, получает ответ и делает пометки в таблице: правильно — «+», неверно — «-». По количеству «+» выставляется отметка. Затем роли меняются (используется второй набор карточек).

Благодаря написанным на карточках ответам, исключается ошибка при оценивании учениками друг друга.

Этап урока: закрепление, проверка д/з

### ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Использование игровых элементов в образовательном процессе. Например, за письменные домашние задания, а также важные замечания и дополнения на уроках дети получают баллы — "пчёлки". И, накопив определенную сумму баллов, имеют возможность обменять их на отметки:

