

Учебно – методическое
пособие:

«Использование прикладных программных средств (ППС) во внеурочной деятельности на примере игры по станциям: «Добро пожаловать в мир биологии».

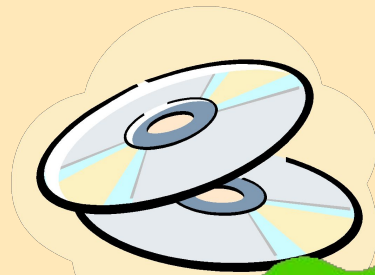
Часть 1.

Автор: Смирнова Галина Петровна
учитель биологии ГОУ № 683
Приморского района

Внеурочная деятельность по
биологии:

Игра по станциям
для учащихся 7-8 классов
«Добро пожаловать в мир
биологии»

(с применением ППС)





Цель игры:

в игровой форме
способствовать углублению
знаний учащихся по
биологии и экологии

Задачи игры:

- Углубить знания по биологии и экологии
- Развивать:
 - ❖ системное мышление,
 - ❖ наблюдательность,
 - ❖ умение находить конструктивные решения при нарушении экологического состояния окружающей среды
 - ❖ умение применять ИКТ
- Пробудить у учащихся интерес и любовь к окружающей природе.



Применяемые ППС:

Образовательные комплексы:

- «1С:Школа. Биология, 6 кл. Растения. Бактерии. Грибы. Лишайники»



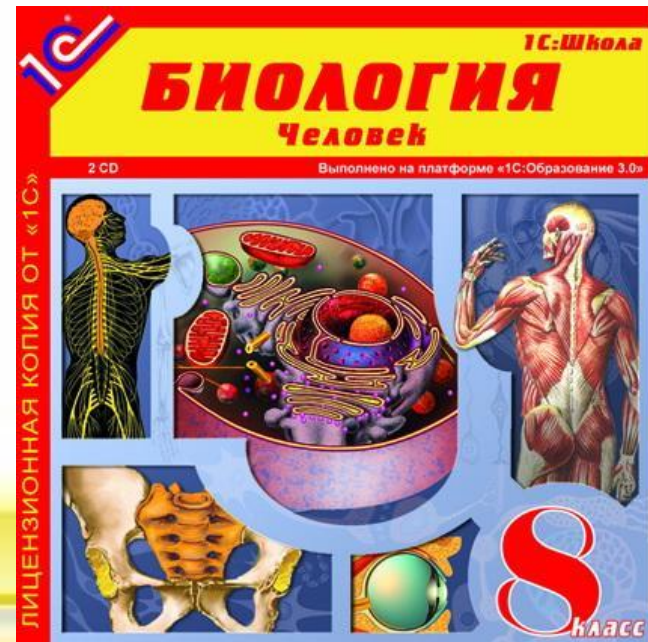


Применяемые ППС:

Образовательные комплексы:

Дополнительно:

- «1С:Школа. Биология, 7 кл. Животные»
- «1С:Школа. Биология, 8 кл. Человек»





Краткая характеристика:

- Данный образовательный комплекс «1С:Школа. Биология» создан на основе учебно-методического комплекса под редакцией проф. И. Н. Пономаревой.
- Он предназначен для изучения, повторения и закрепления учебного материала школьного курса биологии 6-8-го класса



Краткая характеристика:

- В составе образовательного комплекса богатый фактический материал, схемы, таблицы, анимационные и интерактивные рисунки. Эти материалы полезны как учителю при проведении урока, так и учащимся при подготовке домашних заданий, рефератов, презентаций, слайд-шоу и пр.
- Анимации и интерактивные рисунки, отражающие процессы, которые протекают на молекулярном и клеточном уровне, могут помочь ученику в понимании и запоминании сложного материала.
- При помощи тренажеров и проверочных работ учитель сможет организовать проверку знаний на уроке, а учащийся самостоятельно проверить результаты своей работы на основе объективной автоматизированной оценки.

A decorative border made of green leaves and vines surrounds the text.

Этапы игры:

Подготовка к игре

Проведение игры

Подведение итогов

Подготовка к игре:

Биология, 6 класс. Растения. Бактерии. Грибы. Лишайники - 1С:Образование

Файл Правка Вид Сервис Справка

Биология, 6 класс. Растения. Бактерии. Грибы. Лишайники: Администратор Администратор

Курсы **Галерея** Справочник Журнал Мои материалы

Галерея

Галерея

- Анимации
- Видеофрагменты
- Интерактивные рисунки
- Рисунки
- Таблицы
- Фотоальбом
- Тесты для печати

Вывод на проектор

1С:Образование 3.0









Проведение игры (правила):

1. Участники проходят 7 станций (в соответствии со своим маршрутом).
2. Первая станция - представление: в ней одновременно участвуют все команды (название, эмблема, девиз).
3. На каждую последующую станцию отводится 7 минут (в это время включено: переход от станции к станции, непосредственная работа).
4. На каждой станции команда получит определенное количество баллов*, которые будут записаны в маршрутный лист.

* Если команда дает не полный ответ, то она получают половину от максимально возможного балла за этот вопрос.

За нарушения дисциплины с команды – нарушителя снимается 2 балла.

Проведение игры (станции):

- Представление
- Мозговой штурм 
- Кто есть кто 
- Конструктор 
- Почемучка 
- Все связано со всем (экологические ситуации) 
- Угадай-ка (загадки) 



Ссылка на иллюстрации к станциям

Мозговой штурм:

Задание:

- За 7 минут выполнить как можно большее количество тестовых заданий с выбором 1 правильного ответа.

Возможности образовательных ресурсов:

1. Использование готовых вопросов или составление собственных на базе диска (40);
2. Установка ограничения по времени (7 мин.)
3. Возможность прекращения выполнения теста в любое время
4. Подсчет результатов



Мозговой штурм:

Биология, 6 класс. Растения. Бактерии. Грибы. Лишайники - 1С:Образование

Файл Правка Вид Сервис Справка

Биология, 6 класс. Растения. Бактерии. Грибы. Лишайники: Администратор Администратор

Курсы Галерея Справочник Журнал Мои материалы

Мои материалы

- уроки
- внеурочная работа**
 - Материалы для "угад"
 - Материалы для "мозг"
 - конструктор
 - почемучка

Результаты прохождения урока

Урок: *мозговой штурм*

Пользователь: *Администратор*

Время:

Начало	Окончание
14.01.2009 20:47:07	14.01.2009 20:51:50

Задания: *пройдено - 14, из них:
с попыткой ответа - 14
без попытки ответа - 0*

Общий результат: 85.7%

Последние попытки прохождения данного урока:

Начало	Завершение	Оценка
14.01.2009 20:55:02	не закончен	-

1С:Образование 3.0

Кто есть кто:

Биология, 6 класс. Растения. Бактерии. Грибы. Лишайники - 1С:Образование

Файл Правка Вид Сервис Справка

Биология, 6 класс. Растения. Бактерии. Грибы. Лишайники: **Администратор Администратор**

Курсы Галерея Справочник Журнал **Мои материалы**


Мои материалы

- Мои материалы
 - уроки
 - внеурочная раб**
 - Материалы для
 - Материалы для
 - конструктор
 - почемучка
 - Материалы для "И
 - Материалы для "И
 - Материалы для "У

кто есть кто?

Фрагмент: Слайд Вперед >>

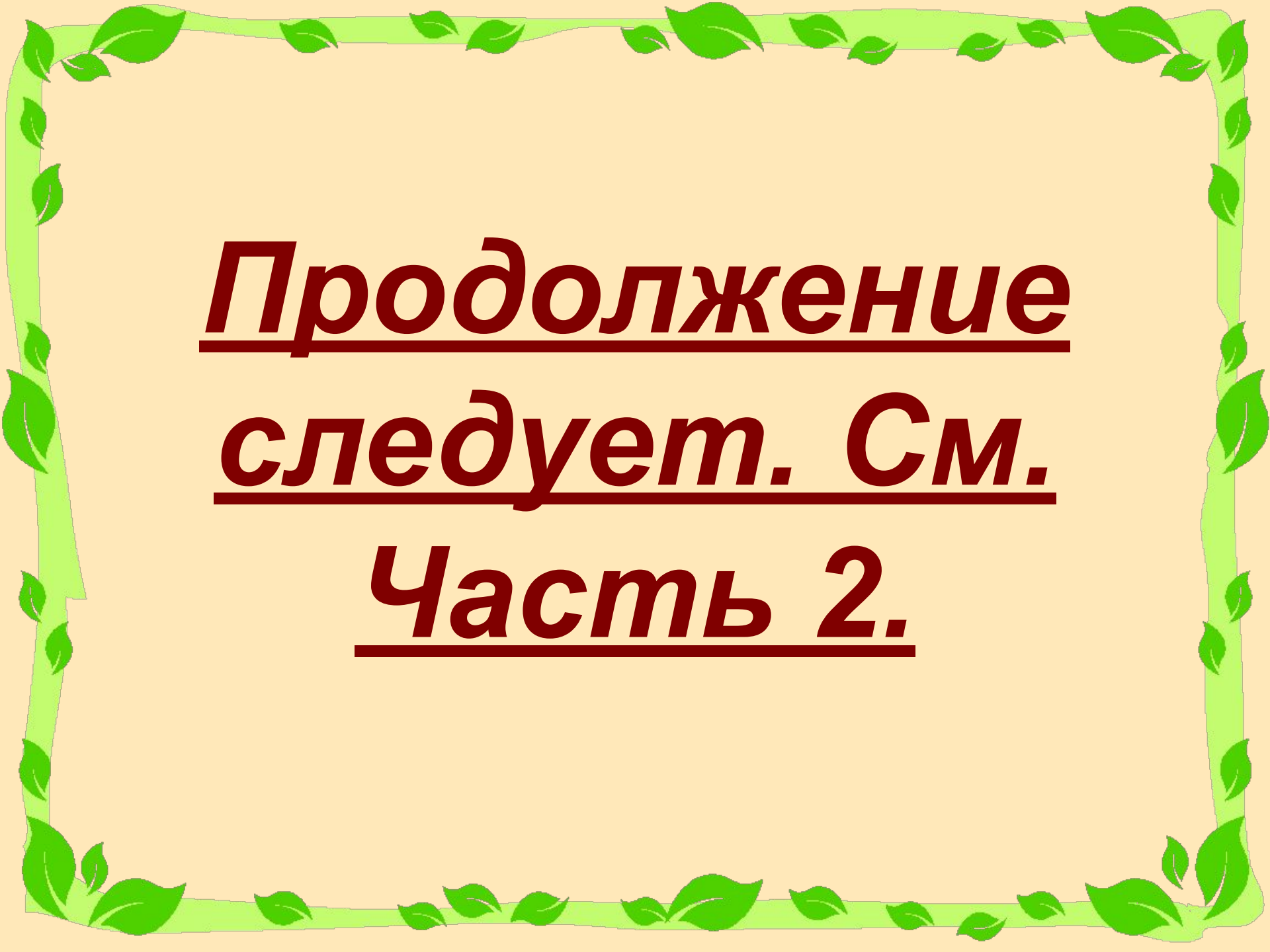
Кто есть кто?



<< Назад | Вперед >>

1С:Образование 3.0





Продолжение
следует. См.
Часть 2.