

**Учебно – методическое**  
**пособие:**

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

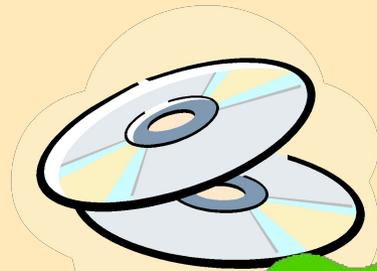
***Часть 1.***

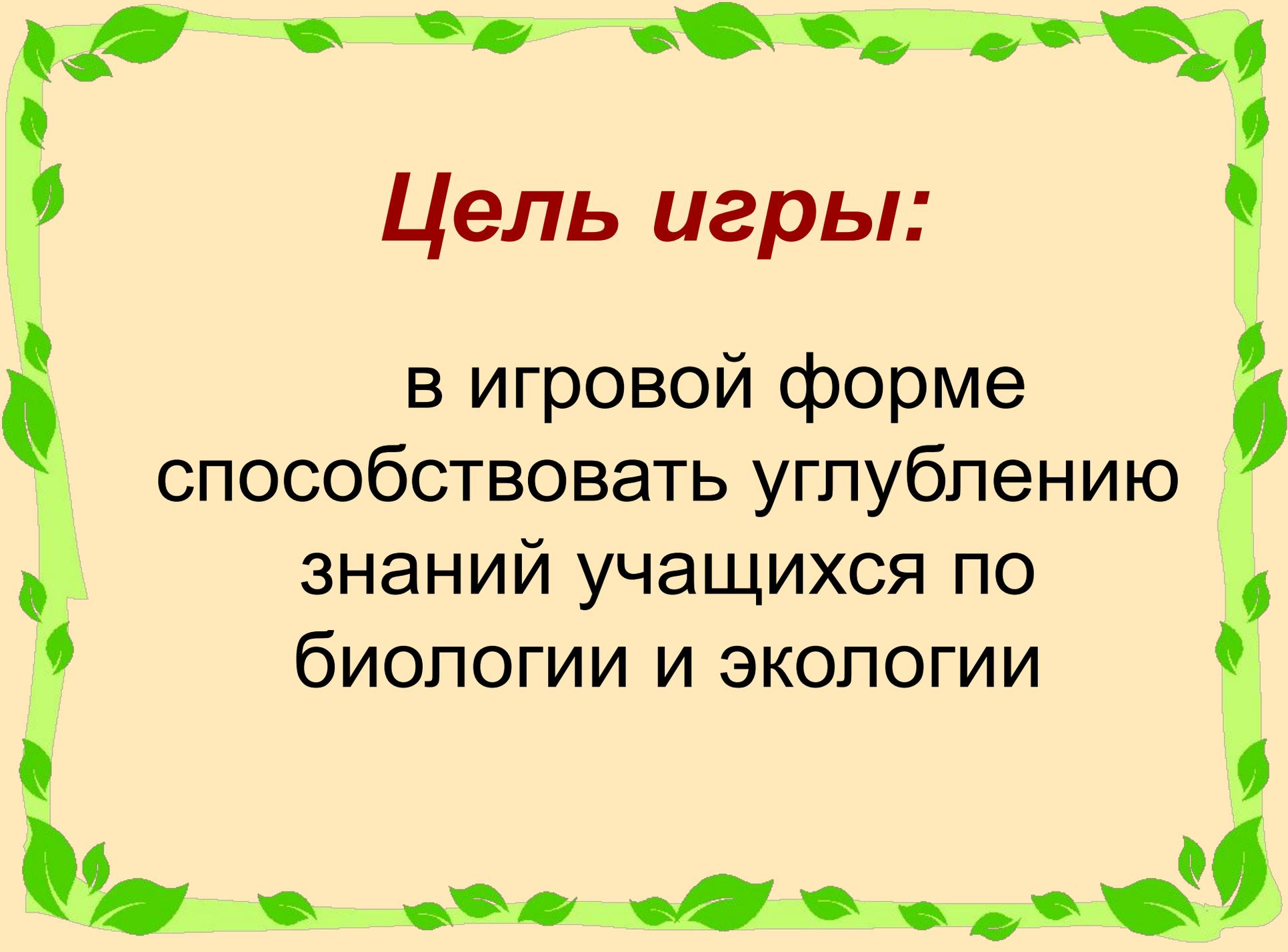
**Автор: Смирнова Галина Петровна**  
**учитель биологии ГОУ № 683**  
**Приморского района**

**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»



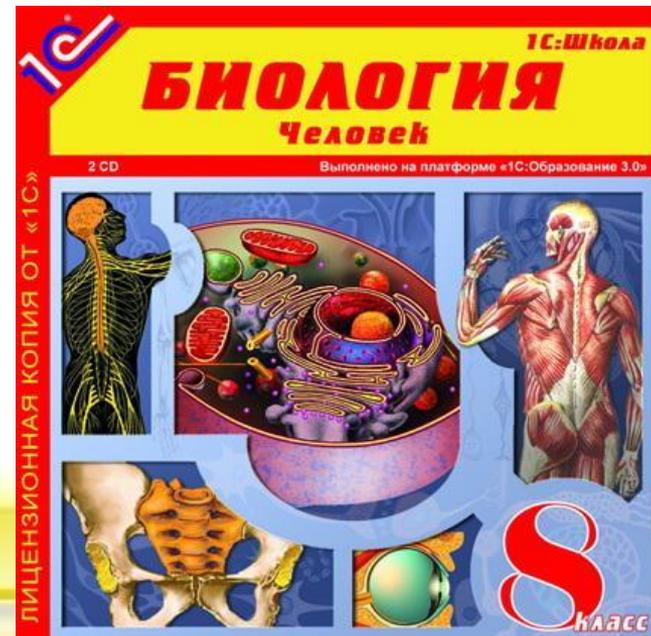


# Применяемые ППС:

## Образовательные комплексы:

### Дополнительно:

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





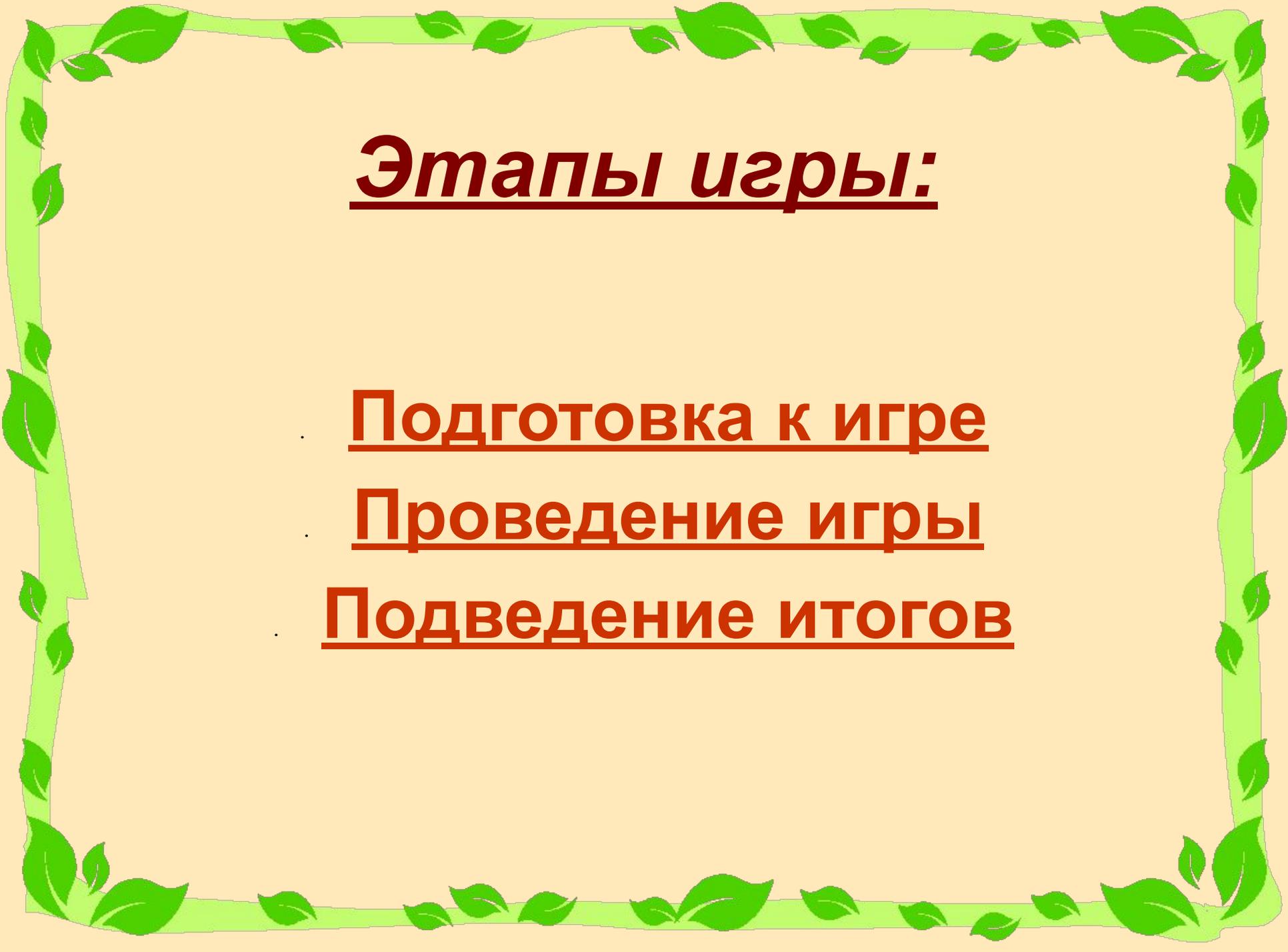
## Краткая характеристика:

- 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.



# **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 >>

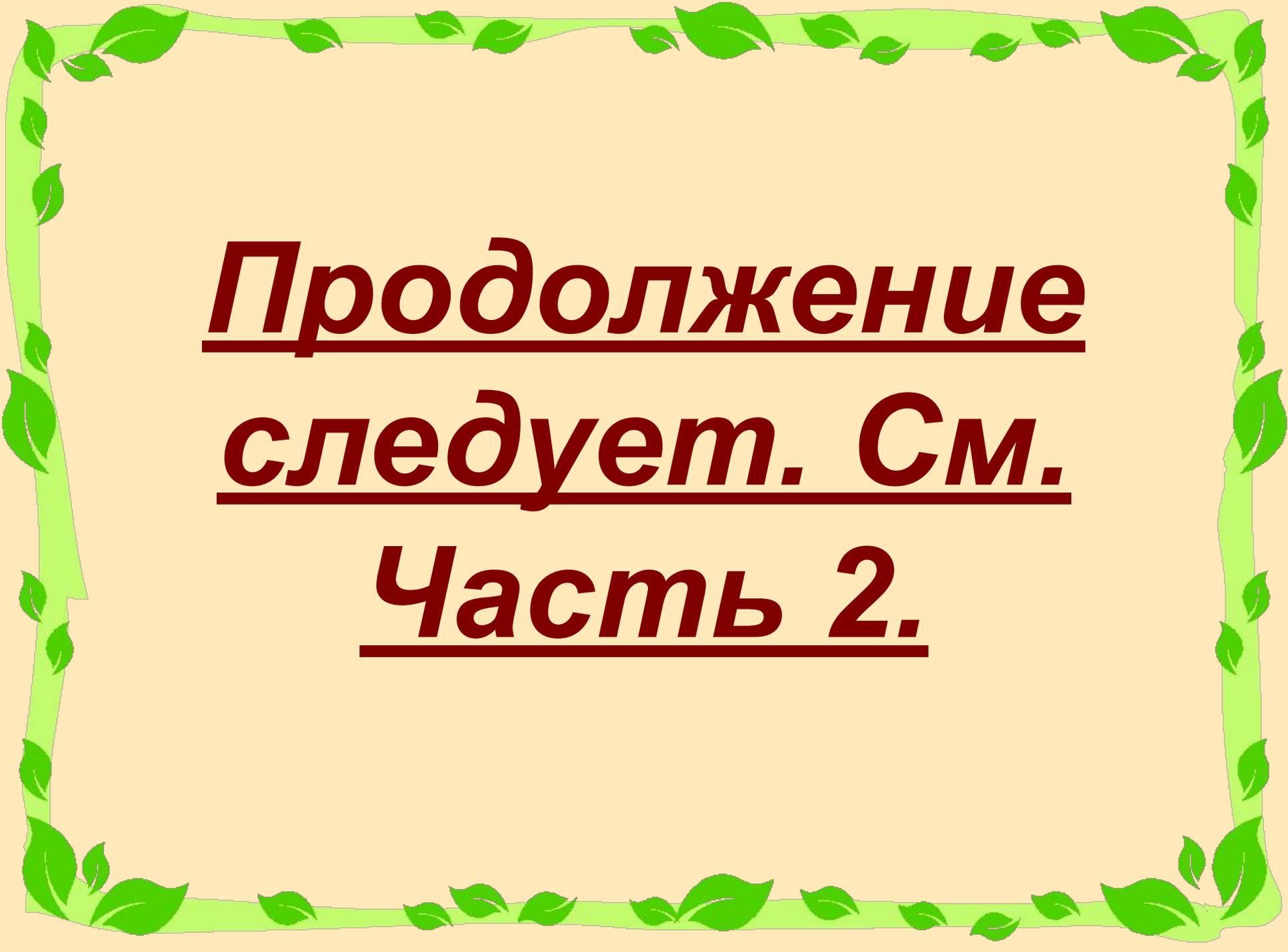
Кто есть кто?



<< Назад | Вперед >>

1С:Образование 3.0





**Продолжение**  
**следует. См.**  
**Часть 2.**