Описание реализованного проекта

СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР, ПОЗВОЛЯЮЩИХ АКТИВНО И ТВОРЧЕСКИ ИЗУЧАТЬ БИОЛОГИЮ И ЭКОЛОГИЮ

Исполнители: Беляев Александр, 8 класс

Трофимец Диана, 8 класс

Белашицкая Анастасия, 8 класс

Саржевский Иван, 9 класс

Губаева Вероника, 9 класс

Прокофьева Виктория, 9 класс

Руководитель: учитель биологии

Чальцева Елена Николаевна

Консультант: учитель информатики

Шарая Ольга Павловна

Санкт-Петербург

2015 г.

Система воспитания и образования должна создавать личность, способную конструктивно работать в изменяющихся условиях, напряжённых, порой драматичных ситуациях, личность, сочетающую самостоятельность и ответственность в принятии решений и их выполнении. Это означает, что современная система воспитания и образования должна обладать опережающим характером.

В этой связи особую значимость приобретает учебная дисциплина биология в общеобразовательной школе, призванная вооружать человека знаниями о здоровом образе жизни, охране окружающей среды, о сохранении своего здоровья, что способствует повышению качества жизни и представляет собой значимую для общества и каждого отдельного человека наиболее рациональную социальную модель его поведения.

Для значительной части российского общества (особенно молодежи) здоровье не представляется высшей социальной ценностью, а часто

понимается и используется в качестве средства достижения других целей и потребностей, за счет разрушительного по отношению к своему здоровью поведения и образа жизни.

Особое значение имеют вопросы формирования и развития экологической грамотности личности в подростковом возрасте, то есть в период обучения в школе, поскольку именно в этом возрасте определяются особенности взаимоотношения личности с окружающем миром, в действиях учащегося формируется совокупность норм, правил и форм поведения.

Существенное влияние на процессы формирования мотивационный сферы школьника на данном этапе ее развития оказывает образовательная среда школы, ключевой составляющей которой является содержание образовательного предмета “биология”.

Цель:

создание интерактивных игр, позволяющих активно и творчески изучать биологию и экологию.

Задачи:

Образовательные: мотивировать школьников к самообразованию, изучению естественнонаучных дисциплин, способствовать формированию знаний о природе, ее закономерностях;

Развивающие: способствовать развитию внимания, мышления. Наблюдательности, умения решать задачи, рассчитанные на сообразительность; формировать умения работы серьезного отношения к компьютерной форме предъявления заданий и эффективности работы с интерактивными играми;

Воспитательные: воспитывать культуру общения, чувство ответственности за результаты своего труда, чувство коллективизма, сопереживания; совершенствовать навыки групповой, самостоятельной работы.

Интерактивная игра «Возьми в друзья здоровье»

Создана учащимися 8 класса на основе методического пособия, разработанного музеем гигиены для детей дошкольного и младшего школьного возраста по привитию правил здорового образа жизни.
Включает в себя следующие задания:
- из предложенных картинок надо выбрать изображения с полезными продуктами;
- закончить предложения выбором полезного продукта;
- ответить на вопросы кроссворда;
- выбрать нужный рисунок на тему «правила гигиены перед едой»;
- ответить на вопросы «дерева раздумий»;
- выбрать картинки на тему «что любят делать наши зубки?».

Интерактивная игра «Паразитарные заболевания»

Создана учениками 9 класса, на основе творческих заданий учащихся 7 – 8 – х классов. Включает в себя следующие задания:
- из предложенных картинок выбрать изображения паразитов, обитающих (предлагается несколько вариантов): в печени, кишечнике и т.д.;
- узнать какие паразиты изображены на картинках;
- из предложенных картинок составить цикл развития (и снова несколько вариантов);
- дан цикл развития надо вставить пропущенную картинку;
- ответить на вопросы в форме «поля чудес»;
- чем можно заразиться при несоблюдении правил гигиены;
- последние слайды, как напоминание правил гигиены.

Интерактивная игра «В гостях у Айболита»

Создана учителем на основании творческих заданий учащихся 8 – 11-х классов.
Включает в себя следующие задания:
- на основании симптомов поставить диагноз, рассказать правила оказания первой медицинской помощи и продемонстрировать;

- на основании симптомов поставить диагноз, указать причину возникновения заболевания, предложить пути лечения.

Интерактивная викторина «Экологический букварь»

Создана учениками 8 класса на основании «Нового экологического букваря» для детей и взрослых Сергея Рянжина (2006 г.).

Включает в себя несколько разделов. В каждом разделе собраны вопросы с выбором ответа и иллюстрациями к правильным ответам.

Интерактивная игра «знакомые незнакомцы»

Создана учителем, на основе творческих заданий учащихся 7 – х классов по теме насекомые.

Включает в себя следующие задания:

- отгадай загадку. Если загадку отгадывают сразу, то получают 2 бала, а если после того как открыта картинка насекомого, то 1 бал;
- строение насекомых вспоминают в виде игры созданной с помощью программы Adobe Flach. Если отвечают на вопросы правильно, то двигаются по лесной тропинке, если не правильно – стоят до тех пор, пока не ответят правильно;
- отряды насекомых вспоминают в виде игр «недостающее насекомое» созданных тоже в программе Adobe Flach. К картинкам в верхнем ряду надо подобрать изображение недостающего насекомого из нижнего ряда;
- значение насекомых в природе и жизни человека вспоминают с помощью викторины.

Ценность проекта состоит в том, что данные интерактивные игры можно использовать как во время уроков, так и во внеурочной деятельности. С их помощью можно подводить итоги уже изученного и использовать при объяснении нового материала. А самое главное, что детям очень нравиться как играть, так и создавать. В нашем проекте активно были задействованы учителя информатики, что способствовало закреплению знаний и освоению новых приемов по созданию презентаций.

В проекте были задействованы 7 классов начальной школы (с 1 по 3), учащиеся трех 6-х, 7-х, 8-х, одного 9-го, 10-го и 11-го классов.