

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Калининградской области

Комитет по образованию администрации городского округа «Город

Калининград»

МАОУ СОШ № 7

РАССМОТРЕНО

МО Естественных наук

Руководитель МО
Н.А.Лопатина
Протокол №1 от «30»
август 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

**Заместитель директора
по НМР**

О.С.Стешина
«30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

**Директор МАОУ СОШ
№7**

Л.Н. Вольвач
Приказ №112/8-О от «30»
августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Биология в игре

для обучающихся 5-6 классов

Калининград 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "БИОЛОГИЯ В ИГРЕ"

Данная программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности в рамках Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Биология в игре"

Цель данной внеурочной деятельности помочь ученикам 5-6 классов с естественно-научными дисциплинами с помощью игрового метода.

Также данная внеурочная деятельность позволяет развивать мелкую моторику рук и творческий подход.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Биология в игре" В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Занятия проводятся 1 раз в неделю (34 часа)

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Биология в игре"

Форма проведения - очная. Возможен частично дистанционный формат

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Биология в игре»

5 КЛАСС

Понятие об игре. Основные элементы игры. Понятие о настольной игре.

Примеры настольных игр биологической направленности.

Введение в предмет биологии. Основные разделы курса биологии за 5 класс.

Правильный подход к составлению игрового поля. Подход к изготовлению карточек. Дизайн как основа удачной игры.

Практическая работа по составлению первичных планов макетов.

Составление итоговой игры

6 КЛАСС

Понятие о биологической игре. Примеры новых игр биологической и естественнонаучной направленности.

Основные разделы курса биологии за 6 класс. Изучение олимпиадных задания и других заданий повышенной сложности, которые можно добавить в игру.

Подход к составлению больших макетов. Подход к составлению перечня правил.

Практическая работа с составлением первичных и конечных макетов.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Для данной внеурочной деятельности выделены следующие составляющие: осознание обучающимися российской гражданской идентичности – готовности к саморазвитию, самостоятельности и самоопределению, наличие мотивации к обучению биологии, целенаправленное развитие внутренних убеждений личности на основе ключевых ценностей и исторических традиций развития биологического знания, готовность и способность обучающихся руководствоваться в своей деятельности ценностно-смысловыми установками, присущими системе биологического образования, наличие экологического правосознания, способности ставить цели и строить жизненные планы

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения внеурочной деятельности «Биология в игре» включают: значимые для формирования мировоззрения обучающихся междисциплинарные (межпредметные) общенаучные понятия, отражающие целостность научной картины мира и специфику методов познания, используемых в естественных науках. Формирование функциональной грамотности и социальной компетенции обучающихся, способность обучающихся использовать освоенные междисциплинарные, мировоззренческие знания и универсальные учебные действия в познавательной и социальной практике.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 КЛАСС

Перечислять источники биологических знаний, характеризовать значение биологических знаний для современного человека, профессии, связанные с биологией.

Иметь представление о важнейших биологических процессах и явлениях.

Раскрывать роль биологии в практической деятельности человека

Демонстрировать на конкретных примерах связь знаний биологии со знаниями по математике, предметов гуманитарного цикла, различными видами искусства;

Использовать все полученные знания для создания итогового продукта

6 КЛАСС

Применять биологические термины и понятия. Использовать методы биологии. Владеть приёмами работы с биологической информацией: формулировать основания для извлечения и обобщения информации из двух источников, преобразовывать информацию из одной знаковой системы в другую;

Перечислять источники биологических знаний, характеризовать значение биологических знаний для современного человека.

Иметь представление о важнейших биологических процессах и явлениях.

Раскрывать роль биологии в практической деятельности человека

Демонстрировать на конкретных примерах связь знаний биологии со знаниями по математике, предметов гуманитарного цикла, различными видами искусства;

Использовать все полученные знания для создания итогового продукта

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Общие понятия игрового подхода	7			
2	Основные разделы биологии	10			
3	Практические занятия по составлению игры	17			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Понятия игрового подхода	7			
2	Основные разделы биологии за 5-6 класс	10			
3	Практические занятия по составлению игры	17			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Введение во внеурочную деятельность	1			
2	Понятие игры	1			
3	Виды игр	1			
4	Виды настольных игр	1			
5	Структура настольных игр	1			
6	Примеры игр биологической направленности - Игра "Эволюция"	1			
7	Примеры игр биологической направленности - Игра "Красная книга"	1			
8	Общие понятия биологии	1			
9	Методы исследования в биологии	1			
10	Специализированные методы исследования	1			
11	Правила работы с биологической информацией	1			
12	Приборы, используемые в биологии и их особенности	1			
13	Основные вопросы	1			
14	Закрепление	1			
15	Обобщение	1			
16	Сложности программы	1			

17	Выделение самых интересных и сложных моментов программы для игры	1			
18	Обсуждение макета	1			
19	Обсуждение макета	1			
20	Обсуждение макета	1			
21	Выбор основной тематики	1			
22	Выбор основных материалов	1			
23	Разделение на группы	1			
24	Работа в группах	1			
25	Обсуждение промежуточных результатов	1			
26	Составление вторичного макета	1			
27	Внесение правок в макет	1			
28	Обсуждение по группам	1			
29	Работа в группах	1			
30	Подготовка итогового макета игры	1			
31	Презентация итогового макета	1			
32	Презентация итогового макета	1			
33	Награждение	1			
34	Подведение итогов	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	0	

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Обобщение информации а прошлый год	1			
2	Понятие игры	1			
3	Виды игр.	1			
4	Структура многоступенчатых игр	1			
5	Структура настольных игр	1			
6	Примеры игр биологической направленности - Игра "Эволюция Растения"	1			
7	Примеры игр биологической направленности - Игра "Эковакансии"	1			
8	Общие понятия биологии - повторение	1			
9	Методы исследования в биологии – повторение	1			
10	Специализированные методы исследования	1			
11	Правила работы с научной информацией	1			
12	Понятие Ботники	1			
13	Основные вопросы	1			
14	Закрепление	1			
15	Обобщение	1			
16	Сложности программы 6 класса	1			

17	Выделение самых интересных и сложных моментов программы для игры	1			
18	Обсуждение макетов прошлого года	1			
19	Обсуждение нового макета	1			
20	Обсуждение нового макета	1			
21	Выбор основной тематики	1			
22	Выбор основных материалов	1			
23	Разделение на группы	1			
24	Работа в группах	1			
25	Обсуждение промежуточных результатов	1			
26	Составление вторичного макета	1			
27	Внесение правок в макет	1			
28	Обсуждение по группам	1			
29	Работа в группах	1			
30	Подготовка итогового макета игры	1			
31	Презентация итогового макета	1			
32	Презентация итогового макета	1			
33	Награждение	1			
34	Подведение итогов	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	0	