



Презентация урока
- Животные.

Биология 5 класс.

Баладинский Иван Владимирович
Учитель биологии МАОУ СОШ №138

Почему урок по теме «Животные»

Животных я люблю с детства и всегда восхищался ими:

- 1) Разведение земноводных и рыб (на профессиональном уровне)
- 2) Лечение животных.
- 3) Помощь бездомным животным.
- 4) Очищение мест обитания животных.

Было самым любимым хобби.

МОЙ УРОК

Состоит из этапов:

1. Организационный.
2. Актуализация опорных знаний урока.
3. Целеполагание и мотивация к учебной деятельности.
4. Изучение нового материала.
5. Закрепление нового материала.
6. Рефлексия учебной деятельности.

Организационный и актуализация опорных знаний урока.

1. Приветствие, проверка готовности и так далее. 1 минуты хватает.
2. Выявление типичных ошибок и пробелов для дальнейшей коррекционной работы.
3. В данной деятельности учителя применяется одна из классификаций образовательных технологий, а именно диалоговая технология.
4. Развитие системно-логического мышления.

Целеполагание и мотивация к учебной деятельности.

Урок проводится с мультимедийным сопровождением.

Учитель показывает презентацию о древнегреческой мифологии, поэтому в данном случае применены информационно-коммуникационные технологии.

Применение на уроках ИКТ способствует: сделать занятие эмоционально насыщенным и полноценным, наиболее наглядным; сокращению времени для контроля и проверки знаний детей; обучающиеся учатся навыкам контроля и самоконтроля.

Изучение нового материала

- Рассказ учителя о животных.
- Выявление признаков и заполнение таблицы.
- Применение диалоговой технологии.

Закрепление материала и рефлексия

Учитель применяет игровую технологию.

Игровые технологии помогают представить образовательный процесс как развлекательное, интересное занятие.

Определение степени соответствия поставленной цели и результатов деятельности: называют тему и задачи урока, отмечают понравившиеся эпизоды урока, а также фрагменты материала, которые вызывали трудности, высказывают оценочные суждения.

**Всем Спасибо за
Внимание**