

# Дидактическая игра по биологии «Организм»

Вера Лебедева, 2018

## Цель

Познакомить участников с работой отдельных систем человека, их взаимодействием и последствиям нарушения их деятельности.

## Общее описание игры

Игра представляет из себя серию мини-игр по отдельным системам человека и итоговой игры по взаимодействию систем. Каждую из мини-иг можно использовать как отдельную дидактическую игру при прохождении соответствующей темы по биологии. Игра может быть проведена только при условии участия в ней старшеклассников в качестве организаторов и арбитров на каждой из мини-игр и не ролевых персонажей в итоговой игре.

Данная игра рассчитана на возраст 11–13 лет и служит хорошей подготовкой к прохождению соответствующих тем в рамках программы по биологии.

Проведение мини-игр возможно в рамках уроков, проведение всей игры только во внеурочной деятельности.

Принципиально учитель в одиночку может провести каждую из игр, предварительно разобрав со всеми их правила, однако проведение такой игры с помощью старшеклассников делает её более увлекательной, позволяет в деятельности пообщаться детям разных возрастов и повторить старшеклассникам теоретический материал по анатомии в виде игровой модели.

Игра прошла успешную апробацию в зимнем экологическом лагере ДЮО «Острова Сокровищ» в январе 2019 года.

## Структура игры

Все участники разбиваются на группы по 3–5 человек и по индивидуальным маршрутам для каждой группы «путешествуют» по системам человека, где им объясняют правила конкретной мини-игры и происходит сама игра. Этап игры в одной системе составляет 40 минут.

В игре предусмотрено рассмотрение следующих систем человека:

- Нервная
- Опорно-двигательная
- Кровеносная + иммунная
- Дыхательная
- Выделительная

Для Большой игры мини-группы объединяются в группы по 10–15 человек.

Всего предусмотрено 4 этапа по мини-играм и итоговая игра (Большая игра), длительностью 1 час 20 минут. Таким образом участник, подходя к Большой игре еще не познакомился со всеми участвующими в игре системами человека. Это сделано для того, чтобы оставить возможность ошибок и неопределенностей или случайностей, в противном случае игра была бы не интересной, так как «организм работал бы как часы».

## Структура разработки

- Общее описание игры
- Схемы модели системы с указанием необходимых ресурсов
- Список и описание заданий (квестов) для каждой мини-игры
- Описание Большой игры