

Методический семинар

«Значительная часть игр ребенка рассчитана на то, чтобы освежать и возбуждать в уме процессы воспроизведения, чтобы неугасимо поддерживать искры мысли ...»

И.А. Сикорский

Использование игровой технологии на уроках биологии

Что изменится в школах при переходе на новый федеральный государственный стандарт? Такой вопрос задают родители, учителя.

Все, что заложено в новом стандарте, адресовано не столько ребенку, сколько органам власти всех уровней - руководителям системы образования, директорам школ, учителям. Новый стандарт определил требования, которым должны соответствовать образовательный процесс, его результат и, что не менее важно, условия обучения.

Дело в том, что стандарт 2009 года принципиально отличается от стандарта 2004 года. Раньше в стандарте детально описывалось содержание образования – темы, дидактические единицы, служившие основой для разработки учебников и образовательных программ по предметам. В стандарте нового поколения содержание образования детально и подробно не прописано, зато четко обозначены требования к его результатам, не только предметным, но и метапредметным, и личностным. И теперь задача системы образования - делать все возможное для достижения обозначенных результатов: разрабатывать новые образовательные программы, программы по предметам, применять эффективные образовательные технологии, совершенствовать условия, в которых учатся дети.

Педагогические технологии и подходы в учебно-воспитательном процессе

- развивающее обучение;
- проблемное обучение;
- коммуникативное обучение;

- проектная технология;
- игровые технологии;
- диалог культур;
- информационно-коммуникативные технологии; которой отводится большое значение, т.к. ученик должен владеть информацией, уметь ею пользоваться, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

Я хочу остановимся на игровых технологиях в учебно-воспитательном процессе.

Огромную роль игры в жизни и развитии ребенка осознавали и отмечали во все времена деятели педагогической науки. "В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности".

В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

В ходе игры у школьников активизируется внимание, воображение, память, умение анализировать, сопоставлять, делать выводы. Игра позволяет вовлечь каждого в активную работу, в ней реализуется интерес к перевоплощению и импровизациям, создаются особые условия, при которых учащиеся могут осуществлять самостоятельный поиск знаний. Знания, полученные через эмоциональное восприятие материала, через непосредственное живое участие в процессе деятельности, через возможности многостороннего восприятия учебного материала, усваиваются более эффективно.

К игре, как любой форме, предъявляются психологические требования:

- Как и любая деятельность, игровая деятельность на уроке должна быть мотивирована, а учащимся необходимо испытывать потребность в ней.
- Важную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре.
- Для создания радостного настроения, взаимопонимания, дружелюбия учителю необходимо учитывать характер, темперамент, усидчивость, организованность, состояние здоровья каждого участника игры.
- Содержание игры должно быть интересно и значимо для её участников; игра завершается получением результатов, представляющих ценность для них.
- Игровые действия опираются на знания, умения и навыки, приобретённые на занятиях, они обеспечивают учащимся возможность принимать рациональные, эффективные решения, оценивать себя и окружающих критически.

Применяя игру как форму обучения, учителю важно быть уверенным в целесообразности её использования.

Учебная игра выполняет несколько функций:

- обучающую, воспитательную (оказывает воздействие на личность обучаемого, развивая его мышление, расширяя кругозор);
- ориентационную (учит ориентироваться в конкретной ситуации и применять знания для решения нестандартной учебной задачи);
- мотивационно - побудительную (мотивирует и стимулирует познавательную деятельность учащихся, способствует развитию познавательного интереса).

На своих уроках я применяю следующие виды игровой технологии:

Игры - упражнения

Игровая деятельность может быть организована в коллективных и групповых формах, но всё же более индивидуализирована. Её используют при закреплении материала, проверке знаний учащихся, во внеклассной работе. Пример: "Пятый лишний". Учащимся предлагается найти в данном наборе названий (растения одного семейства, животные одного отряда и др.) одно случайно попавшее в этот список.

Игра-поиск

а) Учащимся предлагается найти в рассказе, к примеру, растения семейства Розоцветных, названия которых попеременно с растениями других семейств, встречаются по ходу рассказа учителя. Для проведения таких игр не требуется специального оборудования, они занимают мало времени, но дают хорошие результаты.

б) Каждая группа получает карточку с рассказом-небылицей. Ребятам предлагается найти пять ошибок, исправить их и объяснить.

"Рассказ-небылица".

Мушка дрозофила тяжело вдохнула, встряхнула свои 46 хромосом, взмахнула крыльями и вылетела из лаборатории Менделя, оставив своё потомство. Мендель очень расстроился, хотел догнать мушку дрозофилу, но не смог. Долго она летала, устала. И вдруг перед ней оказалось поле с горохом. Села на горох, решила отдохнуть и полакомиться.

Вдруг её чуткое ухо уловило какие-то шорохи. Оглянулась – ба, сзади чешский ботаник Морган, который проводил опыты с горохом. " Опять не повезло"- подумала мушка и улетела, куда глаза глядят.

Игры - соревнования

Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе

«Логическая цепочка»

Каждая группа получает карточки со словами: ген, хромосома, ядро, клетка, ткань, орган, система органов, организм.

По команде учителя ребята должны выстроиться в логическую цепочку. Выигрывает та команда, которая первой правильно ее построит.

Познавательные игры – путешествия

В предлагаемой игре учащиеся могут совершать "путешествия" на континенты, в различные географические пояса, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра - путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся.

Пример игры - путешествия. Условия игры:

- 1) К следующей станции можно двигаться, лишь ответив на вопросы.
- 2) За ответы на каждой станции получаете 5 баллов.

Станция 1 "Муравейник"

Вопросы: 1) Могут ли муравьи предсказывать погоду?

2) Что такое мирликология?

3) Какие муравьи строят гнёзда в грибах?

Станция 2 "Айболит"

Вопросы: 1) Какие насекомые могут быть лекарями?

2) Какие продукты насекомых оказывают лечебное действие?

3) Что такое "муравьиный спирт" и где он применяется?

Станция 3 "Природоохранная"

- Вопросы: 1) Как можно защитить муравьёв?
- 2) Какие ещё членистоногие нуждаются в защите?
- 3) Как защищаются членистоногие?

Станция 4 "Летающие цветы"

- Вопросы: 1) Какое значение имеет окраска бабочек?
- 2) Почему некоторые виды самок бабочек бескрылы?
- 3) Чем пахнут бабочки репницы, брюквенницы, капустницы?
- 4) Почему птицы не нападают на бабочку большую тополёвку?

Станция 5 "Жуки"

- Вопросы: 1) Какие жуки получили название от известных крупных млекопитающих и почему?
- 2) Какие жуки пахнут розами?
- 3) Как красива жужелица. Почему же её неприятно брать в руки?
- 4) Какого водного жука опасно держать в аквариуме вместе с рыбками?

Почему?

Таким образом включение в учебный процесс познавательных игр способствует раскрытию творческого потенциала, активизации мыслительной деятельности ребенка.