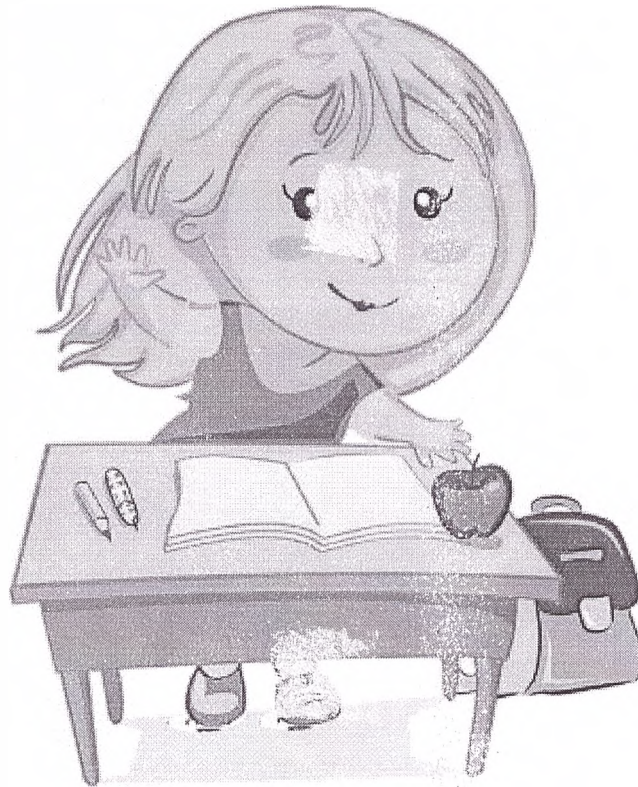


ГОУ ЯО «Ярославская школа №38»

Методическая тема:

Игровые технологии как одно из условий
развития личностных результатов обучения
на уроках биологии.



Вигилянтова Г.П.
учитель биологии

2019-2020 учебный год

Применение игровых технологий на уроках биологии и во внеурочное время
в 2019-2020 учебном году.

1. На уроках биологии в 6,7а ,8,9 классах.
2. Во время проведения предметной недели Естественных наук.
3. Во время проведения Дня открытого урока (Занимательные перемены «Все обо всем»).
4. Во время проведения открытого урока в 7а классе(«Подсолнечник - пищевое сложноцветное растение»)

В настоящее время система образования в нашей стране направлена прежде всего на создание у учащихся устойчивой потребности в учении, на формирование умения мыслить, учиться, а затем применять полученные знания на практике. В основу ФГОС для умственно отсталых детей положен деятельностный и дифференцированный подход, осуществление которых предполагает: признание в качестве основного достижения цели образования обучающихся с умственной отсталостью организацию познавательной и предметно-практической деятельности, обеспечивающей овладение ими содержанием образования. Основным методом дифференцированного обучения является признание индивидуальности ученика, создание необходимых и достаточных условий для его развития. В обучении учет индивидуальности означает раскрытие возможности максимального развития каждого ребенка, создание социально-культурной ситуации развития, исходя из уникальности и неповторимости психологических особенностей ученика[14].

Современными психолого-педагогическими исследованиями определено, что в структуре психики подростков с интеллектуальной недостаточностью в первую очередь отмечается недоразвитие познавательных интересов и снижение познавательной активности, что обусловлено замедленностью темпа психических процессов, их слабой подвижностью и переключаемостью.

Развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности у подростков с интеллектуальной недостаточностью достигается через технологии применения на уроках и внеклассное время активных форм обучения, что способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность.

Игровые технологии являются примером активной формы обучения, повышающей активность и побуждающей интерес у подростков с интеллектуальной недостаточностью к учебному предмету.

К числу эффективных методических приемов, способствующих активизации познавательной деятельности данной категории учащихся, относится дидактическая игра.

Изучать биологию – не значит только знакомиться с видовым составом флоры и фауны, знать отдельных представителей. Это изучение большого количества понятий и определений, законов и закономерностей. Сделать такую работу интересной и увлекательной, в то же время научной и познавательной, повышать активность учащихся, интерес к предмету – является главной нашей задачей.

Нельзя учащихся заставить задуматься, размышлять над тем или иным заданием, вопросом. При помощи игры мы увлекаем, а не принуждаем. Активность оказывает положительное влияние как на процессы мышления, запоминания, повышая данную способность и усиливая прочность запоминаемого. Этому можно достигнуть различными способами: показом опытов, организацией наблюдений разного типа, необычным рассказом и др.

Игровая ситуация способствует более быстрому и доступному усвоению знаний и умений. Это необходимо, поскольку современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка. Реализация этой задачи объективно требует нового подхода к обучению, к организации всего познавательного процесса. Кроме того, современная школа требует научить каждого ребенка

самостоятельно учиться. Чем больше самостоятельности мы предоставляем учащимся в выполнении учебных задач, тем эффективнее будет учебный процесс. Это является серьезным основанием для более широкого использования игры в организации процесса обучения.

При этом не менее важным требованием современности является снижение психических и физических перегрузок школьников. Игра – одно из средств, которое содержит в себе реальные возможности осуществления этих направлений школы.

Игра, как и любое другое средство, становится образовательным фактором только при соблюдении ряда условий. Главное из них – это наше отношение к детям, которое меняется в лучшую сторону, и выражается при помощи игровых приемов. Мы должны сами активно участвовать в игре, а не быть сторонними наблюдателями.

Дидактическая игра на уроке способствует изменению эмоциональной атмосферы, которая становится более оживленной, снимает напряжение, усталость и позволяет настроить учащихся на усвоение новой информации. Но дидактическую игру нельзя рассматривать как развлечение или отдых на уроке.

На практике же неоднократно встречаются неловкость, неумение отдельных учителей при обращении их к дидактическим играм. Некоторые из них забывают при проведении игры о дидактической задаче, которую необходимо решить с ее помощью.

Именно в этом случае необоснованное включение в учебную деятельность игровых моментов снижает познавательную направленность обучения, приводит к подмене серьезного учебного труда пустой занимательностью. Проблему дидактической игры, таким образом, нельзя рассматривать в отрыве от направленности педагогического процесса. Чтобы разобраться в этом вопросе, нам необходимо иметь явное научное понимание роли дидактической игры в обучении и психологического механизма ее воздействия на познавательную активность учащихся. Из всего сказанного считаю: игровая деятельность должна занять прочное место в учебно-воспитательном процессе.

Что же такое дидактическая игра? Дидактические игры – разновидность игр с правилами, специально созданы педагогикой в целях обучения и восприятия детей, т.к. эти оба процесса неразрывно связаны.

Методики известных педагогов-новаторов взаимосвязывают учение и досуг ребенка. При всем их различии они подразумевают обязательность увлекательности обучения. Ни активизация, ни оптимизация образовательной системы не привели к передовому преподаванию, не соединили в один процесс (не всегда и не везде это необходимо) познания через интерес. В настоящее время, без сомнения, образование должно быть развивающим, серьезным и увлекательным, но не отупляющим; оно обязательно должно ориентироваться на теоретический опыт, знания и эмоциональный мир ребенка. Поиск педагогов-новаторов, лучших учителей страны доказывается значимостью раскрепощенных форм и методов занятий, использованием игры.

Игра как дидактическое средство, как деятельность ребенка, как путь детей к познанию мира в котором они живут, несомненно, сильно вторгается в область дидактики, но используется в школе, особенно в подростковых и старших классах, в мизерных дозах.

Это зависит от того, насколько изучены закономерности игровой деятельности. Как удастся в большей или меньшей мере использовать ее для педагогических целей.

Перед современной школой стоит конкретная задача – научиться педагогически управлять дидактической игрой, учитывая ее воспитательные потенциалы и психологические особенности развития ребенка в игре.

Осмысление собственного опыта позволяют выделить следующие *виды дидактических игр*, применяемых на уроке:

1. *Игры упражнения*. Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применение его в новых ситуациях. К играм-упражнениям относятся: разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, ботаническое и зоологическое лото, объяснение пословиц и поговорок о растениях и животных. Побуждение школьников к этим играм, основанное на стремлении проявить догадку, смекалку в умственной деятельности, можно и должно использовать в развитии познавательной активности учащихся.

Загадки, ребусы, головоломки используем очень часто на уроках биологии в VI–IX классах. Работа с загадками, на наш взгляд, помогает развивать у детей наблюдательность, находчивость, развивают логическое мышление. Для того, чтобы отгадать загадки, учащиеся должны хорошо знать материал школьного учебника, дополнительной литературы. Загадки составляем на основе зашифровки наиболее существенных признаков предмета или явления. Разгадывание загадок предполагает формирование у детей умения решать логические задачи, заключенные в них. При отгадывании загадки мы помогаем детям выделить в необходимой последовательности все заключенные в ней признаки, т.к. часто именно нарушение порядка анализа имеющихся данных приводит к ошибкам.

Применяем загадки также при изучении нового материала. Например, перед объяснением нового материала загадываем загадку:

Из растений чей портрет
Выбит на монете?
Чьих плодов нужнее нет
На земной планете? (Пшеница)

Такой прием активизирует, на наш взгляд, внимание ребенка для восприятия темы “Сельскохозяйственное значение злаков”.

Применяем загадки и при закреплении нового материала, на обобщающих уроках. При этом просим ребят не только отгадать загадку, но и ответить на соответствующие вопросы. Так, к загадкам о растениях, относящихся к разным семействам цветковых, мы предлагаем следующие вопросы: К какому семейству относятся эти растения? К какому классу? Назовите общие признаки класса, семейства. Что вы знаете об этом растении? Какие растения, относящиеся к этому семейству, вы еще можете назвать? Таким образом, происходит закрепление полученных знаний.

Игры – упражнения могут иметь место и при выполнении учащимися домашних заданий. Например, кроссворды.

Кроссворд – это игра на отгадывание слов, которыми надо заполнить фигуру из квадратов. При составлении кроссвордов учитываются возрастные отличия восприятия, внимания, памяти, мышления школьников. Количество заданий в учебных кроссвордах обычно небольшое – ответ основывается на трех – пяти словах. В зависимости от особенностей конкретного класса и индивидуальных возможностей детей задания можно изменять и варьировать.

Чаще всего мы используем кроссворды для развития терминологии. При желании учащиеся могут составить кроссворд на заданную тему дома. В этом случае мы отработываем точность определения понятий. На следующем уроке их решаем по группам или индивидуально. Можно также предложить детям закончить решение головоломки или отгадывания кроссворда, начатых на уроке. Если кроссворд использовать на этапе закрепления, то к заданию добавляем: кто первый и без ошибок?

Большинство воспитанников увлекаются такой работой, она их не утомляет, и в то же время заинтересовывает, дает возможность проявить инициативу, изобретательность, творчество.

Биология требует от учеников большой словарной работы. Необходимость запоминать большое количество терминов, их значение зачастую вызывает затруднения у школьников. В связи с этим я использую ребусы.

Ребус – это задача, в которой зашифровано слово или предложение с помощью рисунков, букв или знаков. Мы постепенно знакомим с разными способами решения ребусов, с основными правилами составления и разгадывания ребусов – своего рода “ребусной азбукой”.

Пословицы, поговорки, а также приметы используем чаще всего при изучении сезонных изменений в жизни растений и животных. Даем задание дополнить пословицу, поговорку, примету или объяснить смысл, если их используем при выполнении домашнего задания. В эту же группу относятся игры, которые построены на самопроверке личных возможностей школьника. К ним мы относим: игры – тесты – вопросники, тесты – задачи, игры – предпочтительного выбора. Эти игры также развивают внимание; приучают детей ценить время, развивают глазомер, тренируют наблюдательность, творческие способности. Когда дети увлечены игрой, они вполне самостоятельно преодолевают различные трудности, препятствия. Цель данных игр и развивающая, и психотерапевтическая.

2. Игры – путешествия провожу как непосредственно на уроке, так и в процессе внеклассных занятий. Они служат в основном целям обобщения и закрепления учебного материала. Они также хорошо разнообразят работу с картой. Игры – путешествия строим по-разному, в том числе и на сказочной основе. Такая игра, позволяет отработать не только умение знать карту, но и читать ее. Развивается умение за сочетанием рисунков и знаков карты представить реальный мир. Познаются взаимосвязи различных явлений природы и деятельности человека, в том числе и таких, которые на карте не показаны, но обусловлены тем, что на ней изображено. Активизация учащихся в играх путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах поискового характера, ответах учащихся, в их

личных переживаниях и суждениях. Примерами таких игр могут быть “Путешествие по следам плодов и семян” (7 класс); “Путешествие по земному шару с красной книгой” (6-7-й класс), при изучении как растений, так и животных; “Путешествие на дно океана” при обобщении темы “Жизнь в морях и океанах” (8-й класс).

Игры – путешествия усиливают впечатление, наблюдательность, обращают внимание детей на то, что находится рядом, не быть равнодушным к тому, что происходит в природе (воспитательный аспект). В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью. Их можно применять и на уроках изучения нового материала, по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют ученика на овладение знаниями и умениями. Например, игра –путешествие по континентам, где обитают разные виды животных.

3. **Сюжетно-ролевая** игра является одной из форм обучения, обеспечивающей школьнику активную позицию в учебной деятельности. Такие игры отличаются от игрупражнений и игр-путешествий тем, что инсценируются, а учащиеся играют определенные роли. В таких играх дети отражают различные стороны жизни (социальные переживания, экономические, сельскохозяйственные и т.д.), особенности взаимоотношения взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Отличительным признаком ролевой игры является наличие ролей, сюжета, игровые действия.

Приведем ряд методических рекомендаций по разработке и использованию дидактических игр.

1. Определенные методические знания и умения помогут правильно провести дидактическую игру. Эти знания помогают применить наилучший вариант дидактической игры на том или ином этапе урока. К дидактическим играм следует готовить детей заранее, учитывая, прежде всего, время проведения, некоторые атрибуты и правила. Это позволит заранее настроить детей на игру и творчески подготовиться к ней.

2. Дидактические функции игры должны обеспечить достаточно широкую, но сильную творческую и мыслительную деятельность учащихся в области биологии и смежных дисциплин, соответствовать возрастным особенностям, степени подготовки и развитию кругозора учащихся. Игру следует начинать с более простых заданий, постепенно переходя к более сложным. Задания должны содержать элементы увлекательности и давать возможность принимать несколько вариантов ответов, в том числе и нестандартных.

3. Атрибуты должны быть красивыми, яркими, загадочными, необыкновенными. Наглядность должна быть простой и емкой, эстетически правильно выполненной. Ошибки должны быть исключены, т.к. это снижает интерес игры, авторитет учителя. Наглядность, применяемая в процессе дидактической игры, должна носить больше схематический характер, нежели изобразительный.

4. Игры лучше всего проводить в быстром темпе, чтобы каждый ученик с максимальной активностью мог участвовать в игре. При этом необходим предварительный расчет продолжительности каждого этапа игры и обязательное его выполнение в процессе игры.

5. Нельзя оставлять без внимания группу наблюдателей; необходимо наделить их важной ролью арбитра; следя за игрой, арбитр делает выводы, дает оценку ходу событий, но не в коем случае не производит персональных оценок в адрес играющих – арбитр выступает сторонним наблюдателем ситуации и высказывает свои впечатления от увиденного. Лучше проводить дидактическую игру выразительно и эмоционально. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре, быть активным участником.

6. Учитель, как ведущий игры, постоянно активизирует работу пассивных учащихся. Иногда бывает полезно ввести в правила игры поощрительные и штрафные баллы. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.

7. Учителю следует не допускать снижения интереса у детей к игре, субъективности и нечестности. Необходимо умело регулировать ход игры. Кроме этого, учитель, дополняя игру своими элементами, должен включить различные варианты геймов, разминок, дающие возможность проигрывающей команде подтянуться. Если не учитывать этих рекомендаций, то проигрывающая команда с большим отрывом теряет интерес к игре, а чаще всего отказывается от игры.

8. Во время игры необходимы дисциплина и порядок. Во время игры старюсь обеспечивать нормальный психолого-педагогический климат. Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия, сопереживания. Тон лучше сохранять доброжелательным, лояльным.

9. Используя дидактические игры, лучше не допускать перенасыщения учебного процесса игровой деятельностью, т.к. слишком частое применение дидактических игр на уроке приводит к ситуации, когда ученики будут воспринимать курс изучения биологии, как игру в целом.

10. Желательно иметь систему разработанных дидактических игр, не раз опробованных на уроках биологии, с учетом ранее допущенных ошибок, если они имели место.

Эффективность использования дидактических игр зависит от всех перечисленных советов. Грамотное проведение дидактических игр обеспечивается четкой организацией, знанием методики проведения.

Нужно отметить, что применение дидактических игр в процессе обучения имеет определенные *ограничения*.

1. Дидактические игры чаще применяем при углублении ранее полученного материала в 6-9-х классах, т.к. учащимся нравятся такие уроки, они с удовольствием включаются в игру.

2. При объяснении нового учебного материала я не увлекаюсь большим количеством дидактических игр, т.к. образовательная значимость темы, ее научность, не должны быть замаскированы игровыми, занимательными функциями и атрибутами. Очень часто именно они, как более яркий фактор, останутся в сознании и памяти ученика, а научность темы будет потеряна. При объяснении нового материала применяем игры с использованием историко-логического подхода, чтобы ученики могли представить и

ощутить уровень развития науки на тот период, и следовали бы логике этого или иного открытия.

3. Лучшего и более эффективного результата в процессе обучения биологии помогают добиться игры, непродолжительные по времени проведения (5-10 мин). Это могут быть анаграммы, монограммы, загадки, игры с сигнальными картами и т.д.

Дидактическая игра как способ обучения помогает мне сократить время на проверку знаний большого количества учащихся.. За 5-10 мин в ходе игры появляется возможность проконтролировать степень усвоения материала. Например, игра “Хлопки”. Я задаю вопросы, требующие однозначного ответа. Учащиеся на положительный ответ хлопают дружно в ладоши, на отрицательный – сидят тихо. Таким образом, на одни и те же вопросы отвечает одновременно весь класс, нам достаточно легко проследить ответы всех учащихся, когда наполняемость класса маленькая. Если класс большой, то можно игру провести по рядам, по вариантам, по группам и т.д. Мы должны помнить, что чем больше класс, тем труднее провести игру, и труднее проследить результат. В конце урока игра может носить поисковый характер. В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую.

Применение на уроках биологии основных групп дидактических игр дает прекрасные возможности для коррекции и развития высших психических функций. Они активизируют мыслительную деятельность: учат анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, выделять лишнее. У учащихся развивается произвольное внимание, вырабатывается настойчивость, усидчивость; увлеченный игрой ребенок доводит начатое дело до конца; то есть положительное воздействие игры на детей со сниженным интеллектом не вызывает сомнения.

Специалистами определено, что если при традиционной подаче материала учащимися усваивается не более 20% даваемой информации, то в процессе игры усвоение достигает 90%, а отводимое на изучение обязательной программы время можно сократить на 30-50% при большем эффекте усвоения учебного материала.

Список использованных источников

1. Амонашвили Ш.А. Созидая человека / Ш.А. Амонашвили. – М.: Знание. 1982. 95 с.
2. Всеволодский – Генгросс В. Русская устная народная драма. – М.: Изд-во АН СССР, 1959. 264 с.
3. Выготский Л.С. Развитие игры в детском возрасте / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. 1996. №6. С.137-142.
4. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе: учеб-метод. пособие / И.С. Гринченко. – М.: ЦГА, 2002. 80 с.
5. Игры–обучение, тренинг, досуг... / под ред. В.В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 1994. 368 с.
6. Лифанова Т.М. Дидактические игры на уроках естествознания: метод. рекомендации / Т.М. Лифанова. – М.: Гном и Д, 2001. 32 с.
7. Макаренко А.С. Игра // А.С. Макаренко. Лекции о воспитании детей: соч. в 7 т. – М.: Изд-во АПН, 1957.
8. Малыгина А.С. Дидактические игры на уроках природоведения / А.С. Малыгина, Л.А. Лысова // Педагогика сотрудничества и проблемы воспитания молодежи: метод. разработки. – Саратов: Изд-во Саратов. гос. пед. ин-та, 1989. 59-65 с.
9. Малыгина А.С. Игровые формы уроков биологии: метод. пособие / А.С. Малыгина. – Саратов: Аквариус, 1998. 24 с.
10. Сухомлинский В.А. Мудрая власть коллектива (методика воспитания коллектива) / В. А. Сухомлинский / пер. с укр. Н. Дангуловой. – М.: Молодая гвардия, 1975. 240 с.
11. Ушинский, К. Д. Избранные педагогические сочинения : в 2 т. / К. Д. Ушинский ; под ред. А. И. Пидкасистого [и др.]. – М.: Педагогика, 1974. Т. 1. 584 с.
12. Федорец Г.Ф. Дидактическая игра в процессе изучения биологии / Г.Ф. Федорец // Биология в школе. 1984. № 3. С. 31-35.
13. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. 2 изд. – М.: ВЛАДОС, 1999. 360 с.
14. Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 19 декабря 2014 г. № 1599).