

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»
Балашовский институт (филиал)

Кафедра биологии и экологии

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ
БИОЛОГИИ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 343 группы
направления 44.03.01 «Педагогическое образование»,
профиля «Биология»,
факультета естественно-научного и педагогического образования
Соловьевой Татьяны Сергеевны

Научный руководитель –
старший преподаватель
кафедры биологии и экологии _____ Е.А. Логачева
(подпись, дата)

Зав. кафедрой биологии и экологии, доцент
кандидат биологических наук, доцент _____ А.А. Овчаренко
(подпись, дата)

Балашов 2017

ВВЕДЕНИЕ. Всякая деятельность, связанная с условностями – это игра, имеющая весьма разнообразное значение в нашей жизни. В играх ярко отражаются образ жизни людей, их быт, труд, представления о чести, смелости, мужестве. Проявляются такие качества, как смекалка, выдержка, творческая выдумка, находчивость, воля к победе. Все они способствуют развитию более активного мышления, расширяют кругозор, уточняют представления об окружающем мире.

В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества личности: дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с интересами других, у них развивается чувство ответственности, воспитывается дисциплина.

Материал данной работы был использован в практической деятельности: апробированы 2 урока, составленные по Федеральным государственным образовательным стандартам основного общего образования («Стандарты второго поколения»).

Целью данной работы является изучение игровых технологий в процессе обучения биологии в средних классах.

Основные задачи:

- изучить и проанализировать научно-методическую литературу по данной теме;
- выявить роль и классификацию игровых технологий;
- разработать конспекты урока биологии и внеклассного занятия с использованием игровых технологий и апробировать их в школе.

Структура и объем работы. Дипломная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованных источников и приложения. Она написана на 48 страниц. Список использованных источников составляет 33 наименования.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ. В 1 главе «Теория игровых технологий» рассматривается обзор литературы по игровым технологиям и их применению.

Как заинтересовать школьника на уроке? Этим вопросом задаётся немалое количество педагогов. Существует множество способов вызвать интерес у учащихся к тому или иному предмету. Одним из таких методов является применение игровых технологий, которые в свою очередь могут развить в ребенке тягу к самостоятельному изучению материала и т.п.

Проведение урока биологии в игровой форме сопоставимо с рабочим планом и полностью соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта от 17 декабря 2010 г. (приказ №1897 Министерства образования и науки Российской Федерации).

В жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции (по Д.Б. Эльконину), как:

- 1) развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- 2) коммуникативную: освоение диалектики общения;
- 3) по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
- 4) терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- 5) диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- 6) коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- 7) межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- 8) социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры как процесса входят:

- взятые на себя роли;
- игровые действия, реализующие эти роли;
- использование предметов в игровых целях, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Большинство игр отличает следующие черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

С.А. Шмаков выделяет игру как феномен педагогической культуры и выделяет следующие важные функции:

Функция социализации.

Функция межнациональной коммуникации.

Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики».

Коммуникативная функция.

Диагностическая функция.

Терапевтическая функция.

Функция коррекции.

Развлекательная функция.

Значение игры в обучении. Сами по себе игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения а так же самого себя.

Г.К. Селевко отмечает: «В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы».

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную сферу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенность к трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в своем «чистом виде», преподаватель должен организовывать и координировать игровую деятельность детей.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. Учебный материал используется в качестве ее средства;
4. В учебную деятельность вводятся соревнования;
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом».

Определение игры как тренинга, безопасного средства освоения навыка, слишком широко, поскольку совпадает с большинством других форм учебной деятельности. В этом определении не хватает указания на личную включенность участников, фактор неожиданности, возможности игроков

влиять на развитие событий и других свойствах, присущих именно игре (азарт, интерес). А именно эти факторы обуславливают привлекательность игры.

Теория и классификация игр. В структуру игры как деятельности входит целеполагание, планирование, реализация цели, а так же анализ результатов, в котором личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игры как процесса входят: роли, которые берут на себя играющие; игровые действия в качестве реализации; игровое употребление предметов; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В современной психологии игра рассматривается как:

- 1) особое отношение личности к окружающему миру;
- 2) особая деятельность ребенка, которая изменяется и разворачивается как его субъективная деятельность;
- 3) социально заданный, навязанный ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношение к миру);
- 4) особое содержание усвоения;
- 5) деятельность, в ходе которой происходит развитие психики ребенка;
- 6) социально – педагогическая форма организации всей детской жизни.

Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям:

- 1) дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
- 2) учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- 3) учебный материал используется в качестве ее средства;
- 4) в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- 5) успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- диагностические, коммуникативные, психотехнические и др.

Целью игровых технологий является решение ряда задач:

- дидактических (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);

- развивающих (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);

- воспитывающих (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);

- социализирующих (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.).

Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Сами по себе дидактические игры различаются по обучающему внутреннему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя.

Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

- игры по сенсорному воспитанию,
- словесные игры,

- игры по ознакомлению с природой,
- по формированию математических представлений и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

- игры с дидактическими игрушками,
- настольно-печатные игры,
- словесные игры,
- псевдо сюжетные игры.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

- Игры-путешествия.
- Игры-поручения.
- Игры-предположения.
- Игры-загадки.
- Игры-беседы (игры-диалоги).

Использование элементов игры в процессе обучения биологии.

Можно выделить следующие виды дидактических игр, применяемых на уроке:

Игры-упражнения. К играм-упражнениям относятся: разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, ботаническое и зоологическое лото, объяснение пословиц и поговорок о растениях и животных.

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

Игры-путешествия проводятся 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.

Сюжетно-ролевая игра является одной из форм обучения, обеспечивающей школьнику активную позицию в учебной деятельности. Такие игры отличаются от игр-упражнений и игр-путешествий тем, что

инсценируются, а учащиеся играют определенные роли. Отличительным признаком ролевой игры является наличие ролей, сюжета, игровые действия.

В ходе подготовки и проведения игры различают три этапа.

1. Подготовка к игре.

2. Проведение игры.

3. Подведение итогов игры.

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.

Учитель, как ведущий игры, постоянно активизирует работу пассивных учащихся. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.

Дисциплина и порядок - необходимые в проведении игры компоненты, которых и стоит придерживаться в первую очередь. Во время игры старайтесь обеспечивать нормальный психолого-педагогический климат. Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия, сопереживания. Тон лучше сохранять доброжелательным, лояльным.

Дидактические игры чаще применяем при углублении ранее полученного материала в 5-6-х классах, т.к. учащимся нравятся такие уроки, они с удовольствием включаются в игру.

Во второй главе «Практическое применение игровых технологий на уроках» приводятся разработанные конспекта урока для 7 класса.

Конспект урока-игры по теме: «Класс насекомые» - 7 класс

Тема урока: Класс Насекомые

Цель урока: создание условий для осмысления учебной информации для применения знаний и умений в знакомой и новой учебных ситуациях;

проверка уровня усвоения системы знаний и умений средствами игровой технологии.

Задачи урока: *Образовательные:* повторить и систематизировать знания о многообразии, строении и жизнедеятельности насекомых, о роли насекомых в природе и жизни человека;

Развивающие: продолжить развитие логического мышления, навыков по применению биологических знаний на практике; анализировать и обобщать полученную информацию; стимулировать развитие навыков познавательного интереса; разносторонне развивать личность;

Воспитательные: способствовать формированию чувства ответственности за сохранение своего здоровья и окружающих; подвести к выводу о необходимости охраны насекомых; продолжить формирование научного мировоззрения, расширить биологическую картину мира и экоэтические взгляды на примере значения насекомых в природе и жизни человека.

План урока:

1. Организационный момент
2. Вступление учителя
3. Тест по теме «Класс Насекомые»
4. Физминутка
5. Рассказ учителя
6. Работа в командах, участие в конкурсах
7. Рефлексия
8. Подведение итогов урока

В 3 главе «Элементы игры во внеклассной работе по биологии» приведен разработанный конспект внеклассного занятия для 8 класса.

Конспект внеклассного мероприятия по теме «По просторам биологии» - 8 класс

Тема урока: КВН «По просторам биологии»

Цель урока: привитие интереса к предмету биологии при помощи игры. **Задачи урока:** *Образовательные:* обобщить и систематизировать полученные знания;

Развивающие: развивать навыки межличностного общения учащихся; приучить учащихся самостоятельно мыслить, проявлять инициативу, творческую активность;

Воспитательные: воспитывать чувство коллективизма всесторонне развитой личности.

План урока:

1. Организационный момент
2. Вступление учителя
3. Приветствие команд
4. Конкурс «Разминка»
5. Конкурс капитанов
6. Викторина «Это должен знать каждый»
7. Конкурс «Верните зверей в слова»
8. Музыкальный конкурс
9. Подведение итогов

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Интерес к изучению предмета во многом зависит от того, как проходят уроки. Даже на самых хороших уроках элемент обязательности сдерживает развитие увлеченности предметом. Поэтому на уроках нужно как можно шире применять нетрадиционные образовательные технологии, в данном исследовании рассмотрено применение игровых.

В данной работе теоретический материал был обобщен в конспектах урочных и внеурочных мероприятиях. В рамках уроков было предусмотрено формирование игровой тематики. Приведенные мероприятия показали свою высокую эффективность в достижении установленных целей и задач.

Кроме того, приведена разработка внеклассного мероприятия, направленного на формирование экологического мышления и навыков поведения в природе у обучающихся. Результатом апробации данного

материала являлось повышение познавательного интереса у обучающихся к предмету, а также формирование понимания роли самого себя в сохранении окружающего мира.

Выводы:

1. Игровые технологии являются одним из видов педагогических технологий, методом обучения в которых является игра. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Существует множество классификаций игр.

2. Учебные игры являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы, помогая более глубокому усвоению изучаемого материала.

3. Вид игровой деятельности подходит детям любого возраста и психологического склада.