

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

Кафедра биохимии и
биофизики

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА УРОКАХ БИОЛОГИИ

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4-го курса 411 группы

Направления подготовки бакалавриата

044.03.01 Педагогическое образование

по профилю «Биология»

Биологического факультета

Велинязовой Гульжахан Атаняз гызы

Научный руководитель:

канд. с.-х. наук, доцент

(число, подпись)

Н.И. Старичкова

Заведующий кафедрой:

д. б. н., профессор

(число, подпись)

С.А. Коннова

Саратов 2016

Введение

Игровая деятельность - это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил. Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра-труд, игра-общение, музыкальные игры, художественные, игры-драматизации, подвижные, спортивные.

Из всего вышесказанного следует, что тема дипломной работы актуальна в данное время.

Объект исследования – учебно-воспитательный процесс по биологии.

Предмет исследования – методика организации игровой деятельности на уроках биологии.

Цель исследования – выявить методические особенности применения учебных занятий в игровой форме при обучении биологии в 8-х классах .

Для достижения данной цели были поставлены следующие задачи:

1. Исследовать состояние проблемы по применению уроков биологии в игровой форме в методической и психолого-педагогической литературе; выяснить методические приемы применения элементов игровых технологий на уроках биологии при изучении раздела «Человек и его здоровье».
2. Разработать учебные занятия в игровой форме для учащихся 8-го класса.
3. Определить влияние использования игровых технологий на уроках на интерес к предмету и успеваемость школьников по биологии.

В работе применялись следующие методы педагогического исследования: анализ литературных источников по проблеме исследования,

педагогический эксперимент, анкетирование учащихся, анализ результатов исследования.

База исследования: эксперимент проводился на базе Муниципальной средней общеобразовательной школы № 6 села Хасыл Гарабекевюльского района Лебапской области Туркменистана в 2015-16 учебном году во время прохождения педагогической практики на базе 8-го класса.

Работа состоит из введения, основной части, включающей два раздела, заключения, выводов, списка использованных источников и приложений с разработками конспектов двух уроков – традиционного и в игровой форме.

Во введение формулируется объект, предмет, цель, задачи, а также раскрывается актуальность темы.

Основное содержание работы.

В первом разделе «Игровая деятельность в процессе обучения биологии» дается определение целям использования игровой деятельности в процессе обучения, определяются структурные элементы игровой деятельности.

Основная цель игры – повысить учебную и познавательную мотивацию учащихся, и тем самым повысить эффективность обучения. Для учащихся урок-игра – это переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве. Процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения; развивать способности адаптироваться в изменяющихся условиях.

В структуре любой игры можно выделить следующие элементы, каждый из которых должен быть тщательно продуман и спланирован до начала игры:

- 1) роли, взятые на себя учащимися;
- 2) игровые действия как средства реализации этих ролей;
- 3) игровые средства, заменяющие реальные вещи;
- 4) реальные отношения между играющими;
- 5) сюжет игры.

При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу. Учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средства для игры. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способность учиться, но развивает познавательную активность школьников. Игра – специфически детский путь получения знаний об окружающем, а изучение биологии – интереснейшее занятие, тем более что биология как раз изучает окружающий ребенка мир, законы диалектики.

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.

Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает подросток в реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил. Игровая форма проведения урока всегда приносит творческое удовлетворение всем участникам, способствует развитию навыков межличностного общения.

Выделяют четыре структуры игровой деятельности, которые имеют место при реализации всех форм методов активного обучения.

1. Проблемное содержание. Имитационная модель – это основной, центральный элемент деловой игры. Если рассматривать весь комплекс методов обучения, то в основе других игровых форм, вместо нее могут использоваться творческие (или проблемные) задачи, ситуационные задачи, проблемные вопросы.

Вторым элементом реализации проблемного содержания выступает игровая среда.

2. Организация участников игрового действия. Этот элемент игры отражается в способах формирования команд, определении и распределении ролей.

3. Игровое взаимодействие. Порядок, вид и способы действий участников определяют правила, которые описываются отдельно или в сценарии игры. Условия, в которых осуществляется игровое взаимодействие, называют игровой обстановкой.

4. Методическое обеспечение. Требование формирования дидактической модели игрового действия, реализации принципов двуплановости выполняется при осуществлении всех выше перечисленных игровых элементов, но только дидактическими целями служат такие игровые элементы как погружение, рефлексия и система оценивания. Они обеспечивают успешность игрового действия и поэтому в наибольшей степени отвечают дидактическим целям игры.

Совокупность всех игровых элементов в части их дидактической направленности трактуется как игровая модель.

В работе определены функции, присущие игровым технологиям. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- 1) в качестве самостоятельного метода для освоения определённой темы;
- 2) как элементы, иногда весьма существенные, какого – то другого метода;
- 3) в качестве целого урока или его части (введение, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);
- 4) возможно использование игры при организации внеклассного мероприятия;
- 5) при использовании игрового метода обучения задача учителя

состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

Игра всегда предполагает определённого напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принятия решения (как поступить, что сказать, как выиграть?). Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Из этого следует вывод, что игровой метод таит в себе богатые обучающие возможности. Ученики, естественно, над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего, - увлекательное занятие. Этим – то она и привлекает учителей, в том числе и биологии. Но значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно – рекреативными возможностями. В этом и состоит её феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

- игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;

- обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящий характер особого вида практики, в процессе которой усваивается до 90% информации;

- игра – свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для её участников;

- игра имеет определённый результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и сознанию пути достижения цели;

- в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет плохих и хороших учеников; есть только играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

- обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностное значения;
- состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для учащихся; удовольствие, полученное от игры, создаёт комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет;
- в игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;
- игра занимает особое место в системе активного обучения: она синтетична, так как является одновременно и методом, и формой организации обучения, синтезируя в себе практически все методы активного обучения.

Всё это позволяет определить игру как высший тип педагогической деятельности.

В работе рассмотрены требования, предъявляемые к организации игровой деятельности на учебных занятиях.

Содержание школьного курса биологии характеризуется большим объемом информации, которая на уровне фактов, понятий, идей должна быть освоена и принята учениками. Однако не всякая информация способна пробудить у них познавательный интерес. Специальные исследования, посвященные проблеме формирования познавательного интереса, показывают, что он характеризуется тремя обязательными моментами:

1. Положительные эмоции по отношению к деятельности.
2. Наличие познавательной стороны этих эмоций.
3. Наличие непосредственного мотива, идущего от самой деятельности.

Эмоционально окрасить биологическое содержание можно различными способами: при помощи дидактических стихов, сказок, викторин, загадок, пословиц, поговорок, дидактических игр и кроссвордов.

Игровое воображение создает у детей план наглядных представлений о действительности, формирует способность ими оперировать.

Организация игровых форм обучения проходит в двух направлениях:

1. Использование игровых элементов на уроке.
2. Урок – игра.

Урок, проводимый в игровой форме, требует определенных правил:

1. Предварительной подготовки. Надо обсудить круг вопросов и форму поведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.

2. Обязательные атрибуты игры: оформление, соответствующая перестановка мебели, что создаст новизну, эффект неожиданности и будет способствовать эмоционального фона урока.

3. Обязательна константа результата игры.

4. Компетентное жюри.

При использовании игровых форм обучения главное – уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а наоборот стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осваивать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, то есть формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Во втором разделе выявлены отличительные особенности методики проведения уроков по биологии в Муниципальной средней общеобразовательной школе № 6 села Хасыл Гарабекевюльского района Лебапской области Туркменистанав 2015-16 учебном году во время прохождения педагогической практики. Педагогическая практика проходила в 8-м классе. Эксперимент заключался в том, чтобы доказать эффективность применения игровых технологий в процессе обучения биологии.

Обучение биологии в СОШ № 6 села Хасыл Гарабекевюльского района Лебапской области проводится по УМК, составленному Министерством образования Туркменистана. В 8-м экспериментальном классе обучение биологии проводилось по учебнику Биология (Человек). Учебник для

средней школы 8 класс, выпущенному Туркменской государственной службой издательства.

Для лучшего усвоения учебного материала школьниками, были разработаны уроки с применением игровых технологий для учащихся 8-го класса. Для проверки эффективности применяемых методов проводился систематический контроль знаний. В процессе обучения был проведен педагогический эксперимент.

В ходе педагогической практики было проведено шестнадцать уроков биологии. Уроки имели стандартную структуру и включали все основные этапы: организацию урока; актуализацию знаний; изучение нового материала; обобщающую беседу; домашнее задание и подведение итогов урока. Все уроки биологии строились с использованием различных методических приемов, методик и новых технологий.

В 8-м классе проводилось изучение раздела «Человек и его здоровье», были подготовлены и проведены уроки по главе 1 «Организм человека. Общий обзор» и главе 2 «Опорно-двигательная система». Полный конспект урока по теме «Ткани» приведен в приложении.

Уроки, проведенные с использованием игровых технологий, были подготовлены с соблюдением определенных правил. Учебным занятиям предшествовала предварительная подготовка: обсуждение круга вопросов и форму поведения, были заранее распределены роли и сформировано компетентное жюри. Для успешного проведения занятия в игровой форме проводилось оформление кабинета, перестановка мебели, подбор соответствующего инвентаря, выбор музыкальных произведений и использование их во время проведения мероприятия. По окончании мероприятия проводилось обсуждение результаты игры и степень участия школьников.

В ходе подготовки уроков было подготовлено учебное занятие в форме дидактической игры по технологии «КОНОП». Игровая технология «КОНОП» (контрольный опрос учеников с включением игровых элементов)

предназначена для проверки знаний, умений на этапе контроля знаний. Эта технология активного контроля знаний позволяет за 45 минут провести устный опрос всего класса, способствует развитию логического мышления, быстрой и правильной формулировки ответов на поставленные вопросы, улучшает подготовку к контрольной работе.

Класс разбили на пять команд. При формировании команд учитывали взаимоотношения учащихся, их совместимость, уровень знаний, организаторские способности капитанов команд. Команде было разрешено самой выбрать себе капитана. Учитель назначил для каждой команды консультантов из числа лучших учащихся, которым заранее выдаются все вопросы по теме. Накануне игры они должны устно ответить учителю на эти вопросы, причем их ответы должны быть абсолютно правильными и точными. Были назначены научные эксперты, они выполняли роль информационного центра, в этом центре можно было приобрести информацию для ответа на вопрос.

Игра начиналась одновременно во всех командах, капитаны получили от учителя учетный бланк, фишки, два набора карточек с вопросами. Каждому игроку выдавали фишку определенного цвета. Игровое поле имело форму круга, разбитого на пронумерованные секторы. Количество и номера секторов совпадали с количеством карточек и номерами на них. Капитаны команд, участвуя в игре, одновременно вели учет полученных баллов каждым игроком и командой в целом. Консультанты участия в игре не принимали, они следили за ходом игры, оценивали ответы игроков, при необходимости штрафовали команды за некорректное поведение игроков.

Учеников оценивали по следующей системе: правильный ответ на простой вопрос — 15 баллов; не совсем точный и уверенный ответ — 10; ответ со значительными погрешностями — 5 баллов; ответы на сложные вопросы оценивались в 20 баллов.

В конце педпрактики, и в завершении эксперимента было подготовлено и проведено учебное занятие в игровой форме, рассчитанное на весь урок. Это занятие называлось «Конкурс эрудитов «Живая природа» и было проведено после изучения главы 1 и главы 2 учебника биологии. Игра проводилась как большое финальное мероприятие по биологии в конце педагогической практики и проводилось по правилам игры «Что? Где? Когда?». Из класса общим голосованием выбрали команду знатоков, ее составили из наиболее активных учащихся класса, успешно занимающихся по биологии в течение всей четверти. Все остальные учащиеся класса составили команду игроков. Игра проходила между двумя командами: команда знатоков играла против команды игроков. Конспект занятия в игровой форме приведен в приложении Б.

В начале прохождения педагогической практики среди обучающихся было проведено анкетирование, с целью определить эффективность использования игровых технологий на уроках биологии, а также выявление мотивации учащихся по отношению к применению игр на уроках биологии. В анкетировании принимали участие все учащиеся 8 класса. Анкетирование проводилось два раза, в начале педпрактики и по ее окончании. Анализ результатов анкетирования показал следующее.

На вопрос «Нравится ли вам предмет «Биология»?» – ответили «да» в начале эксперимента 90% опрошенных, в конце – 100%.

На вопрос «Нравится ли вам, когда используются на уроках игры?» – ответили «да» 100% школьников в начале и в конце эксперимента.

На вопрос «Помогает ли использование игровых технологий при обучении?» – ответили «да» в начале 92%, в конце – 96%.

На вопрос «Хотели бы вы, чтобы игры систематически использовались на уроках?» ответили «да» в начале 90%, в конце – 96%.

В ходе эксперимента была проведена диагностика динамики успеваемости и качества обучения школьников для выявления эффективности использования игровых технологий на уроках биологии в 8-м

классе. Для проведения диагностики были взяты результаты двух контрольных работ, проведенных за первую четверть в ходе исследования.

Итоги проведения мониторинга в начале и в конце эксперимента показали следующее. Предварительная успеваемость: на «5» по биологии учатся 20% обучающихся 8-го класса, на «4» – 30%, на «3» – 40%, на «2» – 10%. Успеваемость в процессе исследования составила: обучаются на «5» 24% учащихся, на «4» – 44%, на «3» – 28%, на «2» – 4%.

Сравнив успеваемость школьников по предварительному контролю (90%) и успеваемость учащихся в конце педагогической практики (96%) можно сделать выводы: успеваемость у учащихся возросла на 6%, следовательно, интерес к обучению и усвоению материала повысился, а использование игровых технологий является целесообразным и эффективным.

Заключение

Проведенное теоретическое и практическое исследование по применению игровых форм уроков биологии, позволило сделать следующие выводы:

1. Обзор психолого-педагогической и методической литературы показал, что существующие разнообразные игровые формы урока широко применяются в учебном процессе, из которых можно выбрать оптимальный вариант в зависимости от учебного материала и возраста школьников.

2. Анкетирование показало, что все учащиеся (100%), отвечавшие на вопросы анкеты, хотели бы, чтобы на уроках биологии присутствовали игровые ситуации; активно участвуют в играх 59% опрошенных учеников.

3. Анализ динамики успеваемости у учащихся экспериментального класса показал, что она выросла на 8%, а качество обучения выросло на 20% в конце эксперимента, интерес к обучению и усвоению материала повысился, следовательно, использование игровых технологий является целесообразным и эффективным.