

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра генетики

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА УРОКАХ БИОЛОГИИ

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 412 группы

Направления подготовки бакалавриата 44.03.01 Педагогическое образование

Биологического факультета

факультета

Довлетовой Майсы

Научный руководитель:

доцент, канд. биол. наук _____ Т.Б. Решетникова

подпись, дата

Зав. кафедрой:

доктор биол. наук, доцент _____ О.И. Юдакова

подпись, дата

Саратов 2021

Введение. Во введении сформулирована актуальность выбранной темы, определены цель, задачи, методы исследования проблемы, объект и предмет исследования.

Проблема интеллектуального развития школьников занимает сегодня особое место, как в психологической, так и в педагогической науках.

В настоящее время жизнь предъявляет высокие требования к человеку и, особенно, к детям школьного возраста – будущих граждан своей страны: растет объем приобретаемых в школе знаний, которые им нужны для жизненного опыта. Педагоги желают, чтобы усвоение знаний школьниками не представляло механический характер, а было осмысленным, способствующим развитию личностных результатов освоения основной образовательной программы. Это достигается в большинстве случаев применением учителями в процессе обучения эффективных образовательных педагогических технологий. Актуальность рассматриваемой проблемы заключается также в том, что в настоящее время вопрос формирования у школьников научной картины мира имеет огромное значение, вызывая у педагогов интерес. Желание учителей биологии работать в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) является важным как для организации успешной работы самого педагога, так и для школьников, которые открывают таинственный окружающий мир природы. В этом им активно помогает процесс овладения новыми знаниями, выстраиваемый в занимательной форме. С целью развития личности, исходя из индивидуальных особенностей, очень важным становится применение на уроках игровых технологий. Добиться всего этого можно, используя на уроках биологии такую форму деятельности, как игровая.

Цель бакалаврской работы – методически обосновать и практически проверить в школьной практике эффективность использования игровой деятельности на уроках биологии.

Для достижения цели ставились и решались следующие задачи исследования:

1. Путём анализа психолого-педагогической и методической литературы раскрыть понятия «педагогическая игровая технология», «игровая деятельность», «учебная игра», охарактеризовать виды учебных игр и методику использования игр на уроках биологии.
2. Методом анкетирования учителей выяснить отношение педагогов к применению игр в практике обучения, как это отражается на знаниях учащихся и интересе к предмету.
3. Разработать и применить в школьной практике 7 класса уроки биологии с применением игровой деятельности.
4. Путём проведения анкетирования учащихся 7 «б» класса и диагностики их успеваемости, выяснить влияние применяемой игровой деятельности на уроках биологии на изменение показателей успеваемости, качества знаний учащихся и их интереса к предмету.

Объект изучения – учебно-воспитательный процесс по биологии.

Предмет исследования – методика организации игровой деятельности на уроках биологии.

В ходе работы применялись следующие методы научно-педагогического исследования:

1. Изучение и анализ литературных источников по проблеме исследования;
2. Изучение и обобщение педагогического опыта по исследуемой проблеме в процессе анкетирования учителей;
3. Метод анкетирования учащихся;
4. Педагогический эксперимент;
5. Наблюдение за деятельностью учащихся;
6. Анализ полученных результатов.

Объект изучения – учебно-воспитательный процесс по биологии.

Предмет исследования – методика организации игровой деятельности на уроках биологии.

Педагогический эксперимент проводился во время прохождения производственной педагогической практики в МОУ «Средняя общеобразовательная школа № 67 имени О.И. Янковского» Кировского района города Саратова в сентябре-октябре 2020 года на базе 7 «б» класса.

Основная часть. В первом разделе «Применение игровой деятельности на уроках биологии» раскрываются понятия «педагогическая технология», «игровая технология», «игровая деятельность», «учебная игра». Приводятся определения этих понятий разными авторами. Описывается история применения игр в процессе обучения, функции, раскрывается структура, приводятся характеристики видов игровой деятельности и особенности методики применения дидактических игр в школьной практике обучения биологии.

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических методов, способов приёмов обучения, воспитательных средств.

Ученые выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии. Наибольший интерес, вызывают игровые технологии.

Термин «игра» на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствия и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. В структуру игры как процесса входят:

- роли, которые берут на себя играющие;
- игровые действия как средство, что реализует их роли;
- замещение реальных предметов игровыми;
- реальные отношения, которые устанавливаются между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, которая условно воспроизводится в игре.

В структуре учебного процесса на основе игры можно выделить пять элементов – этапов:

1. Ориентация
2. Подготовка к проведению
3. Проведение игры
4. Подведение итогов
5. Обсуждение хода и результатов игры.

Игровая форма занятий формируется на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность ученика должна строиться на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе со школьниками, что наиболее удовлетворяют возрастным потребностям данной категории учащихся.

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.

Игровые формы обучения позволяют оживать учебный процесс, сделать его более привлекательным для учащихся, повышают интерес к предмету в целом, активизируют мышление и позитивное поведение, в процессе игры происходит более эффективное приобретение новых знаний, умений и навыков, обогащается индивидуальный опыт, создается атмосфера творческого сотрудничества. Игровые формы обучения, применяемые в биологии, способствуют использованию различных способов мотивации.

Педагогические игры разнообразны по: дидактическим целям; организационной структуре; возрастным возможностям их использования; специфике содержания. По характеру педагогического процесса выделяет: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные,

психотехнические. Вид «неимитационные игры» получил сегодня также условное название «учебные игры».

Войтенко Т.В. считает, что классифицировать игры стоит так:

1. Игры-соревнования.
2. Ролевые игры.
3. Игра – направляемая дискуссия.
4. Имитационно-моделирующие игры.
5. Игру – путешествия.
6. Игра – творческая дискуссия.

Игры на уроках биологии отличаются динамичностью, гибкостью. Из урока в урок формы могут оставаться, меняя только содержание. Но даже в таком случае урок приобретает новый характер. Подача материала на игровых уроках биологии осуществляется ненавязчиво, в доброй эмоциональной среде.

Биологические игры как форма проведения урока по биологии развиваются параллельно основному содержанию обучения, помогают активизировать учебный процесс, оказывают помощь учащимся в освоении ряда учебных элементов. Это позволяет вводить новое содержание в образование, которое дает возможность решать проблему формирования ключевых компетенций у учащихся, согласно новым требованиям к образованию в условиях введения ФГОС.

Во втором разделе «Экспериментальная часть» приводятся результаты педагогического эксперимента по применению на уроках биологии приёмов с игровой деятельностью в 7 «б» классе, доказывающиеся влияние примененных игр на мотивацию учащихся, на изменение интереса учащихся к предмету «Биология», а также показателей успеваемости и качества знаний.

Педагогический эксперимент проводился в МОУ «СОШ № 67 им. О.И. Янковского» Кировского района города Саратова в сентябре - октябре 2020 года во время прохождения педагогической практики на базе 7«б» класса в несколько этапов.

На начальном этапе педагогического эксперимента изучалась педагогическая и методическая литература по проблеме исследования и опыт учителей по применению в практике обучения игровой деятельности.

На данном этапе нами было проведено анонимное анкетирование учителей данной школы, работающих в 7-х классах педагогической практики на базе 5 «В» класса в несколько этапов.

Анкетирование учителей показало, что почти половина 46% опрошенных учителей применяют игры в процессе обучения лишь иногда, 40% - практически всегда использует игры. И 24% педагогов не используют игры на своих уроках. Большинство учителей (76%) считают, что игры на уроках помогают процессу обучения, а также повышают интерес учеников к изучению предмета (76%). Больше половины (68%) учителей используют групповые формы игры, а 32% - индивидуальные формы. В ответах на вопрос о том, что «Игры на уроках способствуют воспитанию учащихся?», не было единого мнения у педагогов: «да» ответили 40% учителей, 22% - ответили «нет», а 38% затруднились в ответе. Большинство учителей (68%) считают, что учащимся нравится участвовать в играх на уроках.

Таким образом, мы выяснили, что учителя, работающие в 7-х классах применяют игры, но не так часто на своих уроках, однако считают, что игры помогают процессу обучения, повышают интерес к предмету и способствуют воспитанию учащихся.

Для достоверного результата педагогического эксперимента было проведено два анонимных анкетирования учащихся 7 «б» класса до и после проведения эксперимента по применению на уроках биологии приёмов с игровой деятельностью.

По мнению большинства учеников (78%), учитель биологии редко использует игры для обучения, однако большинство школьников (86%) любят, когда урок содержит игры и 78% хотели бы участвовать в играх на уроках биологии. Вопросы для игр, кроссвордов и викторин умеет составлять меньшая часть школьников класса (20%). Отношение большинства школьников 7 класса к

изучению предмета «Биология» положительное (62%) и 68% учеников понимают объяснение материала биологии учителем. Однако, были такие ученики, которые не определились с ответом (34%) и 4% обучающихся ответили, что им не нравится данный предмет, а 10% семиклассников считают, что очень редко его понимают.

Также перед проведением уроков биологии была проведена диагностика успеваемости и качества знаний учеников 7«б» класса количеством 25. Для того чтобы установить исходный уровень биологических знаний учащихся 7«б» класса, был проведён первый срез знаний до введения игровой деятельности в уроки биологии.

По результатам первого контрольного среза половина учащихся получили отметку «5» - 12% учащихся, отметку «4» - 48%, отметку «3» - 32% и 8% учащихся получили отметку «2». Успеваемость класса по результатам первого контрольного среза составила 92%, а качество знаний – 60%.

В ходе педагогической практики, а также в рамках выполнения квалификационной работы и в связи с недостаточно высоким интересом учеников 7«б» класса к биологии, вместе с учителем решено было частично изменить традиционную методику проведения уроков биологии на другую, с большим применением игровой деятельности на уроках.

Для мотивации учащихся к изучению предмета и лучшего усвоения учебного материала биологии вместе с учителем были разработаны уроки с применением игровой деятельности.

Игровая деятельность на уроках биологии применялась на различных этапах урока: опросе домашнего задания, актуализации знаний, при закреплении нового материала. Все игры проводились, в основном, в групповой форме.

В ходе педагогической практики в 7 «б» классе было разработано и вместе с учителем проведено 4 урока биологии по главе «Многообразие животного мира» с использованием различных приемов с игровой деятельностью на разных этапах урока.

Так, например, на уроке по теме «Общие сведения о животном мире», на этапе опроса была проведена групповая игра «Да или нет». Для проведения этой

игры учащиеся были разделены на две команды. Каждая команда поочередно задавали вопросы по пройденному материалу предыдущего урока друг другу и сразу получали ответ «Да или нет».

В качестве домашнего задания по новой теме «Общие сведения о животном мире» школьникам было предложено составление вопросов викторины для использования его на следующем уроке для проверки знаний по новой теме.

На следующем уроке по теме «Одноклеточные животные или простейшие» была проведена парная игра-викторина на этапе опроса домашнего задания по предыдущей теме, а также на этапе закрепления нового материала игра «Ты мне – я тебе» и групповая игра по заполнению таблицы «+ или – ».

На этапе опроса в игре-викторине каждый учащийся задавал свой вопрос, подготовленный дома, соседу по парте. Данная игра оценивалась учителем за быстрый и правильный ответ. На этапе закрепления нового материала урока для проведения парной игры «Ты мне – я тебе» использовалось следующее оборудование: таблицы, карточки с рисунками представителей царства простейших, карточки с кроссвордами, составленными учащимися и схемы, которые были заранее подготовлены учениками и учителем.

Далее на этом же этапе закрепления нового материала была проведена групповая игра по заполнению таблицы на доске «+ или – ». Для заполнения таблицы «Сходство и различие простейших» нужны были знания, полученные на этапе изучения нового материала, а также результаты предыдущей игры. При заполнении таблицы каждый ученик должен был поставить в определённую колонку «+» (если эта органелла есть у данного представителя) или «-» (если она не характерна данному организму).

Игра «Со щитом или на щите» была проведена на этапе актуализации и закрепления знаний урока биологии по теме «Жгутиконосцы и инфузории». Суть игры состояла в том, что ответы на вопросы, заданные учителем на этапе актуализации знаний, на этапе закрепления знаний записывались на листочках учащимися и помещались на импровизированный «щит», сделанный из картона. Причем, положить свой листок на щит разрешалось учащимся в том случае, если

ученик был уверен в правильности своего ответа. Отметки, полученные за правильные ответы, которые были помещены на щит, выставлялись в журнал. После того, как все желающие положили свои листочки на щит, происходила устная проверка правильности ответов.

На этапе проверки домашнего задания на уроке по теме «Тип Кишечнополостные» опрос по предыдущей теме «Ткани, органы и системы органов многоклеточных животных» был проведён в виде биологических загадок. Игра «Угадай-ка» была проведена на этапе закрепления нового материала. Для лучшего закрепления нового материала заранее к данной игре учителем были подготовлены фото, рисунки и слайды с изображением различных животных Типа кишечнополостные и таблицы с карточками названий этих животных. В ходе игры показывались изображения животных, к которым необходимо было подобрать соответствующие карточки с названиями этих животных, которые необходимо было найти в таблицах с карточками и вырезать.

Применение в ходе педагогического эксперимента в 7 «б» классе приёмов с игровой деятельностью способствовали сплоченности класса, ответственности за одноклассников, а также лучшему усвоению материала уроков.

На третьем этапе педагогического эксперимента снова проводилась диагностика успеваемости и качества знаний учащихся 7 «б» класса. Второй контрольный срез знаний проводился в виде теста после окончания эксперимента по пройденному материалу.

По результатам второго контрольного среза отметку «5» получили 40% учащихся, что на 28% больше чем при первом контрольном срезе. Отметку «4» - 44% учащихся, что на 4% меньше чем при первом контрольном срезе. Отметку «3» получили 16% - это на половину меньше, чем до эксперимента. Отмечалось отсутствие отметок «2». Успеваемость класса по результатам второго контрольного среза составила 100%, а качество знаний – 84%.

Сравнивая полученные результаты, можно отметить, что введение игровой деятельности в урок положительно повлияло на уровень успеваемости учащихся в данном классе. Проанализировав полученные данные по успеваемости учащихся и

качеству знаний, можно сделать вывод о том, что наблюдается положительная динамика. Успеваемость возросла с 92 % до 100%, т.е. повысилась на 8%. Качество знаний при этом возросло на 24% – от 60% до 84 % .

Полученные данные свидетельствует об эффективности использования игровой деятельности на уроках биологии в школьной практике 7«б» класса.

На заключительном этапе педагогического эксперимента повторно было проведено второе анонимное анкетирование учащихся 7«б» класса. Следует отметить, что участие в анкетировании в конце эксперимента вызвало гораздо больший интерес и обсуждение у школьников, чем анкетирование, проведенное в начале эксперимента. После применения на уроках приёмов с игровой деятельностью мнение большинства учеников изменилось. Все ученики (100%) стали считать, что учитель биологии часто использует игры на уроках. Этот показатель возрос на 22 %. Большинство школьников (92%) любят, когда урок содержит игры. Данный показатель возрос на 6%. А некоторые ученики, если и затруднялись в ответе на этот вопрос, то изменили своё мнение. Такое же количество семиклассников (92%) хотели участвовать в играх на уроках биологии. Количество возросло на 14%. Вопросы для игр, кроссвордов и викторин стали уметь составлять 75% школьников класса, что на 55% больше чем до эксперимента. Значит, составление вопросов и кроссвордов привлекло внимание учащихся. Большинству школьников 7«б» класса (92%) нравится изучать предмет «Биология» и учащихся стали лучше его понимать на уроках. Этот показатель возрос на 30%, так как многие ученики изменили своё мнение после участия в играх на уроках биологии. Этому способствовали примененные различные приёмы с игровой деятельностью на уроках биологии.

Результаты анкетирования доказали положительное влияние применения игровой деятельности на уроках биологии: учебная мотивация школьников к изучению данного предмета повысилась на 30% в связи с применением игр. Следовательно, применение игровой деятельности на уроках биологии положительно влияет на обучение школьников, делает уроки более продуктивными

и интересными, тем самым повышается мотивация учащихся к изучению биологии, возникает познавательный интерес к таким урокам.

Заключение. В заключении были сделаны выводы по данному исследованию:

1. Анализ психолого-педагогической и методической литературы показал, что разные авторы по-разному раскрывают понятия «педагогическая игровая технология» и «игровая деятельность»; классифицируют виды учебных игр с разных позиций (по форме – групповые и массовые, по построению – учебные дидактические, имитационные и неимитационные; ролевые и игры-путешествия и т.п.). В процессе использования на уроках биологии чаще применяются дидактические и ролевые игры.
2. Анкетирование учителей показало, что 46% опрошенных учителей школы иногда применяют игры в процессе обучения. Большинство учителей (76%) считают, что игры на уроках помогают процессу обучения, а также повышают интерес учеников к изучению предмета (76%). Больше половины (68%) учителей используют групповые формы игры.
3. Разработаны и применены в школьной практике 7«б» класса уроки биологии с применением игровой деятельности на темы: «Общие сведения о животном мире», «Одноклеточные животные или простейшие», «Жгутиконосцы и инфузории», «Тип Кишечнополостные».
4. Анкетирование учащихся 7 «б» класса показало, что 92% любят, когда урок содержит игры и они хотели бы чаще участвовать в играх на уроках биологии. Участие в играх на уроках повысило учебную мотивацию учащихся к изучению предмета «Биология» на 30% и оказало влияние на изменение показателей успеваемости и качества знаний учащихся. Успеваемость возросла на 8% (с 92 % до 100%). Качество знаний - на 24% (от 60% до 84 %).