

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ  
Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра биохимии и биофизики

**КВЕСТ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В  
ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ БИОЛОГИИ**

**АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса 411 группы

Направления подготовки бакалавриата 44.03.01 Педагогическое образование

Биологического факультета

Трошковой Елены Владимировны

Научный руководитель:

канд. с.-х. наук, доцент



Н.И. Старичкова

подпись, дата

Зав. кафедрой:

профессор, док. биол. наук



С.А. Коннова

подпись, дата 30.05.22

Саратов 2022

**Введение.** Игровая деятельность является одной из сторон активности человека, в которой он не преследует никаких других целей, кроме получения радости от игры. Детские игры были созданы для всесторонней подготовки ребенка к взрослой жизни. Поэтому, можно сказать, что это именно детская форма познания, труда и общения.

Для того чтобы повысить качество преподавания биологии, учитель должен создавать на уроках благоприятные условия для развития личности каждого ученика, активизировать познавательную деятельность детей и их внимание. Добиться всего этого можно, используя на уроках биологии такую форму деятельности, как игровая. Это позволяет выполнить требования к современному уроку: формирование социальных компетенций; создание благоприятного микроклимата на уроке; изменение роли учителя на уроке как организатора познавательной деятельности учащихся.

Во время игры у учащихся активизируются воображение, внимание, память, умение сопоставлять, анализировать, делать выводы. Игра вовлекает каждого в активную работу, у ребят появляется интерес к импровизациям, создаются особые условия, при которых учащиеся могут осуществлять самостоятельный поиск знаний [1].

Учитывая актуальность выше сказанного, была сформулирована цель данной бакалаврской работы: изучить методические особенности использования квеста как одной из форм игровой деятельности в процессе обучения биологии в 6 классе МОУ «Средняя общеобразовательная школа поселка Радищево Новоузенского района Саратовской области».

Для достижения поставленной цели были определены следующие задачи:

1. Провести анализ специальной литературы по проблеме исследования. Рассмотреть значимость и особенности игровой деятельности в педагогической науке и практике. Осветить педагогический опыт учителей по использованию игровых технологий в процессе преподавания биологии.

2. Разработать и реализовать учебные занятия с использованием игровых методов, включая квест - технологии при изучении биологии в 6 классе.

3. Проанализировать эффективность использования квеста как одной из форм игровой деятельности в процессе обучения биологии.

Объект исследования – учебно-воспитательный процесс.

Предмет исследования – методика применения игровой деятельности при изучении биологии в 6 классе.

В работе применялись следующие методы исследования: анализ специальной литературы по проблеме исследования, анализ опыта работы учителей по внедрению квест – технологии в школьную практику, педагогический эксперимент, наблюдение, анкетирование, анализ полученных результатов исследования.

**Основное содержание работы.** Исследование проводилось в течение педагогической практики. Базой исследования и прохождения практики было МОУ «Средняя общеобразовательная школа п. Радищево Новоузенского района Саратовской области». В исследовании приняли участие 6 класс (11 учеников).

Исследование заключалось в том, чтобы доказать эффективность использования квеста как одной из форм игровой деятельности в процессе обучения биологии для повышения познавательной активности школьников, увеличения интереса к предмету «Биология».

**Структура выпускной квалификационной работы.** Бакалаврская работа состоит из введения, основной части, включающей два раздела, выводов, списка использованных источников и приложений с разработками уроков.

**Основное содержание работы.** В первом разделе «Игровая деятельность в педагогической науке и практике» рассматриваются исторический экскурс по использованию игровой деятельности в педагогической науке и практике; игровая деятельность и ее значение в биологическом образовании; структурные элементы и функции игровой деятельности; квест как деятельностная форма обучения.

Игровая деятельность одна из важных форм обучения, позволяющая сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся по творческому поиску, но и каждодневное изучение биологии. В игровой форме учащиеся лучше запоминают и усваивают информацию, а эмоциональность игрового действия повышает возможности всех психических процессов учащегося. Игра помогает использовать знания в новой ситуации, то есть учащиеся усваивают материал на практике, кроме этого учебный процесс становится интереснее и разнообразнее.

В связи с введением ФГОС нового поколения большое внимание уделяется достижению метапредметных и личностных результатов образовательного процесса. Одним из средств является образовательный квест [24].

Образовательный квест – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и межпредметными.

Квест – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Во втором разделе «Квест как одна из форм игровой деятельности в процессе обучения биологии» описано педагогическое исследование по выявлению методических особенностей использования квеста как одной из форм игровой деятельности в процессе обучения биологии для повышения познавательной активности школьников, увеличения интереса к предмету «Биология» в 6 классе на базе МОУ «СОШ п. Радищево Новоузенского района Саратовской области». Исследование проводилось в течение педагогической практики.

В исследовании приняли участие 6 класс (11 учеников), из них восемь девочек и три мальчика, возраст учащихся 12-13 лет. В классе одна отличница и

шесть школьников учатся без троек, есть и те, кто периодически получает неудовлетворительные отметки.

Обучение биологии в данной школе проводится по учебно-методическому комплексу, составленному под редакцией И.Н.Пономаревой. Все уроки были проведены в соответствии с рабочей программой. Рабочая программа составлена на основе программы для общеобразовательных учреждений по биологии для 6 класса «Растения» авторов И.Н.Пономарева, О.А. Корнилова, В.С. Кучменко.

В ходе учебного процесса разрабатывались и проводились уроки по биологии в 6 классе. В разработках большое внимание было уделено игровой деятельности на уроках биологии.

Рассмотрим уроки по биологии, на которых разрабатывались и применялись на определенных этапах урока различные формы игровой деятельности.

Таблица 1 – План урока по биологии в 6 классе с включением игровой деятельности

№ п/п	Тема урока	Этап урока	Игровая деятельность	Методы
1.	Корень, его строение и значение	Актуализация знаний	«Анаграммы»	Работа с дидактическим и раздаточным материалом.
		Изучение нового материала	«Зоны корня»	Работа с материалом учебника, таблицами, рисунками
		Закрепление нового материала	«Мозговой штурм»	Работа с раздаточным материалом (загадки)
		Объяснение домашней работы	Викторина «Корень всему голова»	Разработка заданий для викторины
2.	Побег, его строение и значение	Этапы-станции	Урок-игра	Командная игра по станциям
3.	Цветок, его строение и значение	Актуализация знаний	Игра «Догадайся»	Работа с зашифрованными предложениями

		Изучение нового материала	«Строение цветка»	Работа с материалом учебника, таблицами, рисунками
		Закрепление нового материала	Игра «Цветок»	Задание на повторение изученного материала (работа с раздаточным материалом)
		Объяснение домашней работы	Игра «Смекалка»	Разработка заданий для викторины
4	Путешествие по растению	Квест-игра	7 станций	Игра-путешествие включала 7 станций: 1. Семя (работа с рисунком – обозначить части семени) 2. Корень (работа с рисунком, повторение зон корня) 3. Почка (повторение разновидностей почек) 4. Стебель (повторение слоев стебля) 5. Лист (разгадывание кроссворда) 6. Цветок (работа с моделью цветка) 7. Плод (работа с дидактическим материалом)

Игровая деятельность на уроке «Корень, его строение и значение» была направлена на изучение, осмысление, систематизации знаний и способов деятельности, в результате которой они смогут сформировать представление о функциях корня, видах корней, строении и образовании корневых систем.

В ходе актуализации знаний, учащимся предлагалось разбиться на 2 команды и выявить проблемный вопрос, цель и задачи урока при помощи задания «Анаграммы» (за каждый правильный ответ команда получала 1 балл):

Задания:

Вставьте пропущенные буквы в словах, обозначающие способы ухода за растениями: п-л-в, р-х-е-ие, п-о-о-к, по-к-р-к.

Переставьте буквы так, чтобы получилось название зон корня: зона яивсасыанв, девепрония, яледени, осарт.

Значение корня в жизни растений: м-н-р-л-н-е п-т-н-е, за-п-с в-ще-тв, пр-д-к-т п-т-ан-я.

С первой анаграммой команды справились, со второй и третьей возникли проблемы, так как учащиеся еще не знакомы со строением и значение корня, таким образом, была сформулирована цель и задачи урока, посредством постановки проблемного вопроса.

На этапе изучения нового материала ребята работали с материалом учебника, таблицами, рисунками, заполняя таблицу в тетради (таблица 3).

Таблица 2 – Строение корня

Зоны корня	Строение	Функция
1. Корневой чехлик		
2. Зоны деления		
3. Зона роста (растяжения)		
4. Зона всасывания		
5. Зона проведения		

Задачи урока, выбранные технологии и методы направлены на достижение метапредметных, предметных и личностных результатов. В целях формирования навыка сотрудничества, требующие совместной работы с распределением ролей, функций и разделением ответственности за конечный результат учащимся было предложено работать в группах. В ходе работы учащиеся были заинтересованы в выполнении совместной работы и получении хорошей оценки.

Для закрепления темы, проводился «Мозговой штурм», учащиеся разгадывали загадки:

1. Хоть и не плод,  
А просится в рот;  
Как зародится,  
Так в пищу годится. (Морковь)
2. В землю – крошка,

А из земли – лепёшка. (Репка)

3. Что красно снаружи, бело внутри,

С зеленым хохолком на голове? (Редис)

4. Белая в земле, а черная снаружи. (Редька)

5. Сафьян башмак в земле горит. (Свекла)

6. Дед в земле, борода на земле. (Хрен)

При объяснении домашнего задания, учащиеся должны были выполнить следующие домашние задания: выучить строение корня; придумать задания для викторины «Корень всему голова»; найти загадки и стихи о корне.

Квест-игра «Путешествие по растению» (Приложение Б) была направлена обобщить знания учащихся о строении, значении и многообразии органов растительного организма. Класс поделился на две команды (одинаковое количество учащихся, имеющих «5», «4» и «3» по биологии).

Оборудование квеста: конверты с заданиями, гербарный материал, таблицы по темам: «Семя», «Корень», «Почка», «Стебель», «Лист», «Цветок», «Плод» карточки с названием станций.

Игра-путешествие включала 7 станций:

1. Семя (работа с рисунком – обозначить части семени)

2. Корень (работа с рисунком, повторение зон корня)

3. Почка (повторение разновидностей почек)

4. Стебель (повторение слоев стебля)

5. Лист (разгадывание кроссворда)

6. Цветок (работа с моделью цветка)

7. Плод (работа с дидактическим материалом)

В ходе организации квеста все этапы игры были чётко и последовательно распределены, как логически, так и во временных рамках. Учащиеся с большим интересом и удовольствием участвовали в игре и проходили станции. Задания были предложены в различных вариантах, были ранжированы по сложности.

Полностью конспект урока, разработанного с использованием квест – технологии приведен в приложении Б.

Во время подготовки и проведения урока происходил постоянный процесс роста детей. Наряду со знаниями, дети учились выразительно говорить, соблюдать интонацию, логически строить предложения. Учащимся понравилось и они получили много положительных эмоций.

Изучение школьной документации показало, что средний балл успеваемости по биологии за первую четверть 2021-2022 учебного года в классе составил 3,7 балла. Отметку «5» по биологии имели 1 человек (9%), отметку «4» - 6 обучающихся (55%), «3» - 4 школьника (36%).

Педагогический эксперимент заключался в том, чтобы определить эффективность использования квеста как одной из форм игровой деятельности в процессе обучения биологии.

Полученные результаты до и после эксперимента представленные в таблице 2.

Таблица 2 – Результаты анкетирования (до и после эксперимента)

Вопросы/ Ответы	Количество учащихся (в %)	
	До	После
1. Нравятся ли вам уроки биологии? а) да б) нет	45 55	73 27
2. Нравится ли вам, когда используются на уроках игры? а) да б) нет	73 27	100 -
3. Часто ли на уроках биологии используются игровые методы и формы обучения? 1) да 2) нет	- 100	- 100
4. Помогает ли игровые методы и формы работы на уроках в усвоении нового материала по биологии? 1) да 2) нет	82 18	82 18
5. Хотели бы вы, чтобы игры систематически использовались на уроках? 1) да 2) нет	73 27	100 -

Результаты предварительного анкетирования показали, что только 5 человек (45 %) ответили, что им нравятся уроки биологии. На вопрос «Нравится ли вам, когда используются на уроках игры?», больше половины класса (8 человек – 73%) ответила «Да». На третий вопрос «Часто ли на уроках биологии используются игровые методы и формы обучения?» учащиеся всего класс считают, что игровая форма обучения не часто используется на уроках биологии.

Из класса 9 человек (82%) утверждают, что игровые методы и формы работы на уроках биологии помогают в усвоении нового материала. На вопрос «Хотели бы вы, чтобы игры систематически использовались на уроках?», 8 обучающихся (73%) ответили положительно, что говорит о заинтересованности учащихся в усвоении нового материала.

На завершающем этапе, после использования различных игровых методов и формы обучения на уроках биологии в 6 классе, по итогам повторного анкетирования, было отмечено изменение мнения учащихся. При сравнении положительных ответов учащихся 6 класса по результатам двух анкет в начале и конце исследования можно наблюдать положительную динамику.

В классе на 28% (с 45% до 73%) увеличилось количество учащихся, которым нравятся уроки биологии. На 27% (с 73% до 100%) увеличилось количество учащихся, которые предпочитают игровую форму урока традиционному. Возросло мнение обучающихся на 27% (с 73% до 100%), что с систематическое использование игровой деятельностью на уроках биологии помогает при усвоении нового материала и повышает интерес к изучаемому предмету. Это можно объяснить заинтересованностью школьников ходом выполнения различных форм игровой деятельности, ее содержанием и формой подачи нового материала на уроках биологии учителем.

Сравнивая средний балл успеваемости по биологии за первую и вторую четверти 2021-2022 учебного года, можно сделать вывод, что применяя игровые формы и методы на уроках биологии, повысилась успеваемость и качество

знаний в классе, средний балл во второй четверти по биологии составил 4,5 балла, что больше на 0,8. Отметку «5» по биологии имели 6 человек (55%), отметку «4» - 4 обучающихся (36%), «3» - 1 школьник (9%).

Как показала практика, для достижения высокого результата необходимо комбинировать различные виды игровой деятельности. Это позволяет вовлечь в работу учеников с разными способностями, в результате чего качество знаний заметно возрастает.

**Заключение.** Игровая деятельность – это целостное образование, которое охватывает определенную часть учебного процесса и объединяется общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Использование игр в обучении биологии решает несколько задач: формирование умения выделять проблемы; становление творческой личности учащегося; формирование умения принимать решения; развитие познавательного интереса к предмету; оказание сильного воздействия на учащихся; стимулирование к поиску решений, выражению собственной позиции.

Учебный материал в игре усваивается непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит практический, творческий характер. На уроке в таком случае происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся. Возможность посоветоваться, соперничество в работе, острейший дефицит времени – все эти игровые элементы помогают активизировать учебную деятельность школьников, формируют интерес к предмету.

Игровая деятельность одна из важных форм обучения, позволяющая сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся по творческому поиску, но и каждодневное изучение биологии.

Все подготовленные во время исследования уроки включали различные по степени сложности игровые технологии. Исследование в ходе практики показало эффективность применения игровой деятельности на уроках

биологии, что способствует активизации познавательной деятельности учеников и повышению интереса к обучению.

**Выводы:** В результате проведенного исследования можно сделать следующие выводы.

1. Анализ специальной литературы показывает, что при подготовке уроков биологии рекомендуется использовать различные формы игровой деятельности. Анализ опыта работы учителей позволяет сделать вывод о возможности использования квестов при изучении всех разделов биологии.

2. Результаты анкетирования показали, что в конце эксперимента в классе на 28% (с 45% до 73%) увеличилось количество учащихся, которым нравятся уроки биологии. На 27% (с 73% до 100%) увеличилось количество учащихся, которые предпочитают игровую форму урока традиционному. Все без исключения школьники (100%) в конце второй четверти ответили, что систематическое использование игровой деятельности на уроках биологии помогает при усвоении нового материала и повышает интерес к изучаемому предмету.

3. Сравнивая средний балл успеваемости по биологии за первую и вторую четверти, можно сделать вывод, что в результате использования игр на уроках биологии повысилась успеваемость в 6 классе: средний балл во второй четверти по биологии составил 4,5 балла, увеличившись на 0,8. Отметку «5» имели 6 человек (55%, в начале эксперимента – 9%), отметку «4» - 4 учащихся (36%, в начале – 55%), «3» - 1 школьник (9%, в начале – 36%).

Полученные в ходе педагогического эксперимента результаты показывают, что включение игр в учебные занятия является эффективным способом повышения познавательной активности школьников и соответственно успеваемости по биологии.

