

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

Кафедра биохимии и биофизики

ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАНЯТИЙ ПО БИОЛОГИИ СО ШКОЛЬНИКАМИ
В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 411 группы

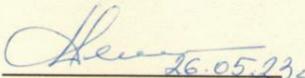
Направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Биологического факультета

Отузовой Алтын

Научный руководитель:

доцент, к. с.-х. н.


26.05.23

Н.И. Старичкова

подпись, дата

Заведующий кафедрой:

доктор биол. наук, профессор



С.А. Коннова

подпись, дата

26.05.2023

Саратов 2023

Введение.Игра имеет особое место в жизни детей. Известный российский педагог – новатор Сухомлинский В.Л. в своих трудах написал, что в жизни каждого ребенка игра занимает серьезное место. В игре раскрываются творческие способности личности, а без них не может быть полноценного умственного развития. Педагоги утверждают, что игра достаточно удобная форма, способствующая достижению важных результатов обучения [2].

Из вышеперечисленных определений можно сделать некое обобщение, что игра – это деятельность, которая занимает особое место в жизни ребенка, и в которой воссоздаются социальные отношения, помогающие управлять развитием учебно-познавательного интереса детей.

Цель работы: выявить методические особенности формирования познавательной активности учащихся 7 класса Муниципального автономного образовательного учреждения «Лицей №37» города Саратова в процессе изучения биологии при помощи игр.

Для достижения данной цели были поставлены следующие задачи:

1. Провести анализ учебно-методической и психолого-педагогической литературы по проблеме использования игровых технологий в учебном процессе.
2. Разработать и апробировать учебные занятия в игровой форме при изучении раздела «Животные».
3. Методом анкетирования определить отношение обучающихся 7-го класса к занятиям по биологии в игровой форме.
4. Определить влияние использования игровых технологий на уроках на интерес к предмету, успеваемость и качество знаний школьников по биологии.

Объект исследования – учебно-воспитательный процесс.

Предмет исследования – методика работы по формированию познавательной активности у школьников при изучении биологии в 7 классе с использованием игр. В работе применялись следующие методы

исследования: анализ литературы по проблеме исследования, педагогический эксперимент, анкетирование, анализ полученных результатов исследования.

Основное содержание работы. В первом разделе «Игра как условие повышения познавательной активности» говорится об использовании игровой деятельности в образовательном процессе. 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.

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. Они в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика. Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других – иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. 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,
- псевдосюжетные игры.

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры - особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя.

Выделяют следующие методические рекомендации 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 в 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 старайтесь 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.

Во втором разделе работы «Экспериментальная часть» раскрываются особенности организации игровой деятельности на учебных занятиях по биологии.

Эксперимент проводился в ходе педагогической практики, которая проходила в Муниципальном автономном образовательном учреждении (МАОУ) «Лицей № 37» города Саратова в 7«Б» классе в течение 2022-2023 учебного года.

Изучение биологии в МАОУ «Лицей № 37» проводится по учебнику Константинов В.М., Бабенко В.Г., Кучменко В.С. Биология: 7 класс, который входит в систему учебно-методических комплектов «Алгоритм успеха» [16].

В период прохождения педагогической практики проходило изучение раздела «Животные», уроки проводились два раза в неделю. Педагогический эксперимент имел своей целью изучение методических особенностей применения учебных занятий в игровой форме при обучении биологии в 7-м классе для повышения интереса к изучению предмета и соответственно успеваемости школьников.

Экспериментальный 7 «Б» класс посещает 29 учащихся, уроки биологии проводились два раза в неделю и один раз в неделю проводится

классный час. За время педагогической практики все уроки подготавливались и проводились учителем биологии. В течение педагогической практики посещались уроки и внеклассные занятия по биологии, которые проходили в экспериментальном классе. На этих учебных занятиях проходило знакомство с классом, наблюдение за работой учителя и школьников в течение занятий. Отмечалось использование различных методов и методических приемов при подготовке и изучении разных тем. Для проведения педагогического эксперимента было принято решение разработать игровые ситуации для включения в урок и подготовить внеклассные мероприятия в игровой форме. Всего было подготовлено и проведено два внеклассных мероприятия и подготовлен один обобщающий урок в игровой форме по проверке знаний. Первое мероприятие на тему «Животный мир глазами школьника» было проведено в конце первой части педагогической практики. В ходе данного мероприятия проводилось повторение ранее изученного материала по теме «Подцарство Простейшие», затем школьники участвовали в веселых конкурсах с вопросами, касающимися всех известных им животных.

В течение второй части педагогической практики, которая проходила во втором полугодии, был подготовлен и самостоятельно проведен обобщающий урок в форме игры-викторины «Поле чудес» по изученной теме «Тип Членистоногие». В конце учебного года и педагогической практики проводилось второе внеклассное мероприятие - Экологическая игра на тему «Сохраним нашу планету», посвященная Дню защиты Земли. День защиты Земли - международный праздник, главной целью которого является привлечение внимания людей к глобальным экологическим проблемам. На мероприятиях использовались такие методы обучения, включая игровые технологии: соревнования, различные игры. Учебным занятиям предшествовала предварительная подготовка: обсуждение круга вопросов и форму поведения. При подготовке занятий в игровой форме использовались информационные компьютерные технологии. Для проведения каждого

мероприятия вместе с учителем подбирались и обсуждались вопросы и задания для учащихся, фотографии и картинки к слайдам презентации.

Все занятия, проведенные с использованием игровых технологий, были подготовлены с соблюдением определенных правил. По окончании мероприятия проводилось обсуждение результатов игры и степень участия школьников. При подготовке занятий в игровой форме использовалась учебная, научная и методическая литература.

Для определения эффективности проводимого педагогического эксперимента в начале педагогической практике и в конце на педагогической практике во втором полугодии проводилось повторное анкетирование учащихся 7 «Б» класса по тем же вопросам. Для этой цели заранее вместе с научным руководителем была составлена анкета, в которой предлагалось школьникам ответить на ряд вопросов. Вопросы подбирались таким образом, чтобы можно было определить отношение учащихся к изучению предмета «Биология», проследить изменение уровня учебной мотивации в связи с использованием игровых технологий в процессе обучения.

Перечень предлагаемых вопросов:

1. Какой предмет больше всего нравится в школе? (подчеркните)
Проставьте номера по порядку важности изучаемых в школе предметов, с вашей точки зрения.

2. Считаете ли вы важными и интересными предмет «Биология».

Ответ обоснуйте (почему так считаете?)

3. Проводились ли в вашем классе уроки по биологии, в которых использовались игровые ситуации (элементы игры)?

4. Проводились ли внеклассные мероприятия в игровой форме по биологии?

Если «да», то какие (конкурсы, загадки, кроссворды, другое)

5. Помогают ли внеклассные работы при изучении предмета биологии?

6. Считаете ли вы необходимым использовать внеклассные занятия по биологии в игровой форме?

Ответ обоснуйте (почему так считаете?)

7. Какие занятия в игровой форме вам больше понравились, почему?

Результаты эксперимента. Анализ изменения ответов на вопросы:

Вопрос первый. На предложение проставить номер каждому предмету по степени важности данного предмета с точки зрения школьника, на первое и второе место биологию поставило на 19% больше опрошенных, чем в начале эксперимента.

Вопрос второй. Важными и интересными предмет «Биология» стало считать 87%, что на 11% больше, чем в начале эксперимента. Объясняли свои ответы также как и в начале тем, что интересно изучать растения и животных, можно узнать много нового. Но добавились и такие ответы:

«Да, биология помогает изучать окружающий мир».

«Да, мне это пригодится в профессии».

«Да, биология интересна и может помочь в жизни».

«Да, биология очень важна, без неё человек не будет знать, как развивается природа».

Третий и четвертый вопросы задавались о проведение уроков в игровой форме, пятый вопрос был о проведении внеклассного мероприятия. Так как в 7 «Б» классе проводились мероприятия и как минимум один урок в игровой форме, то все ученики должны были ответить положительно. Но на вопрос об игровом уроке ответ «да» дали 93% (в первом анкетировании – 17%). Про игровые ситуации на уроках положительно ответили 60% (ранее – 16%), а то, что проводились мероприятия в игровой форме ответили 73%. Можно объяснить такие ответы невнимательным чтением или не вниканием в суть вопроса. Возможно, что второе мероприятие экологической тематики учащиеся не посчитали занятием по биологии.

Шестой вопрос. То, что внеклассные занятия помогают в изучении предмета ответили в конце 64% (в начале - 36%).

Седьмой вопрос. Считают, что занятия в игровой форме необходимо проводить – 80% опрошенных. Количество положительно ответивших

учащихся увеличилось незначительно по сравнению с первым анкетированием, но многие более точно написали почему они так считают.

Ответы были следующие:

«Это будет мотивировать учеников к изучению биологии».

«Некоторым ученикам так будет легче усвоить материал».

«Потому, что в игровой форме биология лучше воспринимается».

«Можно в классе учить биологию и играть».

Были и другие ответы (13%):

«Этот предмет не обязательный, не нужен для людей».

«Мне не нравится изучать биологию, не интересно».

На восьмой вопрос: «Какие занятия в игровой форме вам больше понравились и почему?» ученики дали следующие ответы: понравились больше викторины – 23%, интереснее были игры-соревнования – 37%, нравятся кроссворды – 13% и 27% ответили, что затрудняются назвать конкретную игру.

В ходе эксперимента для выявления эффективности использования игровых технологий на уроках биологии в 7 «Б» классе была проведена диагностика изменения успеваемости учащихся и качества знаний по биологии.

Для проведения диагностики сравнивали отметки по биологии за первую и за третью четверти учебного года, то есть в начале и в конце педагогического эксперимента. Общая успеваемость по всем предметам и успеваемость по биологии в течение эксперимента изменилась незначительно. По итоговым отметкам (по всем предметам) за третью четверть в 7 «Б» классе ни отличников, ни неуспевающих нет, как и было в начале учебного года. На «5» и «4» учатся 32% (было – 24%), имеют тройки в четверти 68%, что на 8% меньше, чем по итогам первой четверти. Проведя сравнение отметок в начале и в конце эксперимента, можно сказать, что класс учится стабильно. Успеваемость к концу учебного года не изменилась, качество знаний по биологии повысилось на 10%.

Так как после проведения занятий в игровой форме увеличилось количество школьников, которые заинтересовались изучением биологии, то можно утверждать, что занятия в игровой форме повышают учебную мотивацию. Благодаря этому происходит активизация познавательной деятельности, которая повысила количество школьников, обучающихся на «5» и «4» по биологии в конце эксперимента.

Заключение. Игровые технологии, использованные на уроках, предоставляют возможность учащимся раскрыть свои потенциальные возможности, более полно пользоваться своими способностями. Игровые технологии на уроках биологии создают ситуацию успеха для слабых учеников, они позволяют раскрыться таким ученикам. Положительно игровые технологии влияют на развитие школьников, им предоставляется возможность работать в группе, решать различные учебные задачи, высказывать свое мнение, анализировать ситуацию, искать пути решения. Следовательно, игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, речи, воображения.

Выводы.1. Проведенный анализ научной, методической и учебной литературы свидетельствует о высокой оценке значимости игровых форм как средства обучения. Обзор литературы позволяет выявить большие возможности игровых технологий для использования в учебном процессе в 7-х классах при изучении биологии.

2. Анкетирование показало, что 87% опрошенных считают предмет «Биология» важным и интересным для изучения. Об этом свидетельствуют более серьезные ответы на вопросы, требующие обоснования ответа, в конце эксперимента. 64%-м учащихся игры помогают лучше выучить предмет (в начале – 36%). 80% считают необходимым использование игровых технологий в процессе обучения.

3. Из опрошенных учеников 7 «Б» класса 37%-м были интересны игры – соревнования, 23% больше понравилась игра – викторина, 27%

понравились все игры, проведенные в течение учебного года, 13% хотели бы, чтобы в играх использовались кроссворды.

4. Общая успеваемость по всем предметам и успеваемость по биологии в течение эксперимента изменилась незначительно. Проведя сравнение отметок в начале и в конце эксперимента, можно сказать, что класс учится стабильно. Успеваемость к концу учебного года не изменилась, качество знаний по биологии повысилось на 10%.

5. Сравнивая ответы на вопросы анкеты и повышение показателя качества знаний, можно утверждать, что интерес к обучению и усвоению материала по биологии повысился, следовательно, использование игровых технологий является целесообразным и эффективным.

Список использованных источников составляет 19 литературных и источников сети интернет. В работе четыре приложения.

