



# ***ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ БИОЛОГИИ***

***МОБУ СОШ №53  
им.Титова И.С.  
Учитель биологии  
Матвеева Н.В.***

"В играх и в труде, в задорных выдумках и в безудержном веселье во всём многообразии проявляются характеры и способности детей.

Таких возможностей, которые раскрывает перед наблюдательным педагогом **игра** в плане оценки творческих задатков детей, их находчивости, изобретательности, инициативности, не может дать никакой, даже самый лучший в методическом отношении урок»



**В.Ф. Шаталов**

Игра - одна из древнейших средств воспитания и обучения.

Игры в сочетании с другими методическими приёмами и формами повышают эффективность преподавания биологии.

Они могут быть проведены на уроках, семинарах, факультативах, в кружках; игры можно предложить в качестве домашнего задания.



Для ребенка игра – прежде всего  
**УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ЗАНЯТИЕ .**

В игре **ВСЕ** равны . Она сильна  
даже слабым учащимся . В игре  
**СЛАБЫЙ** может стать **ПЕРВЫМ** :  
**находчивость и сообразительность**  
оказываются порой более важными ,  
чем знание предмета .

Чувство равенства , атмосфера  
увлеченности и радости , ощущение  
силы заданий – все это дает  
возможность ребятам преодолеть  
стеснительность и благотворно  
сказывается на результатах обучения .



В процессе игры срабатывают ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по ситуации. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации. Причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит **СТО ПРОЦЕНТНАЯ** активизация познавательной деятельности учащихся на уроке.



Соперничество в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени – все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету.

Игры развивают воображение, сообразительность и наблюдательность.

В результате учащиеся учатся быстро и логично рассуждать, закрепляются умения применять полученные ранее знания, умения пользоваться справочной, научно-популярной литературой. А главное – в процессе игры учащиеся получают знания, **ИСПЫТЫВАЯ УДОВОЛЬСТВИЕ.**

Положительные эмоции способствуют лучшему усвоению изучаемого материала, влияют на развитие личности учащегося в целом.

Лучшее признание успеха игры – желание ее **ПОВТОРИТЬ.**



**При использовании  
игровых технологий  
необходимо соблюдать  
следующие условия:**



- ◆ Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока
- ◆ Доступность для учащихся данного возраста
  - ◆ Базирование на создании определённого дидактического материала и методики его применения.
- ◆ Не существует универсальной игры, пригодной **абсолютно для всех** учащихся, групп и классов
- ◆ Умеренность в использовании игр на уроках

## Этапы организации игры

1. Выбор игры
2. Подготовка игры и психологическая подготовка учащихся
3. Введение в игру
  - а) предложение игры детям
  - б) объяснение правил игры
  - в) выбор участников игры
4. Ход игры
  - а) начало игры
  - б) развитие игрового действия (кульминация)
  - в) заключительный этап игры
5. Подведение итогов (оценка и поощрение школьников)
6. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния)





## Функции игры



- ◆ Обучающая - развитие общих биологических умений и навыков (память, внимание, восприятие)
- ◆ Развлекательная - создание благоприятной атмосферы на занятиях, возможность превратить урок в увлекательное приключение
- ◆ Коммуникативная - объединяет учащихся и преподавателя, устанавливает эмоциональные контакты, формирует навыки общения
- ◆ Релаксирующая - формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности
- ◆ Функция самовыражения - стремление самого учащегося

## Значение игровой деятельности и в формировании знаний и умений



- ◆ Выявление уровня знаний, возможность их применения в новой, сложной ситуации
- ◆ Активизации обучения, наличие элемента состязательности. Эмоциональность деятельности приводят к повышению качества учебного процесса (в ходе игры усваивается **90 % учебного материала** против 20-30% на обычном уроке)
- ◆ Проблемное содержание в игре активизирует мыслительную деятельность учащихся
- ◆ Учащиеся ощущают практическую значимость знаний основ биологической науки, формальные знания превращаются в действенные

# Практическая часть

## «Страна БИОЛОГИЯ»

Найдите науки в данном термине,  
дайте им определение:

- ◆ Б- - - - - а
- ◆ И- - - - - я
- ◆ Г- - - - - а
- ◆ Г- - - - - я
- ◆ Б- - - - - а
- ◆ О- - - - - я
- ◆ Г- - - - - я
- ◆ Г- - - - - я
- ◆ Б- - - - - я
- ◆ Л- - - - - я

## «Кто ищет, тот найдет»

Найдите животных, спрятавшихся в словах,  
к какому типу они относятся:

- ◆ Про- - - ока
- ◆ Двуст- - - а
- ◆ Чере- - - -
- ◆ По- - - - дник
- ◆ П- - - - ок
- ◆ За- - - - ка
- ◆ По- - - вод
- ◆ Т- - - тор



## «О ГЛЯНИСЬ ВОКРУГ»

Найдите сходство :

- ◆ между категориями водителя и физиологией

Машина глазами биолога :

- |             |             |
|-------------|-------------|
| ◆ корпус -  | ◆ руль -    |
| ◆ зеркала - | ◆ фары -    |
| ◆ колеса -  | ◆ двигатель |



# ЭСТЕТИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Найдите биологические термины  
в следующем отрывке:

*«В одном мгновенье - видеть вечность,  
Огромный мир - в зерне песка...  
В единой горсти - бесконечность  
И небо - в чашечке цветка»*

*У.Блейк*

Какие признаки классов растений упоминаются  
в данном стихотворении?

**Найдите биологические ошибки  
в текстах песен и стихов:**



- ◆ Вы слышали, как поют дрозды,  
Ведь не те дрозды – не полевые е.. .
- ◆ Чудо-ю до ры ба-кит
- ◆ В траве сидел кузнечик,..  
Он ел одну лишь травку,  
Не трогал и козявку и с мухами дружил

## Список литературы



1. Самоукина Н В . Организационно-обучаю ш и е игры в образовании . - М .: Народное образование ,1996 .
2. Селевко Г.К. Великая иллю зия .Игра как метод обучения// Учительская газета .- 2005. - № 40
3. О сипова Л Я . Кузьмина В Е ., Под ред .Врубель Е М . , Сапуновой Г.К. / Сю жетно – ролевые е игры к разделу биологии « Человек» .Методические рекомендации для учителей – биологов /С амара .: СИПКРО ,1996 .
4. Гинзбург Я С ., Коряк Н М . Социально-психологическое сопровождение деловы х игр //Игровое моделирование : М етодология и практика .— Новосибирск: Наука ,1987
5. Занько С .Ф .и др.Игра и учење .- М .,1992 .
6. Спиваковский А С .Игра - это серьезно .- М .,1981 .
7. Коню ш ко В С ., Павлю ченко С Е .Методика обучения биологии .— Минск: Книжны й дом ,2004
8. Пидкасисты й П И ., Хайдаров Ж С .Технология игры в обучении и развитии . - М .: РПА ,1996

### Ресурсы Интернета

1. [festival.1september.ru/articles/594505](http://festival.1september.ru/articles/594505)
2. [http://sbiblio.com/biblio/archive/gameso\\_vosrast/00.aspx](http://sbiblio.com/biblio/archive/gameso_vosrast/00.aspx)
3. [otherreferats.allbest.ru](http://otherreferats.allbest.ru)»Педагогика»