С. И. Жук
Пинский р-н, ГУО «Тобульская средняя школа»

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ: ТРАДИЦИОННЫЕ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВОСПИТАНИЯ, ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ

Для поддержания интереса учащихся к изучению учебного предмета «Биология» учителю необходимо искать новые подходы к обучению древнейшей и интереснейшей из наук. Выход вижу в использовании методов, приёмов и форм проведения уроков, которые призваны развивать интерес учащихся к получению новых знаний и умений.

В своей работе я стараюсь разумно сочетать и использовать сильные стороны традиционных и активных форм обучения. Активные формы обучения отнесены к классу образовательных технологий, обозначенных как «технологии модернизации традиционного обучения на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся». Одной из форм являются игровые технологии.

Я считаю, что игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предмета.

Принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Прочные знания, умения и навыки учащихся приобретаются в процессе активной познавательной деятельности, важнейшей предпосылкой которой является интерес. Как известно, стойкий познавательный интерес формируется при сочетании эмоционального и рационального обучения. Вот почему включение игр и игровых ситуаций делает процесс обучения интересным, способствует преодолению трудностей в усвоении материала.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

После проведенных уроков с применением игровой технологии всегда появляются новые идеи. Это еще раз доказывает, что игровая технология не только педагогическая технология с установленными правилами, принципами и набором приемов, но и динамический, развивающий подход к обучению. Смысл образовательного процесса состоит не в строгом сле-

довании алгоритму, а в свободном творчестве педагогов и учеников, работающих с использованием новых технологий.

Ведущая педагогическая идея - учение без принуждения, основанное на особенностях использования игр и игровых ситуаций на разных этапах изучения различного по характеру материала, развитие личности ребенка, его творческих способностей, интереса к учению, формирование желания и умения учиться.

Игра – творчество и труд одновременно. Игра и работа неразделимы: работа и учение не теряют элементов игры и могут приобретать характер игры. Игры открывают практически неограниченные возможности для проявления активности обучающихся, создают уникальные условия для личностного проявления. Игру можно использовать на различных этапах урока и во внеурочной деятельности учащихся.

Создаются благоприятные и эффективные условия для развития познавательной активности детей, повышения их интеллектуального и творческого потенциала, расширения кругозора, в приобретении учащимися знаний в процессе активной мыслительной деятельности в условиях проблемной ситуации.

Интерес – один из инструментов, побуждающих учащихся к более глубокому познанию предмета, развивающий их способности.

Увеличение умственной нагрузки на уроках биологии заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность, внимательность на протяжении всего урока. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приемов, которые активизировали бы мысль школьников, развивали бы качества внимания.

Возникновение интереса к биологии у значительного числа учащихся зависит в большей степени от методики ее преподавания, от того, насколько умело будет построена учебная работа. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлеченно, и использовал это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в подростковом возрасте, когда еще формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы и склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться раскрыть притягательные стороны учебного предмета.

Большое внимание уделяю началу урока. Считаю, что интересное начало урока позволяет с первых минут создать необходимые условия для успешной работы учащихся. Например, в самом начале урока использую интересные сюжеты, сказочных героев, притчи, чтобы сразу же заинтересовать учащихся.

На первом этапе урока учащиеся проявляют наибольшую активность, если я применяю игровые моменты с такими приёмами, как «Данет», «Горячий стул», «Шаг за шагом», «Биологическое домино», «Биологический диктант».

Приёмы «Третий лишний», «Сказочный герой» создают условие для выхода на тему урока и принятие целей урока. Используя эти приёмы, учащийся как бы перешагивает рубеж своих способностей: становится более раскрепощенным и двигается к поставленной цели без особых усилий. Занимательная форма урока повышает интерес и вызывает желание справиться с заданием. Прослушав сказку, дети отвечают на вопросы о строении живого организма, пробуют дописать сказку о его дальнейшей судьбе, читают материал в учебнике и записывают определение в тетради.

Фольклор – загадки, пословицы и поговорки, народные приметы и сказки – обогащает содержательную сторону урока.

На этапе осмысления темы урока осуществляется усвоение учебной задачи. Здесь поле для творчества учителя очень широко. На данном этапе можно использовать элементы игры: «Получи бонус», «Я – учитель», «Зигзаг» «Сводная таблица», «Плюс-минус-интересно», «Репортаж».

Через использование таких приёмов учащиеся овладевают навыками мыслительной деятельности, что способствует активизации познавательной активности при изучении предмета.

Оценочная деятельность также является одним из средств активизации познавательной деятельности учащихся. С помощью таких игровых моментов как «Кто это, что это?», «Похлопаем, помашем», «Мне это пригодится» можно определить уровень усвоения материала, получить информацию о пробелах в знаниях.

Практически все приёмы игровой деятельности можно использовать на разных этапах урока: в начале урока, в ходе изложения нового материала, для закрепления. Начать урок можно с отгадывания кроссворда, при изложении нового материала включить «кусочек» логической игры, а для закрепления подойдут тест, викторина, ребус. Это удобно и для учителя, и для учащихся – разряжается напряженный ритм работы, выпадает несколько минут интеллектуального отдыха, повышается активность учащихся, но любой приём хорош только тогда, когда применяется в нужном месте в нужное время, т. е. его применение зависит от конкретной ситуации.

Все задания пробуждают интерес к учебному труду и развивают интеллект учащихся. Методические приемы, о которых шла речь, были многократно апробированы на уроках биологии. Можно смело утверждать, что все они имели положительный результат в повышении продуктивности урока.

Использование игровых приёмов очень эффективно. Дети учатся творчески мыслить, у них развивается воображение, заставляет развивать мыслительную деятельность, анализировать, сравнивать и добывать качественные знания.

Описанные приемы обучения повышают качество знаний учащихся, полученных на уроках, развивают творческие способности, познавательные навыки и способность к самообразованию, повышают учебную мотивацию школьников.

Ежедневная работа в данном направлении позволила мне увидеть, что учащиеся становятся активными, заинтересованными, отходят от стандартного мышления, растёт мотивация к изучению предмета.

Учащиеся способны ориентироваться в современном информационном пространстве. Игровые технологии позволяют развивать у учащихся целеустремленность и настойчивость, способность взять на себя инициативу и ответственность, способность к анализу и обобщению информации, коммуникабельность. А это и есть главный результат любого учителя.

Список использованной литературы

1. Запрудский, Н.И. Современные школьные технологии-2 / Н.И. Запрудский. – Минск: Сэр -Вит, 2010. – 252 с.

2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии М. Народное образование. 1998.

3. Леонтьева О.М. Игры на уроках. М. 1998

4. Жук, О.Л. Педагогика. Практикум на основе компетентностного подхода / О.Л. Жук, С.Н.Сиренко – Минск: РИВШ, 2007.