

УДК 37

ИГРА КАК МЕТОД ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ БИОЛОГИИ

Зубанова Лилия Николаевна

студент 5 курса

направления подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили «Биология» и «Химия», естественно-географический факультет
ФГБОУ ВО «Самарский государственный социально-педагогический университет», г. Самара

Аннотация. В данной статье рассмотрено применение интерактивных методов обучения в процессе биологии. Подробно описано применение игр на уроке биологии и рассмотрены основные этапы.

Ключевые слова: игра, интерактив, биология.

Урок – это основная форма организации учебной деятельности педагога с классом – неизменный, сходный по возрасту и способностям в детском коллективе – по государственной программе, твердому расписанию и в учебном заведении [1, 201]. Все организационные особенности урока четко обозначены в методической литературе. Это возрастные особенности, уровень подготовки учащихся, соответствие программе урока, режим уроков по школьному предмету, место проведения урока и т.д. Предполагается, что данная формулировка урока соответствует современным взглядам на его организационную функцию.

В сложившихся в настоящее время условиях не каждый педагог четко понимает назначение урока, так как по-разному определяет его роль в системе учебно-воспитательной работы школы.

Одной из главных задач современного образования в соответствии с социальным заказом современного общества является формирование интеллектуальной, творческой и самостоятельной личности, с развитыми потребностями к дальнейшему познанию.

С каждым годом все труднее становится поддерживать мотивацию и интерес у учащихся к изучению биологии, на уроках наблюдается низкий уровень развития познавательных интересов, мыслительная пассивность. Иногда знания, полученные на уроке, не являются новыми для учащихся, их трудно удивить, активировать интеллектуальную деятельность, и это побуждает искать новые методы обучения, которые будут способствовать развитию интереса к

предмету, и актуализировать мыслительную деятельность учащихся. Решением такой проблемы является использование интерактивных методов обучения, которые позволяют школьникам проявлять активную позицию в процессе обучения.

На сегодняшний день, в педагогике различают несколько моделей обучения: пассивная (когда ученик выступает в роли «объекта» обучения); активная (ученик выступает «субъектом» обучения); интерактивная (ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения).

Интерактивное обучение – это особая форма организации познавательной деятельности, предполагающая развитие диалогового общения между педагогом и учениками, которое ведет к взаимопониманию, совместному решению задач, важных для каждого участника процесса [4, 82].

Основная идея интерактивной методики заключается в активизации познавательной деятельности через систему развивающего общения, сотрудничество с учителем, а также различные стили общения в коллективе.

Интерактивные методы обучения нацелены на обучение через активную деятельность, внедрение которых позволяет опираться на мышление и воображение школьников, активировать совместный поиск решения познавательных задач. Другими словами, интерактивное обучение – это диалоговое обучение, осуществляющее активное взаимодействие между педагогом и учащимися, а также между самими школьниками [3, 13-19].

В книге О.С. Газмана «Неклассическое воспитание» рассказывается о применении игры как дополнительного образования для школьников. В данной книге игра представляется как технология проведения урока. Автор утверждает: «Игровая деятельность – это одна из главных сфер человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме как получения удовлетворения от проявления физических и духовных сил» [2, 9].

На сегодняшний день, существует множество игр, которые широко применяются как методы обучения. Биология является одной из наиболее подходящей тому, чтобы ее материал преподавался учащимся с помощью учебных игр, этому содействует упорядоченность, осмысленность, универсальность и общезначимость получаемых знаний в курсе биологии. Биологические знания формируют у учащихся отношение к жизнедеятельности человека как индивида. В процессе учебных игр у школьника развивается представление о биологической картине мира. Для организации урока с проведением игры учителю необходимо тщательно подготовиться, он должен продумать все основные этапы урока: организационный момент, целеполагание, содержание игры, закрепление, рефлексия, а также правильно ее организовать.

В ходе организации игр выделяют три этапа:

- первый этап – подготовка к игре. Учитель определяет цель, создает игровую ситуацию, разрабатывает сценарий, правила игры и много различных мелочей. При использовании

учебных игр учителю необходимо как можно больше учащихся вовлечь в игровой процесс. И, соответственно, необходимо задать тему, которую школьники проходили и смогут осознанно оценивать свои интеллектуальные способности.

- второй этап-проведение игры. Главным элементом проведения игры является мотивация учащихся к изучению предмета. Общим структурным элементом является вступительное слово учителя, которое активизирует познавательную деятельность учащихся. Для поддержания интереса учащихся можно использовать плакаты, схемы, карты, технические средства обучения. В данном этапе происходит разрешение проблемной ситуации специфическими формами общения могут быть диалог, а также дискуссия, диспут и т.д.

-третий этап – подведение итогов игры. В данном этапе учитель подводит итоги игры, исходя из конечного результата, а именно степени усвоения темы, развитие творческого мышления и формирование убеждений учащихся. Учитель разбирает с учениками, что им удалось сделать, а на что следует обратить внимание[2, 97].

Таким образом, использование игр на уроках делает образовательный процесс более эффективным и дает возможность формировать эмоционально положительное отношение к умственной деятельности, а также повышает интерес к предмету.

Список литературы:

1. Верзилин Н.М., Корсунская В.М. Общая методика преподавания биологии. М.: Просвещение, 1983.- 383 с.
2. Газман О.С., Баянкина З.В., Григорьев В.М. и др. : Под ред. Газмана О.С. /Каникулы: : игра, воспитание: о пед. руководстве игровой деятельностью школьников: Кн. для учителя/М.: Просвещение,1988. – 160 с.
3. Зыбина Л.Н. Психологическая характеристика интерактивного обучения. Активные и интерактивные формы обучения: межвузовский сборник научных трудов. Редакционная коллегия: Г.М. Мандрикова [и др.]. Новосибирск: Издательство НГТУ, 2011.–235 с.
4. Сальникова Т. П. Педагогические технологии: Учебное пособие.–М.: ТЦ Сфера, 2005.– 128 с.

ISSN 2541-9250

НАУКА ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ВРЕМЕНИ

Международный научный журнал

Ежемесячное научное издание

№2 (47) 2021

ISSN 2541-9250



9 772541 925005 >

Библиографическое описание статьи:

Зубанова Лилия Николаевна. Игра как метод интерактивного обучения в процессе обучения биологии // Наука через призму времени. – 2021. – №2 (47). – с. 40-41



<http://www.naupri.ru/journal/2846>

© Зубанова Лилия Николаевна, 2021

© Редакция научного журнала «Наука через призму времени», 2021