Использование игр на уроке биологии

Основная цель игры - повысить учебную и познавательную мотивацию учащихся, и тем самым повысить эффективность обучения.

Для учащихся урок-игра - переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве. Процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения; развивать способности адаптироваться в изменяющихся условиях.

Поэтому к учебной игре, предъявляются психологические требования:

· мотивация игровой деятельности на уроке, т.е., учащимся необходимо испытывать потребность в ней;

· психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре;

· для создания радостного настроения, взаимопонимания, дружелюбия педагогу необходимо учитывать характер, темперамент, организованность каждого участника игры;

· содержание игры должно быть интересно и значимо для её участников; игра завершается получением результатов, представляющих ценность для них;

· игровые действия опираются на знания, умения и навыки, приобретённые на занятиях, они обеспечивают учащимся возможность принимать рациональные, эффективные решения, оценивать себя и окружающих критически.

Именно в игровой деятельности учащиеся чувствуют себя свободно и комфортно, охотно принимают правила игры и естественно воспринимают и успехи и неудачи. Каждый участник игровой деятельности работает в силу своих возможностей и благодаря коллективной работе достигается максимальный результат.

Американские ученые провели исследование: молодым людям, которые недавно закончили школу, задали ряд вопросов по разным предметам. Оказалось, что лишь 10% опрошенных ответили правильно на все вопросы. Значит, только для 10% учащихся подходят традиционные методы, которые используются в школе. Результаты этого и многих других исследований приводят к выводу, что обучение должно проходить иначе – так, чтобы все могли учиться.

Именно игра помогает подобрать необходимый «ключик» к учащимся, раскрывает их потенциал, способствует к активной деятельности на уроке, возникновению желания узнать что-то новое.

Учебная игра может длиться от нескольких минут до целого урока, может использоваться на разных этапах урока.

Любая игра включает три основные этапа: подготовительный (формулируется цель игры, подбирается содержание, распределяются роли), непосредственно проведение игры, обобщение и подведение итогов.

Игра – это хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности человека любого возраста. В ирге легче преодолеваются трудности и психологические барьеры. Сама ирга является мотивацией, требует от учащихся инициативы, творческого подхода, целенаправленности. У нее всегда есть конечный результат. В игре участник должен получит приз: материальный, моральный, психологический. И игра почти моментально захватывает учащегося, вызывает желание преодолеть трудности, снимает усталость, но только внешне она кажется беззаботным занятием. На самом деле, игра требует, чтобы ученик отдал максимум своей энергии и сил, вызывает удовлетворение через усилия. Необходимые компоненты учебной деятельности присутствуют в игре, а то, что необходимо в игре, находится в области учебной деятельности. Таким образом, появляется желание соединить два вида деятельности – обучение и игру.

В случае систематического применения игровых методов у учащихся повышается интерес к биологии, стимулируется учебная активность, развивается мышление, память, формируется способность принимать решения в различных ситуациях.

Подводя итог, можно выделить ряд положительных моментов игры:

· игры захватывают учащихся

· учат самостоятельно принимать решения, стимулируют к учебной деятельности

· обеспечивают быстрое реагирование ученика на события

· создают возможность переноса знаний и опыта из учебной деятельности в реальность

· позволяют ученикам самостоятельно решать проблемы, а не оставаться пассивным наблюдателем.

Но в играх есть и негативные моменты. Применение игр требует достаточной подготовки учителя, на которую надо потратить много времени и сил. Иногда игра требует больших затрат времен в сравнении с другими методами. Во время игры возможны неконтролируемые всплески эмоций учеников, ухудшение их поведения, соответственно и дисциплины на уроке.