

ГУО «Средняя школа №9 г. Молодечно»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ VII, VIII КЛАССОВ К
ИЗУЧЕНИЮ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА “БИОЛОГИЯ”»

Куприна Татьяна Ивановна

учитель биологии первой категории

+375296562638

e-mail: tatyana.kouprina@gmail.com

1. Информационный блок

1.1 Название темы опыта

Использование игровых форм во внеурочной деятельности для повышения мотивации учащихся VII, VIII классов к изучению учебного предмета «Биология».

1.2 Актуальность опыта

У учащихся шестых классов обычно возникает большой интерес к изучению биологии. Это новый учебный предмет, который очень кратко и насыщенно рассказывает о различных группах организмов и особенностях их жизнедеятельности. Догматичность подачи информации в ходе изучения школьной программы курса биологии и концентрация внимания на самых главных и общих закономерностях постепенно снижает интерес к предмету у учащихся седьмых и восьмых классов. С одной стороны, учитель должен дать учащимся прочные знания в области своего предмета, кроме того сформировать и межпредметные знания и умения, с другой стороны, необходимо сформировать и различные социальные компетенции. Как реализовать столь сложную задачу, диктуемую самим обществом, пользуясь только рамками урока? А если добавить к этому сокращение количества учебных часов по некоторым предметам? Наличие выше обозначенных проблем заставило меня искать такие методы и приёмы, которые помогут учащимся проявить себя в коллективе, повысить коммуникативные и когнитивные навыки.

Мне на помощь пришла игра. Все знают, что дети любят играть, и можно направить эту любовь к игре на развитие интереса к учебному предмету. Причём, в данном типе мероприятия не важен уровень подготовленности класса, степень сплочённости коллектива. Формулируемые учителем вопросы выступают в качестве инструмента познавательной деятельности, они опосредуют взаимодействие субъектов образовательного процесса. Ученик реализует самого себя, если на уроке (в данном случае – внеурочном мероприятии): 1) устанавливается нерепродуктивный тип взаимодействия с учителем; 2) в учебной группе проявляются различные точки зрения на

обсуждаемую проблему, а задачей группы является согласование эти точек зрения; 3) учащиеся имеют возможность осознания своего Я в деятельности[1,с.112].

1.3 Цель опыта

Повышение мотивации учащихся VII и VIII классов к изучению предмета «Биология» за счёт вовлечения их в интеллектуальную биологическую игру «Естественный отбор» во внеурочное время.

1.4 Задачи опыта

1. Изучить опыт по использованию интеллектуальных дидактических игр предметной направленности во внеурочной деятельности.
2. Разработать сценарии интеллектуальных игр по биологии, направленных на повышение у учащихся интереса к предмету.
3. Провести серию игр для учащихся VII и VIII классов.
4. Оценить эффективность реализуемой игровой формы в повышении мотивации учащихся к изучению предмета «Биология» путём анкетирования учащихся и анализа динамики среднего балла и количества учащихся с отметками «6» – «10» в текущем учебном году.

1.5 Длительность работы над опытом

1. Подготовительный этап (2016/2017 учебный год) – изучение научно-методической литературы по данной тематике, просмотр телевизионных интеллектуальных игр, проработка идеи;
2. этап практической реализации (2017/2018 учебный год) – проработка структуры игры, тематики, подбор материала, апробация игр в 7-8 классах;
3. этап обобщения опыта (2018/2019 учебный год) – анализ результативности и эффективности использования интеллектуальных игр с применением электронных средств обучения в повышении мотивации учащихся к изучению биологии, проведение открытых занятий;

4. представление эффективного педагогического опыта на заседаниях методических объединений (РМО учителей биологии, РМО классных руководителей, школьного МО учителей естественных наук).

2. Описание технологии опыта

2.1 Ведущая идея опыта

Используя разработанные игры во внеурочной деятельности и частично на уроках биологии (во время актуализации знаний или закрепления изученной темы), можно предположить повышение интереса к предмету у учащихся.

Играм принадлежит большая роль в жизни и развитии детей. В их процессе формируются такие положительные качества, как интерес и готовность к учению, развиваются познавательные способности. Игра важна и для подготовки ребенка к будущему. В ней имеет значение не только конечный результат, но и сам процесс участия детей в познании окружающего мира[4].

2.2 Описание сути опыта

При организации своих уроков я часто опираюсь на технологии критического мышления и проблемного обучения, использую поисково-эвристический метод. На мой взгляд, самыми прочными знаниями являются те, которые учащийся «добывал» самостоятельно, а не получил в готовом виде от учителя.

Вопрос – это одно из важнейших средств обучения[2,с.203].

Вопрос – есть психическое отображение нераскрытости, непредставленности тех предметных отношений, на выяснение которых направлен весь последующий мыслительный процесс[3,с.6] Здесь уместно обратиться к английскому слову «question» (вопрос): оно происходит от слова «quest», что означает «поиски, связанные с некоторой неопределённостью и даже риском»[2,с.203].

Основные принципы, используемые при проведении игры «Естественный отбор»:

- принцип опоры на групповую работу;
- принцип самоопределения при формировании команд;

- принцип неформальности и открытости в общении;
- принцип взаимоуважения и позитивности;
- принцип динамичности и гибкости;
- принцип отключения от источников информации из внешнего мира (никаких гаджетов, дополнительной литературы – только то, что знаю я и мои друзья);
- принцип сохранения периодичности игры.

Работу педагога можно разделить на несколько ключевых блоков.

1. Постоянный подбор информации, поиск интересных «инициаторов».
2. Определение темы игры и тематики отдельных туров.
3. Создание презентации и формулирование вопросов.
4. Проведение игры.
5. Анализ проведённой игры. Возможна коррекция вопросов, замена отдельных «инициаторов».

Подбор информации для формулирования вопросов и сам процесс создания вопроса достаточно трудоёмки и требуют затрат времени. Безусловно, потребуется от педагога творческий подход. Вопрос формулируется максимально кратко, но в нём самом должен присутствовать «инициатор» развёртывания логической цепочки для совместного поиска учащимися ответа. Желательно, чтобы в разных вопросах «инициаторы» были различны по воздействию – зрительные (картинки, видео), звуковые (музыка, природные звуки), словесная информация (краткое описание объекта, исторические факты).

При проведении игрового занятия необходимо соблюдение нескольких важных условий:

- 1) Целесообразная организация игрового пространства. Всё должно подчёркивать неформальность мероприятия и доброжелательность отношений. Мебель желательно расставить таким образом, чтобы учащимся одной команды

было удобно общаться друг с другом и при этом они не мешали другой команде.

2) Обязательное присутствие учащихся-наблюдателей (2-3 человека). Они наблюдают, чтобы команды не пользовались никакими информационными источниками и сохраняли доброжелательность, а также им сдаются карточки с ответами команд после каждого тура. Чтобы достичь максимальной честности наблюдатели приглашаются из старших классов (у меня уже есть постоянные помощники). Результат каждого тура в баллах выносится учителем (он же ведущий) на доску для наглядности.

3) Состав команд в разных играх может меняться. Количество команд не является постоянным и число участников игры в команде может быть любым.

4) Гибкая, нежёсткая структура занятия, которая может легко измениться в зависимости от ситуации. Например, некоторые классы вводили «чайную паузу» между вторым и третьим туром. (Приложение 1).

Из опыта работы подмечено, что на первую игру в VII классе приходят только самые активные учащиеся, а уже на второй игре присутствуют практически все учащиеся из этой параллели. Кроме того, на первой игре семиклассники формируют небольшие команды, опираясь на свои каждодневные отношения с одноклассниками, объединяясь с более близкими друзьями, но на второй игре и последующих команды делаются больше по числу учащихся и их образуются 2-3. Таким образом, игроки понимают, что каждое мнение, каждый взгляд могут оказаться ценными. Можно с уверенностью сказать, что повышается самооценка учащихся с невысоким баллом по биологии и, как следствие, повышается мотивация к изучению предмета.

3. Заключение

Результатом вовлечения учащихся VII, VIII классов в интеллектуальную биологическую игру «Естественный отбор» стало повышение мотивации к изучению предмета «Биология». Это подтверждает анализ результатов анкетирования учащихся (приложение 2, 3), положительная динамика среднего балла и качества знаний учащихся по результатам I, II, III четвертей 2018/2019 учебного года (приложение 4).

Использование дидактической игры «Естественный отбор» способствует достижению непрерывности познавательной деятельности, связывая урочные и внеурочные занятия. Использование данного метода в работе повышает мотивацию учащихся к изучению предмета и даёт возможность своевременного большего охвата учащихся, развивая у них когнитивные способности. Предложенная форма организации внеурочной работы предполагает положительный результат при тесной взаимосвязи с урочной работой и систематичности проведения.

Список литературы

1. Запрудский, Н. И. Педагогический опыт: обобщение и формы представления: пособие для учителя/ Н.И.Запрудский.- Минск: Сэр-Вит,2014.-256с. – (Мастерская учителя)
2. Запрудский, Н.И. Современные школьные технологии-2/Н.И.Запрудский. – Минск,2010. – 256с. – (Мастерская учителя)
3. Веккер, Л.М. Мир психической реальности: структура, процессы и механизмы/ Л.М.Веккер; под общ.ред. А.В.Либина. М.,1998
4. https://studopedia.net/1_15173_igrovie-metodi-v-prepodavanii-estestvoznaniya-ih-znachenie-i-klassifikatsiya.html

Приложение 1

Сценарий игры из серии «Естественный отбор» по теме «Исчезнувший мир»

Цели:

1. Познакомить учащихся с животными и растениями Красной книги. Способствовать формированию представления о Чёрной книге
2. Способствовать расширению кругозора учащихся
3. Содействовать развитию умения анализировать, делать выводы, работать в команде
4. Способствовать повышению мотивации к изучению биологии
5. Воспитывать ответственное отношение к природе, уважительность к мнению других, дружелюбие

Оборудование: компьютер, телевизор, м/м презентация, карточки для записи ответов командами, ручки

Ход игры

Ведущий приветствует учащихся, объясняет правила игры.

Учащиеся разбиваются на команды, выбирают себе название и капитана.

На доске помощниками оформляется таблица для записи результатов каждого тура.

	1 тур	2 тур	Промежуточный результат	3 тур	Итоговый результат
Команда 1					
Команда 2					
Команда 3					
Команда 4					

Ведущий последовательно зачитывает задания туров, демонстрируя слайды; команды свои ответы записывают на карточках, которые сдают помощникам; афишируются ответы и происходит подсчет баллов по каждому туру.

Пока помощники подсчитывают итоговый результат, учитель обсуждает с учащимися-игроками следующие вопросы:

- что вы узнали нового сегодня и игры?
- как вы думаете, почему вымерли животные, упоминавшиеся в первом туре (динозавры и мамонты)?
- а почему исчезли животные, которых мы обсуждали во втором туре?
- что, по-вашему, должен делать человек сегодня, чтобы животные из Красной книги не оказались в Чёрной книге?

СПАСИБО ЗА ИГРУ!

В конце игры производится поздравление команды-победителя.

Приложение 2

Анкета для учащихся (заполняется анонимно, можно выбирать несколько вариантов ответов или ни одного)

1. Понравилась ли тебе сегодняшняя игра? Почему?
 - А) Да. Люблю общение
 - Б) Да. Было очень познавательно
 - В) Нет. Было скучновато
 - Г) Нет. Не узнал ничего нового

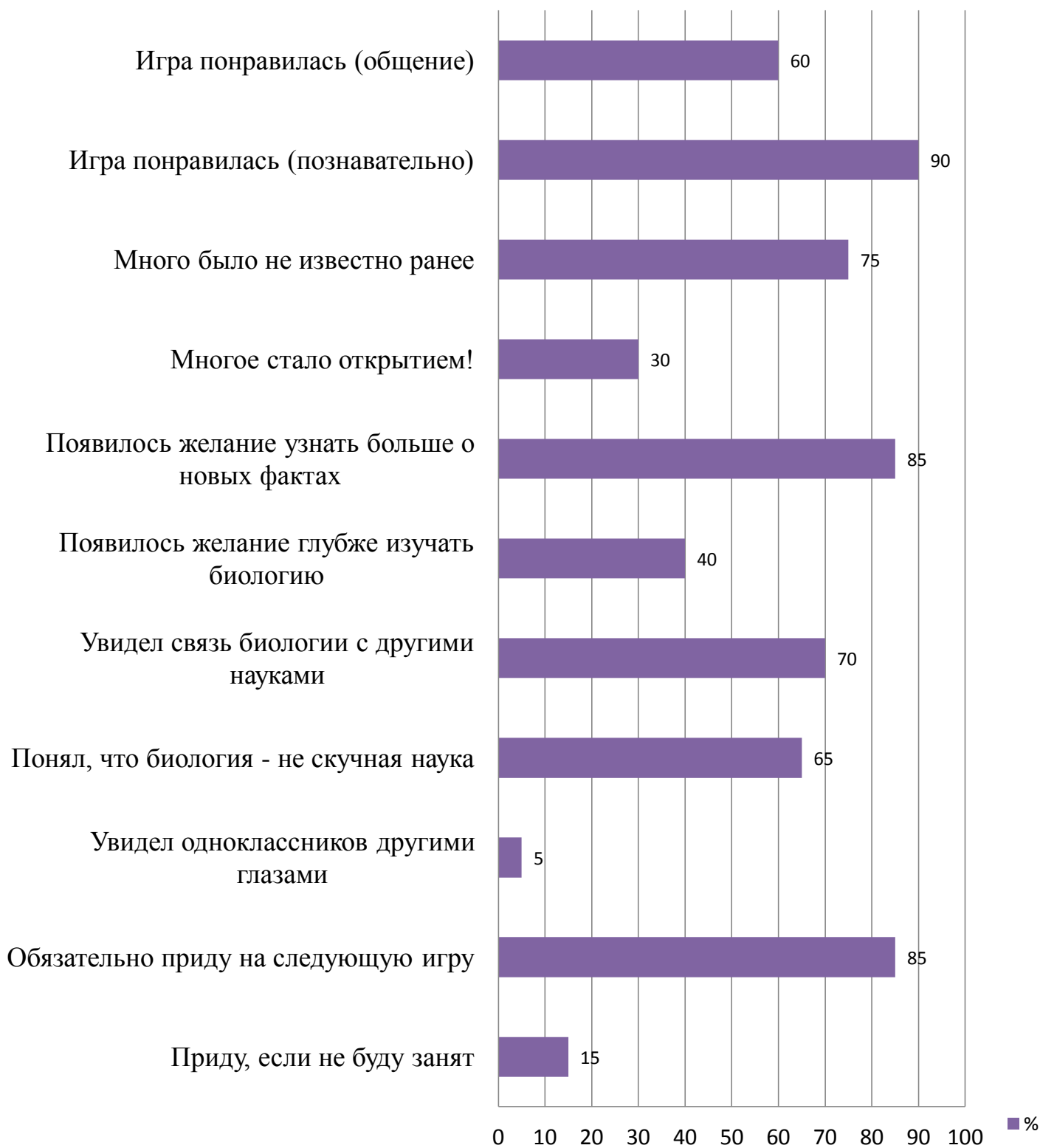
2. Оцени уровень полученной из игры информации
 - А) Мне уже было известно это всё
 - Б) Много было для меня не известно
 - В) Много стало открытием сегодня!

3. После игры появилось желание...
 - А) узнать ещё больше о новых фактах
 - Б) глубже изучать биологию
 - В) больше не посещать эту игру

4. Игра помогла мне увидеть...
 - А) связь биологии с другими науками (историей, географией, химией...)
 - Б) что биология - совсем не скучная наука
 - В) некоторых одноклассников совсем другими глазами
 - Г) ничего интересного не увидел

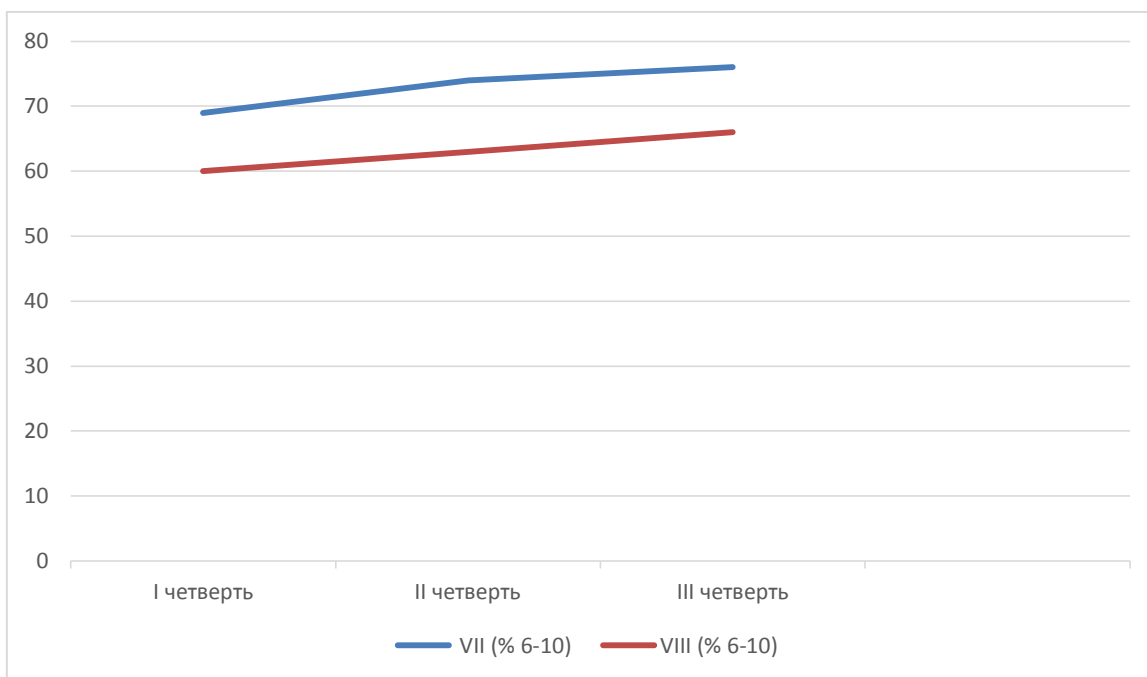
5. Придёшь ли ты на следующую игру?
 - А) Обязательно!
 - Б) Если не будет других занятий
 - В) Нет

Результаты анкетирования учащихся



Приложение 4

Динамика качества обученности учащихся VII, VIII классов (2018/2019 учебный год)



Динамика среднего балла учащихся VII, VIII классов (2018/2019 учебный год)

