

Есенгельдиева Ирина Дамировна

учитель

МБОУ «Кривобузанская ООШ»

с. Караозек, Астраханская область

ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ БИОЛОГИИ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ООО

Аннотация: автор в данной статье уделяет особое внимание роли дидактических игр в преподавании биологии и описывает их основные виды.

Ключевые слова: дидактические игры, виды дидактических игр, игры-упражнения, игры-путешествия, сюжетно-ролевая игра.

Изучение биологии состоит не только в том, чтобы ознакомиться с видовым составом флоры и фауны, знать их представителей. Такое изучение огромного количества понятий и определений, законов и закономерностей. Сделать этот процесс интересным и увлекательным, в то же время научной и познавательной, стимулировать активность учащихся, интерес к предмету – выступает главной нашей задачей. Дидактические игры – некий вид игр с правилами, намерено придуманы педагогикой с целью обучения и восприятия детей, т.к. эти два процесса неразрывно взаимосвязаны. Анализ собственного опыта дает возможность определить следующие виды дидактических игр, используемых на уроке:

1. Игры-упражнения. Для них чаще всего требуется 10–15 минут и направлены они на развитие познавательных способностей учащихся, выступают результативным средством для развития познавательных интересов, осмыслиения и усвоения учебного материала, использование его в новых ситуациях. К играм-упражнениям относятся: различные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, ботаническое и зоологическое лото, объяснение пословиц и поговорок о растениях и животных. Стимулирование школьников к участию в этих играх, которое базируется на желании проявить догадку, смекалку в умственной деятельности, можно и должно применять в совершенствовании познавательной активности учащихся.

С целью быстрого овладения учащимися знаниями по систематике растений и животных мы используем игру «Найди родственников». Ученик выбирает (или получает от учителя) карточку и подбирает к нарисованному на ней объекту родственное по типу, классу, порядку, отряду, семейству растение или животное. Например, если на карточке изображено растение пшеницы, то школьник, выбирая, ряд других представителей злаковых, характеризует все семейство. После дополнительного вопроса по учебному материалу темы мы ставим отметку. При повторении изученного материала, а также на повторительно-обобщающих уроках мы применяем ботаническое и зоологическое лото.

2. Игры-путешествия применяем как непосредственно на самом уроке, так и в ходе внеклассных занятий. Они выполняют в основном задачи обобщения и закрепления учебного материала. Такие игры также хорошо разнообразят работу с картой. Игры-путешествия выстраиваются по-разному, в том числе и на сказочной основе. Формируется умение за сочетанием рисунков и знаков карты представить реальный мир. Познаются взаимосвязи разнообразных явлений природы и деятельности человека, в том числе и таких, которые на карте не изображены, но обусловлены тем, что на ней изображено. Активизация учащихся в играх путешествиях проявляется в устных рассказах, вопросах поискового характера, ответах школьников, в их личных переживаниях и рассуждениях. Примерами таких игр могут выступать «Путешествие по следам плодов и семян» (6 класс); «Путешествие по земному шару с Красной книгой» (6–7-й класс), при изучении развития как растений, так и животных; «Путешествие на дно океана» при обобщении темы «Жизнь в морях и океанах» (5-й класс).

Игры-путешествия разжигают впечатлительность, наблюдательность, акцентируют внимание школьников на то, что присутствует рядом, не быть равнодушным к тому, что происходит в природе (воспитательный аспект). В таких играх применяются многие способы раскрытия познавательного содержания в объединении с игровой деятельностью. Их можно использовать и на уроках изучения нового материала, согласно принципу самообучения, т.е. так, что они сами стимулируют школьника на овладение знаниями и умениями. Например, на

уроках природоведения мы «отправляемся в путешествие» на действующий вулкан. С помощью технических средств возможно усилить эффект записи извергающегося вулкана, изучаем его строение, состав магмы, лавы, прослеживаем разницу между этими понятиями.

3. Сюжетно-ролевая игра является одной из форм обучения, которая дает возможность школьнику проявить активную позицию в учебной деятельности. Такие игры отличаются от игр-упражнений и игр-путешествий тем, что инсценируются, а учащиеся играют определенные роли. В таких играх дети отражают различные стороны жизни (социальные переживания, экономические, сельскохозяйственные и т. д.), особенности взаимоотношения взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Характерным признаком ролевой игры является наличие ролей, сюжета, игровые действия. Результативность применения дидактических игр зависит от всех перечисленных советов. Грамотное проведение дидактических игр обеспечивается четкой организацией, знанием методики проведения.

Список литературы

1. Лифанова Т.М. Дидактические игры на уроках естествознания: методические рекомендации / Т.М. Лифанова. – М.: Гном и Д, 2011. – 32 с.
2. Малыгина А.С. Игровые формы уроков биологии: метод. пособие / А.С. Малыгина. – Саратов: Аквариус, 2008. – 24 с.
3. Штремплер Г.И. Дидактические игры при обучении химии / Г.И. Штремплер, Г.А. Пичугина. – М.: Дрофа, 2003. – 96 с.
4. Потапова Е.А. Применение дидактических игр на уроках биологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1>