

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЫ

Кузьмич Юлия (УО МГПУ им. И.П. Шамякина, г. Мозырь)

Научный руководитель – Е.В. Кузьменко, преподаватель

Игра – это неотъемлемый компонент современного обучения, способный сделать процесс более интересным и эффективным, успешным для обучающихся. Игра является одним из инструментов контекстного обучения, способствует интеграции знаний, умений и навыков, более углубленному усвоению учебного материала и формированию опыта его использования, развивает коммуникативные способности обучающихся.

Педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [1].

Игра педагогическая – деятельность воспитанника, мотивом которой является сам процесс или действия с воображаемыми предметами в воображаемой или реальной ситуации, направленная на познание, освоение и преобразование действительности и используемая в педагогическом процессе в качестве средства воспитания и обучения [2].

Внедрение в учебный процесс игровых технологий позволяет сделать его более увлекательным. Обучающиеся могут вовлекаться в процесс обучения через игровые сценарии, задания, квесты и симуляции, что способствует повышению интереса к изучаемым предметам. Одним из главных преимуществ игровых технологий является возможность адаптации учебного материала к индивидуальным особенностям и уровню развития обучающихся. Это позволяет каждому учиться в своем темпе, а также получать мгновенную обратную связь о своих успехах и ошибках.

Целью нашего исследования является изучение возможностей и особенностей применения игровых технологий на уроках биологии.

На уроках биологии могут применяться разные виды игр. В среднем звене актуальны дидактические игры, которые способствуют развитию памяти, внимания и мышления. В старшем школьном возрасте наряду с дидактическими играми применяются деловые игры и их разновидности.

Игровые технологии на учебном занятии реализуются при помощи методик и приемов, которые мотивируют обучающихся к активной деятельности. Например, в ходе деловой игры имитируются жизненные ситуации и отношения, выбирается наилучший вариант решения рассматриваемой проблемы, затем моделируется его реализация на практике. В результате у обучающихся появляется интерес к изучению нового материала, они становятся мотивированными на лучший результат, обретают способность критически мыслить.

Одним из видов игр, который может использоваться учителем, является сюжетно-ролевая игра. Примером такой игры может быть игра «Исследователи озонового слоя». Ее целями являются изучение причин разрушения озонового слоя, поиск путей решения проблемы развитие у обучающихся способности к критическому и творческому мышлению. В ходе игры класс делится на команды, каждая команда изучает причины, которые влияют на разрушение озонового слоя и на основе этих причин выдвигает свои методы решения проблемы. Проведение такой игры на уроке позволит формировать навыки сотрудничества, делает процесс эффективным и увлекательным.

Целями игры «Судебное заседание» является формирование эколого-природоохранного мышления обучающихся, расширение знаний о животном мире, формирование потребности в его защите. В ходе игры Суд (учитель) обвиняет человека в покушении на животный мир. Оппоненты (обучающиеся) доказывают правильность противоположных точек зрения. В ходе игры имитируется дискуссия между оппонентами. Обучающиеся обсуждают свои аргументы. В итоге суд оценивает защиту точек зрения. Кто был более логичен и убедителен, тот и выигрывает судебное заседание.

Игровые технологии на уроках предоставляют многие преимущества как для обучающихся, так и для учителей. Они способствуют активному вовлечению обучающихся в познавательный процесс, что делает учение осознанным и позволяет лучше усваивать материал.

Использование игровых технологий позволяет выявлять индивидуальные особенности и способности обучающихся и удовлетворять их потребности.

Игры позволяют получать оперативную обратную связь, что помогает обучающимся понять свои сильные и слабые стороны.

Игровые методы предоставляют возможность экспериментировать и учиться высказывать свою точку зрения без страха, тем самым создавая благоприятные условия для обучения.

Многие игровые платформы требуют командной работы, что способствует развитию коммуникативных способностей и стимулирует сотрудничество между обучающимися.

Список использованной литературы:

1. Сухомлинский, В.А. О воспитании / В. А. Сухомлинский. – М. : Политическая литература, 1982. – 270 с.
2. Сивашинская, Е. Ф Педагогические системы и технологии : курс лекций / Е. Ф. Сивашинская, В. Н. Пунчик. ; под общей ред. Е. Ф. Сивашинской. – Минск : Экоперспектива, 2010. – 194 с.