

Сьогодні, щоб іти в ногу з часом, потрібно постійно вдосконалювати свій професійний рівень, використовувати нові інтерактивні технології в навчанні та накопичувати позитивний досвід.

Двадцять перше століття кидає виклик усьому, що нас оточує. Стрімко міняється техніка і технологія, і щоб встигнути за запаморочливими новинками, щоб не відчувати себе викинутим за борт сучасного життя, треба постійно вчитися. Головне завдання, яке стоїть перед суспільством XXI століття, - навчити, як навчатись і як мислити, як застосовувати знання для розв'язання будь-якої життєвої або виробничої проблеми. Наше завдання зрозуміти, що навчання – це необхідний, безперервний і приємний процес.

Швейцарський педагог *Фар'єр* застерігав, «дитина любить природу, а її замкнули в чотирьох стінах. Дитині подобається усвідомлювати, що її робота має якийсь зміст, тому все побудували так, щоб її активність не приносила ніякої користі. Дитина не може залишатися без руху – її примусили до нерухомості. Дитина любить працювати руками, а її примусили вчити теорії та ідеї. Дитина любить говорити – їй наказали мовчати. Дитина прагне зрозуміти – її змусили вчити напам'ять. Дитина хотіла б сама шукати знань - їй все дають в готовому вигляді. Так люди створили школу за нашіптуванням диявола».

Наше завдання - запалити в дитині бажання вчитися. Де черпати ідеї для навчальної діяльності?

У світовій педагогічній практиці існує безліч рецептів справжнього навчання. Але всі вони так чи інакше стосуються одних постулатів, які нам добре знайомі в тому або іншому вигляді. *Гордон Драйден* із цього приводу сказав: «Ідея – це нова комбінація старих елементів. Немає нових елементів, є тільки нові комбінації». А його австралійський колега *Алекс Осборн* додав:

«Дієслова, які стимулюють творення ідей

- помітити
- скомбінувати
- пристосувати
- модифікувати

- збільшити
- використати по-іншому
- вилучити чи зменшити
- перевернути чи переставити».

Як цей заклик актуальний для нашої освіти! В сучасних методиках немає нічого абсолютно нового, а новизна – інтеграції добре знайомих елементів педагогічних методик і прийомів, що в цілому формують цікавий, ефективний підхід.

Процес навчання починається зі здивування. Ще письменник *Л.М.Толстой* казав: «Хочеш науково виховати учня, люби свою науку і знай її. І учні полюблять і тебе, і науку, і ти виховаєш їх. Але коли сам не любиш її, то скільки б ти не примушував учити, наука не справить виховного впливу».

Існуючу модель навчання необхідно замінити на модель креативного підходу до навчання, необхідно використовувати нетрадиційні ігрові технології на власних уроках.

Для школярів ігрова форма навчання є досить привабливою й ефективною. Гра допомагає визначити рівні інтелектуальних здібностей, уміння аналізувати, розмірковувати, комбінувати, програвати

На сучасному етапі розвитку шкільної освіти проблема організації пізнавальної діяльності учнів набирає особливо важливого значення у зв'язку з потребою суспільства в людях кваліфікованих, здатних швидко орієнтуватися в обставинах, мислити самостійно.

Зібратися разом – це початок.

Триматися разом – це прогрес.

Працювати разом – це успіх.

Генрі Форд (американський підприємець)

Поступово, накопичуючи знання та переймаючи досвід своїх колег, я намагаюся знайти свій підхід викладання предмету. Розуміючи, що успіху можна досягти тільки активною співпрацею з дітьми, намагаюся використовувати ігрові технології на різних етапах уроку.

Навчальні ігри на уроках біології.

Форми і методи проведення.

Дітей різного віку об'єднують такі риси, як емоційність і допитливість, прагнення перевіряти, випробовувати свою силу і спритність, бажання фантазувати, відкривати таємниці та прагнення чогось незвичайного. Саме такі можливості і відкриває гра.

Упровадження ігрових методів і форм на уроках біології:

- сприяє засвоєнню знань про навколишній світ;
- розвиває мислення, творчі здібності;
- допомагає організувати цікаву роботу з дітьми;
- залучає учнів до активної співпраці з учителем;
- допомагає реалізувати міжпредметні зв'язки та використовувати знання на практиці;
- створює атмосферу здорової конкуренції, взаємодопомоги та сприяє індивідуалізації дитини як особистості;
- закріплює позитивні емоції, бажання виконувати навіть «нецікаві» завдання;
- виховує у дитини любов, бажання вчитися, спілкуватися і грати;
- допомагає слабшим учням набути впевненості.

Учні самі обирають ролі у грі, висувають припущення щодо ймовірності розвитку подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, покладаючи на себе відповідальність за обране рішення.

Учитель в ігровій моделі виступає як інструктор, суддя – рефері, тренер, ведучий.

Ігри проводять всім класом, групами чи з окремими дітьми. Учитель повинен уявити бажані результати, оскільки від цього залежать: зміст, правила і хід гри. У кожній грі свої правила, але є і універсальні:

- діяти по черзі;
- відповідати, коли питають;
- слухати іншого;
- не заважати однокласникам;
- виконувати правила тощо.

Чим різноманітніші дії та більше учасників, тим цікавіша гра.

У процесі проведення гри вчитель повинен враховувати індивідуальні особливості учнів, їх рівень навченості, знати кому потрібно приділити більше уваги.

Важливо вміло розпочати гру, зацікавити дітей, розкрити бажання грати, використовувати коротку веселу промову із заохочуванням дітей. Правила гри слід формулювати коротко, чітко і швидко. Також потрібно провести «пробну гру» (щоб показати, як грати).

Ігрові прийоми на різних етапах сучасного уроку.

Пропоную ознайомитись з ігровими прийомами, які я використовую. На початку уроку варто заохочувати учнів, для того, щоб вони самі окреслювали власні цілі. Люди досягають більшого, ніж запланували, за умови, якщо зможуть сформулювати власну мету. Власну мету потрібно уявити, як можна використати засвоєнні знання в майбутньому, або погортати підручник у пошуках відповіді. Можна проводити *гру*, запропоновану Джанет Вос «*Станція ДЧЦМЗ*» з методикою якої я познайомилась у роботі [19.ст.14]. Ця гра дає можливість учасникам, що сидять у парах, розказати один одному і вчителю, що вони сподіваються одержати від цього уроку. Також використовую інші ігрові методики, описані у роботі [19. ст.15, 16].

Ігровий прийом «Кросворди»

Можна запропонувати такі варіанти роботи з кросвордом:

1. Розгадати кросворд, заповнивши порожні клітинки.
2. Сформулювати питання до слів у заповненому кросворді.
3. Заповнюючи кросворд, визначити, яке ключове слово виділено, і пояснити його значення.
4. Створити кросворд самостійно, використовуючи терміни, які були вивчені раніше.

Ігровий прийом «Фантастична добавка»

У цьому прийомі вчитель доповнює реальну ситуацію елементами фантастики. Наприклад, перенести навчальну ситуацію на фантастичну планету, змінити значення будь-якого параметра, який зазвичай залишається постійним або має певне значення.

Можна придумати фантастичну тварину або рослину і розглянути її в реальному біоценозі.

Універсальний підхід - написати фантастичну (прочитати підготовлені вдома) розповідь, есе, вірші, використовуючи знання з предмета.

. Ігрові прийоми під час вивчення основних понять нової теми дають мені змогу перейти до уроків, де учні самі доходять висновків за допомогою вчителя[19.ст.38-57].

Ігровий прийом «Слабка ланка»

Для того щоб закріпити нову термінологію, можна застосувати ігровий методичний прийом «Слабка ланка». Вчитель пропонує пригадати всі нові терміни уроку. Перший учень називає один термін, другий попередній і свій, третій - два попередні та свій і т.д. Порядок слів зберігається. Якщо учень помилився, то наступний не виправляє його, а говорить: «Слабка ланка». На уроці тематичного повторення й узагальнення такі ланцюжки можуть доходити до 20 і більше слів.

На етапі узагальнення і закріплення досить доцільним буде використання ігор, з якими я ознайомила в роботах [14-19].

Ігровий прийом «Аукціон»

Використовують на етапі узагальнення знань. Учні повторюють якусь властивість, функцію, особливість будови, спосіб життя певного об'єкта. Вони доповнюють один одного, отримуючи якомога більше знань про цей об'єкт. Той, хто назве ознаку останнім, а інші не зможуть доповнити, виграє та отримує відповідно найвищу оцінку.

Ігровий прийом «Портрет»

Найкраще цю форму роботи застосовувати на уроках узагальнення вивченого матеріалу. Вчитель зачитує твердження, в якому описово подані відомості про рослину, тварину (біологія). Учні намагаються впізнати об'єкт, особу. Якщо не вдається, учитель зачитує друге твердження, що містить більш точну інформацію. Третє твердження містить таку інформацію, що не впізнати згадуване не можна.

Якщо учні вгадують характеристику з першого твердження - отримують вищий бал, з другого підходу оцінка нижче, з третього - ще нижче.

Наприклад:

1. Морський житель, має тіло, схоже на ракету.
2. У нього десять щупалець, два з яких довші, ніж інші.
3. Він розвиває швидкість до 70 км/год.

(Кальмар)

З цими ігровими методиками для домашнього завдання я ознайомилась в роботах [1-19].

Ігровий прийом «Творче завдання»

Зазвичай воно виконується на добровільних началах і стимулюється вчителем високою оцінкою й похвалою.

Діапазон творчих завдань широкий. Однак серед них можна виділити деякі типові групи. Наприклад, учням пропонується розробити:

- 1) легенди, казки, фантастичні оповідання з навчальних тем;
- 2) чайнворди, кросворди і т. п.;
- 3) тематичні збірники цікавих фактів, прикладів і задач;
- 4) збірники анотацій на статті з обраної теми;
- 5) навчальні комікси;
- 6) плакати - опорні сигнали.

Ігровий прийом «Бліц - опитування по ланцюжку»

Перший учень ставить коротке питання другому. Другий - третьому, і так до останнього учня. Час на відповідь - кілька секунд, учитель має право зняти питання, яке не відповідає темі або недостатньо коректне. Кожний учень має право відмовитися від участі в бліц - турнірі, тому, щоб процедура не зірвалася, учитель з'ясовує наперед, хто з учнів хотів би взяти участь у цій дії.

Як варіант для перевірки домашнього завдання або на узагальнюючому уроці можна запропонувати влаштувати змагання між рядами на якийсь час, тобто яка з груп, не перериваючи ланцюжок, правильно і швидше за інших відповість на питання. При цьому треба вибрати рефері, які контролюватимуть правильність відповідей і час, за який учні впораються із завданням.

Ігровий прийом «Місткий кошик»

Цей методичний прийом дуже доречний перед проведенням тематичного оцінювання, оскільки грає роль розминки.

На аркуші паперу діти малюють кошик, на якому пропонується написати терміни з вивченої теми. Головне, щоб «кошик» був заповнений доверху. Через певний час учитель зупиняє гру і просить одного з учнів зачитати слова. Учні викреслюють назви, які повторюються в їх записах. Переможцем виявиться учень, у якого більше за інших записано термінів, тобто в якого найбільш місткий кошик для знань.

Гра є необхідним елементом сучасного уроку. Вважаю, що ігрові прийоми, з якими можна познайомитись в роботах [14-19] є доцільними при перевірці домашнього завдання.

Ігровий прийом «Вірю - не вірю»

Цей прийом можна використовувати на будь-якому етапі уроку. Кожне питання починається словами: «Чи вірите ви, що...» Учні повинні погодитись з цим твердженням чи ні.

Ігровий прийом «Так - ні»

Це універсальна гра, яка дуже подобається дітям і залучає до активної участі в уроці.

Учитель загадує природне явище. Учні намагаються знайти відповідь, ставлячи питання. На ці питання вчитель відповідає словами «так», «ні», «так і ні». Питання треба ставити так, щоб звужувати коло пошуку. Універсальність цього методичного прийому полягає в тому, що його можна використовувати і для організації відпочинку і для створення ситуації, що інтригує.

Перевагами прийому є те, що він навчає систематизувати відому інформацію, зв'язувати воедино окремі факти в загальну картину, навчає уважно слухати й аналізувати питання. Якщо питання некоректне або вчитель не може дати на нього відповідь з дидактичних міркувань, то він відмовляється від відповіді наперед обумовленим жестом. Після гри треба обов'язково обговорити питання: які з них були найвдалішими, які менш вдалими. Головне в цьому прийомі - навчити виробляти стратегію пошуку, а не закидати вчителя незліченною кількістю питань.

Рефлексія здійснюється протягом усього навчального, виконуючи на різних етапах різні функції. При цьому важливо, щоб до процесу рефлексії були залучені й учні, і вчитель. На моїх уроках рефлексія проводиться т в усній і письмовій формі різними прийомами, з якими можна познайомитись в роботах [14-19] .

Ігровий прийом «Підіб'ємо підсумки»

Один з найпоширеніших прийомів усної рефлексії, що, як правило, застосовується на етапі завершення уроку,- це промовляння за такою схемою:

На уроці я...

- дізнався...

- зрозумів...

- навчився...

- найбільший мій успіх - це...

- найбільші труднощі я відчув...

- я не вмів, а тепер умію...

- я змінив своє ставлення до...

- на наступному уроці я хочу...

ВИСНОВКИ

Грою можна зацікавити та утримати інтерес учнів.

Для дітей гра - засіб самовираження. Під час гри виникає об'єктивна необхідність у спілкуванні, налагодженні тісного контакту, тому переваги ігрової форми навчання використовують для згуртування класу. Слід зазначити, що і сама підготовка до таких уроків, де немає просто «глядачів», коли всі - учасники, зумовлює налагодження стосунків, виникнення інтересу навіть у найменш зацікавлених дітей.

Звичайно, не завжди є можливість провести урок-гру, тому частіше використовую ігрові моменти.

Під час уроків-подорожей учні обирають собі капітанів, навчаються працювати згуртовано, уболівають за успіхи та невдачі один одного.

Захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам'ятовує нове,орієнтується в незвичайних ситуаціях.

Ігрові елементи дають змогу зацікавити і протягом досить тривалого часу підтримувати дитячий інтерес до складних питань, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу дітей не завжди вдається. Більш ніж у будь-якій іншій діяльності, в колективній грі виявляються особисті якості кожного, формуються стосунки з ровесниками.

Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному занятті, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи та урізноманітнюючи їх у міру накопичення в учнів знань, вироблення умінь і навичок, розвитку логічного мислення, виховання кмітливості, самостійності, тобто таких якостей інтелектуальної сфери, які характеризують творчу особистість.

Зміст навчальної гри має бути цікавим і значущим для її учасників, а всяке ігрове дійство повинно закінчуватись одержанням певного результату, що несе в собі певну цінність, ґрунтується на знаннях, навичках, здобутих на уроках, забезпечує можливість учням обирати раціональні та ефективні рішення, при цьому критично оцінювати себе і оточуючих. Зв'язок гри з практикою реального спілкування – одна найважливіших соціально психологічних вимог. Практика показує, що не існує універсальної гри, цікавої абсолютно для всіх учнів, груп, класів.

Гра ефективна лише в поєднанні з іншими методами та засобами навчання.

До використання навчальної гри необхідно підходити дуже вдумливо і обережно. Ігри доречні і ефективні не на всіх заняттях. Найбільш ефективні вони на уроках узагальнення отриманих знань, закріплення їх або вироблення практичних умінь та навичок. Саме на цих заняттях навчальні ігри потрапляють на благодатний ґрунт знань, отриманих учнями під час вивчення теми. Це дає можливість для проектування ігрових ситуацій.

Використання ігрових форм створює оптимальні умови для спілкування і засвоєння навчального матеріалу, дає відчуття реальності, вносить певні елементи іронії, гумору, зменшує інтелектуальне навантаження, усуває одноманітність, посилює мотивацію до навчальної діяльності.

Для успішного керівництва іграми важливо вміти завоювати довіру вихованців

Гра досягає своєї мети непомітно для учня, тобто не потребує ніякого насильства над особистістю.

Уроки – ігри можна проводити самі різноманітні, у різних класах, по різних темах, у різних формах, з використання різноманітної наочності, технічних засобів та інноваційних технологій. Саме, головне, вони завжди невичерпні та цікаві школярам.

Практикою доведено, що уроки з ігровими методами навчання є доволі ефективними. Американські педагоги *Джін Марцоло та Дженіс Ллойд* писали «Усталилася думка, що гра і навчання – протилежні речі. Тепер відоме інше. Освітня й фахівці з дитячої педагогіки відкрили, що гра – це навчання, це один із найефективніших видів навчання. **Ключ до успіху: перетворіть гру в навчальний досвід і переконайтеся, що навчання - це здебільшого приємність».**