

**Использование
игровых методов
обучения на уроках
биологии**

Королькова И.В.

- **Цель исследования** – изучить применение игровых методов обучения на уроках биологии.
- **Объект исследования** – процесс обучения детей средней ступени.
- **Предмет исследования** – использование игровых методов обучения на уроках биологии в 5-7 классах.

Гипотеза

Обучение детей будет более эффективным, если учитель будет использовать на уроках игровые методы обучения с учетом возрастных особенностей учащихся.

Задачи:

1. Изучить и проанализировать педагогическую, методическую литературу и практический опыт по проблеме;
2. Раскрыть сущность понятия методы обучения, рассмотреть разные подходы к их классификаций и условия их использования;
3. Выявить особенности игровых методов обучения;
4. Провести исследовательскую работу по определению эффективности игровых методов обучения учащихся на уроках биологии и проанализировать ее результаты.

Методы исследования:

- изучение и теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы;
- анкетирование;
- педагогический эксперимент;
- изучение и обобщение педагогического опыта;
- диагностика использования игровых методов обучения на уроках.

- **Теоретическая значимость**
заключается в обосновании необходимости использования игровых методов для повышения эффективности процесса обучения на уроках биологии.
- **Практическая значимость**
Разработанные уроки с использованием игровых методов обучения могут быть использованы в практике учителей биологии работающих в 5-7 классах общеобразовательных школ.



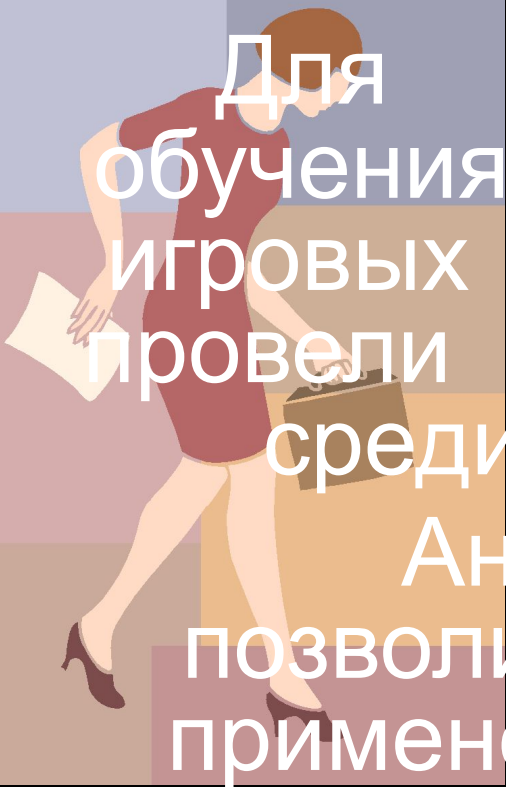
База исследования:

**учащиеся 5-7 классов –
68 человек**

**МОУ «Колыонская средняя
общеобразовательная школа»
Ижморского района.**

Проведенный анализ психолого-педагогической литературы позволил выявить следующее:

Игра – есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека. Поэтому игровые методы находят все большее применение в современном образовательном процессе школ и учреждениях профессионального образования.



Для проверки эффективности обучения учащихся при применении игровых методов обучения мы провели педагогический эксперимент среди учащихся 5-7 классов.

Анкетирование учащихся позволило выявить отношение к применению игровых методов обучения.

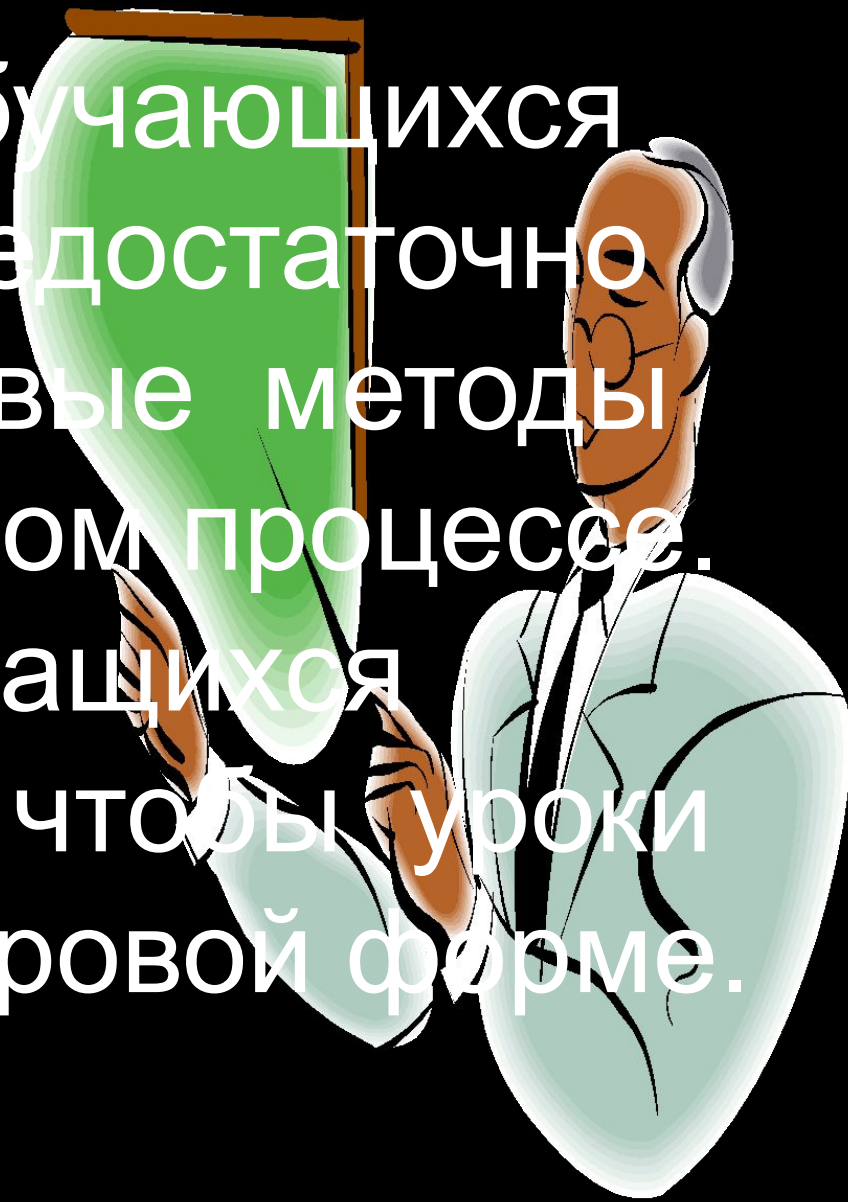
Анкетирование учителей позволило узнать применяют ли они в своей практике игровые методы обучения.

Применение игровых методов обучения по результатам опроса

Таблица 5

Обучающиеся – 68			Учителя – 10		
Часто	Редко	Никогда	Да	Нет	Иногда
5 (7,4 %)	53 (77,9 %)	10 (14,7 %)	8 (80,0 %)	0 (0,0 %)	2 (20,0 %)

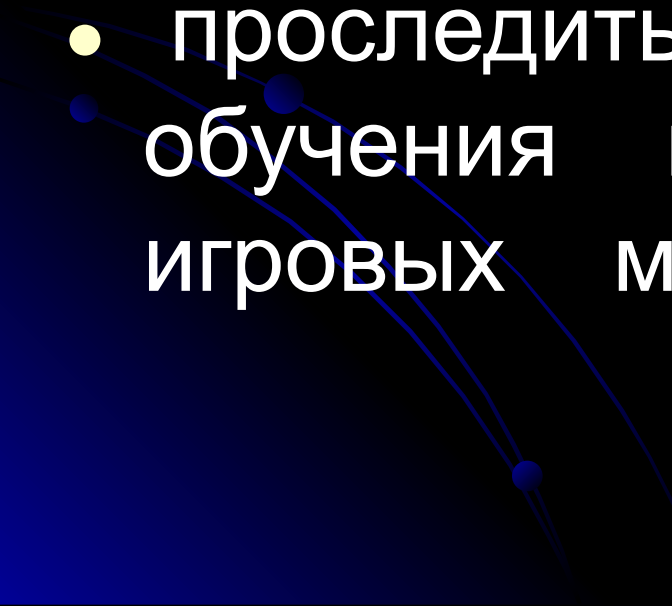
По мнению обучающихся преподаватели недостаточно используют игровые методы обучения в учебном процессе. Большинство учащихся заинтересованы, чтобы уроки проводились в игровой форме.





На формирующем этапе эксперимента мы учли желания обучающихся, и проводили обучение с использованием на уроках биологии игровых методов, а именно игр-путешествий и ролевых игр.

Наши задачи состояли в следующем:

- использовать на уроках биологии игры-путешествия и ролевые игры;
 - вовлечь каждого ребенка в активную работу;
 - проследить эффективность обучения при использовании игровых методов.
- 

Уроки-путешествия

- Путешествие к острову Жизни
- Путешествие в мир прошлого
- Путешествие в город Лист
- Путешествие по стране Целостных систем
- Путешествие в мир Альгологии

Ролевые игры

- Стебель — важная часть побега
- В мире животных. Тип Членистоногие.



Фактическая успеваемость учащихся по классам

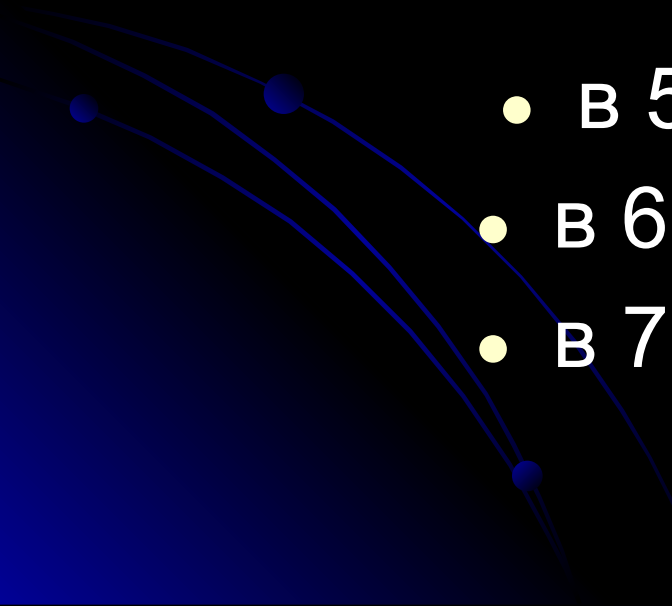
Таблица 14.

Классы	До эксперимента			После эксперимента		
	Оценка			Оценка		
	отл.	хор.	удов.	отл.	хор.	удов.
5	10 (43,5%)	8 (34,8%)	5 (21,7%)	11 (47,8%)	10 (43,5%)	2 (8,7%)
6	5 (23,8%)	6 (28,6%)	10 (47,6%)	7 (33,3%)	9 (42,9%)	5 (23,8%)
7	6 (25,0%)	7 (29,2%)	11 (45,8%)	8 (33,3%)	10 (41,7%)	6 (25,0%)

Хорошистов увеличилось:

- в 5 классе – на 14%;
- в 6 классе – на 23,8%;
- в 7 классе – на 25,8%.

Обучающихся имеющих
удовлетворительную оценку
уменьшилось:

- в 5 классе – на 13%;
 - в 6 классе – на 23,8%;
 - в 7 классе – на 20,8%.
- 

Пожелания учащихся по применению игровых методов обучения

Таблица 16.

Варианты ответов	До эксперимента		После эксперимента	
	Количество человек	Количество в процентах	Количество человек	Количество в процентах
Да	58	85,3%	62	91,2%
Нет	10	14,7%	6	8,8%

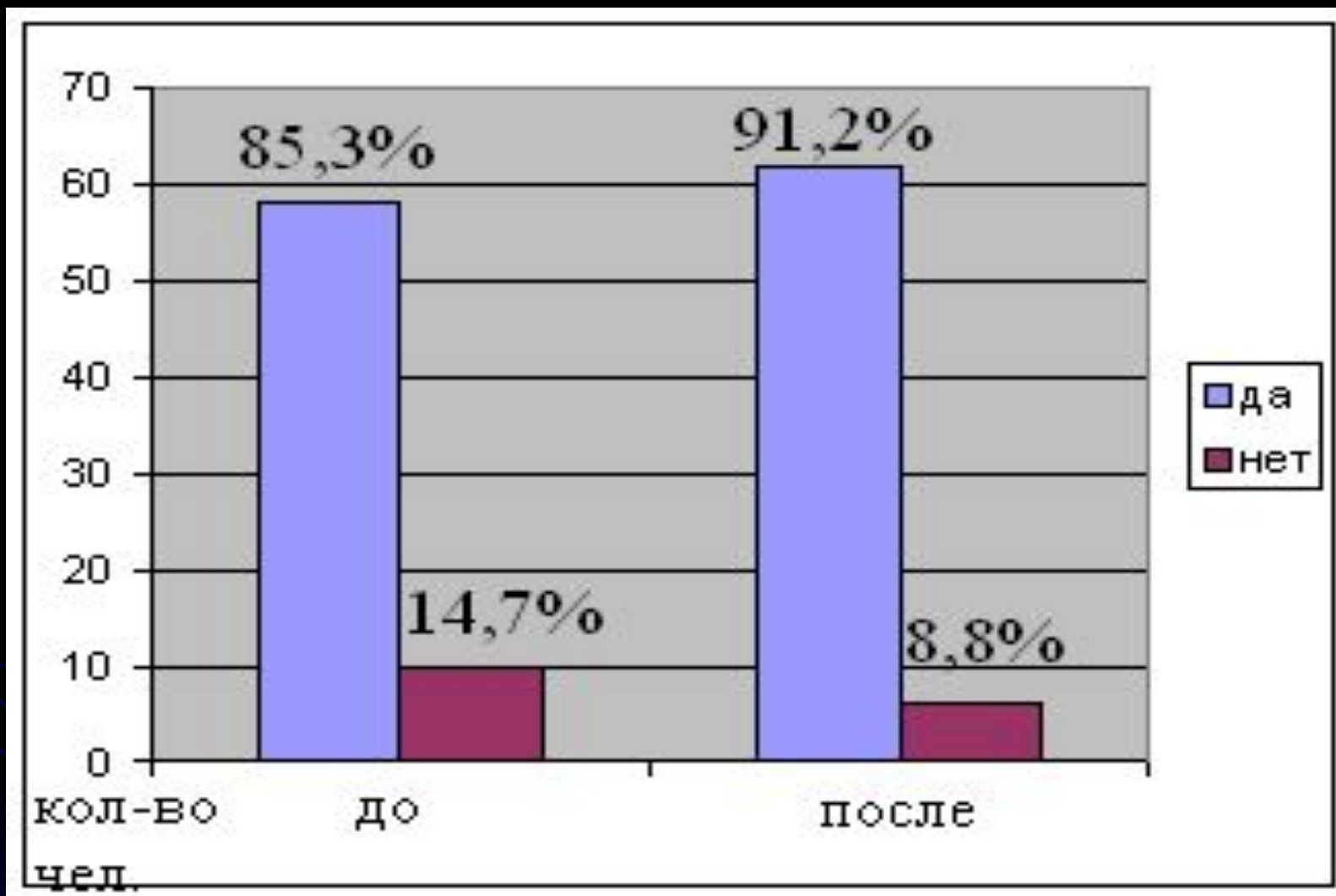
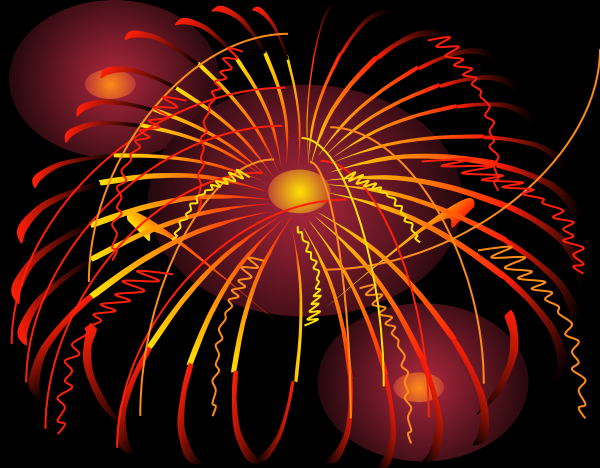


Диаграмма 14. Сравнительные результаты исследования до и после эксперимента.

В результате контрольного эксперимента, при активном использовании ролевых игр и игр-путешествий, мы выявили:

- увеличение уровня успеваемости обучающихся на 20,2%;
- повышение уровня усвоения учебного материала;
- возросла потребность проведения уроков с элементами игры на 5,9%;
- возрос познавательный интерес учащихся на уроках биологии.



БЛАГОДАРИЮ ЗА ВНИМАНИЕ