

**Курсова робота
З методики викладання біології та
природознавства
На тему:
“Гра як спосіб активації навчально-
пізнавальної
діяльності на уроках біології”**

Студентки 410
групи
IV курсу
Шарова А. Ю.

Актуальність теми. На сучасному етапі розвитку освіти з усіх завдань, що стоять перед середніми навчальними закладами, основним є активізація навчально-пізнавальної активності учнів. Провідним видом діяльності для школярів є навчання, тому необхідно шукати можливості підвищення їхньої активності в цьому процесі, що сприяє не тільки поліпшенню якості загальноосвітньої підготовки учнів, а й формування активної особистості. В наш час практично кожний учитель застосовує в своїй діяльності нетрадиційні форми навчання школярів. “Давно визнано, що гра займає значну частину життя дитини. Ще у вісімнадцятому столітті Ж. Ж. Руссо писав про те, що для того, щоб пізнати та зрозуміти дитину, необхідно спостерігати за його іграми. На відміну від дорослих, для яких природним

Мета курсової роботи полягає в обґрунтуванні впливу дидактичної гри на розвиток пізнавальної діяльності учнів.

Об’єкт дослідження : процес активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках біології.

Предмет дослідження : ігрова ситуація та технологія її використання при вивченні курсу біології.

Згідно об’єкта та предмета дослідження перед нами були поставлені наступні завдання:

1. Дослідити ігрові методи та їхнє дидактичне значення;
2. Показати значення гри як способу активізації зацікавленості учнів на уроках біології.

РОЗДІЛ І. ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ В ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГІЧНІЙ ЛІТЕРАТУРІ.

Дослідження психологів показують, що якщо у школярів сформована стійка і глибока зацікавленість до предмета, то від гри можна відмовитися (старші класи). Якщо ж такої зацікавленості немає, і вчитель прагне створити її, то він це може зробити за допомогою гри. Необхідно також враховувати вік школярів: чим вони молодші, тим гра для них важливіше. І тут не треба лякатися того, що цікавість, що виникає в процесі гри, - це цікавість до гри, а не до самого навчального процесу. Розвиток зацікавленості має закономірність: зацікавленість зовнішньою стороною явищ переростає в цікавість до їх внутрішньої суті. Правильно поставлена гра дозволяє багато чому навчити дитину. У процесі гри світ дитинства з'єднується зі світом науки. В ньому учень вільно отримує різні відомості та знання.

Тому часто те, що на уроці здавалося важким, навіть недоступним для учня, під час гри легко засвоюється. Цікавість і задоволення - важливі психологічні ефекти гри.

РОЗДІЛ II. ІГРОВІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ

Дидактичні ігри на уроках біології призначені для звичайних дітей, вони не вимагають особливої матеріальної бази та технічної підготовки.

Ефективним засобом розвитку творчих здібностей учнів на уроці біології можуть служити різні ігрові ситуації. Граючи, учні ставлять перед собою творчі завдання, у вирішенні яких їм допоможуть глибокі знання, різноманітні вміння і навички, вигадка, уява, фантазія. Найчастіше у вивченні біології використовують так звані рольові та ділові ігри, спрямовані на ефективне поєднання теоретичних знань з їх практичним застосуванням.



У цих іграх створюється напружена, конфліктна обстановка, що змушує учасників приймати певні рішення, в умовах нестачі часу, неповноти інформації, протидії інших учасників

Вивчення біології в ігровій формі виграшно подвійно, тому що більшість дітей від народження цікавиться травами і комахками, а грати взагалі люблять усі. Так, за допомогою гри формується загальна біологічна картина світу, інакше кажучи, у зміст включаються і теоретичні та емпіричні знання. Ігрові методи різноманітні, варіативні: матеріал може розкриватися як від загального до конкретного, так і від часткового до загального.

Ігрові форми динамічні, гнучкі. З уроку в урок форми можуть залишатися, змінюється лише зміст. Навіть у цьому випадку урок набуває нового характеру. Подача матеріалу відбувається ненав'язливо, в доброму емоційному середовищі.



Виділяють такі види дидактичних ігор:

1. Ігри-вправи. Вони вдосконалюють пізнавальні здібності учнів, сприяють закріпленню навчального матеріалу, розвивають вміння застосовувати його в нових умовах. Приклади ігор-вправ: кросворди, ребуси, вікторини.
2. Ігри-подорожі. Ці ігри сприяють осмисленню і закріпленню навчального матеріалу. Прикладами таких ігор можуть бути «Подорожі в медицину минулого, сьогодення і майбутнього», «Подорожі по слідах нових відкриттів в області біології». Активність учнів в цих іграх може бути виражена у вигляді оповідань, дискусій, творчих завдань, висловлювання гіпотез.
3. Сюжетні (рольові) гри. Дії інсценуються в задуманих умовах, учні грають певні ролі. Прикладами ігор можуть бути наступні інсценування: «За обіднім столом», «Як правильно чистити зуби», «У поліклініці», «На прийомі у окуліста» та ін.
4. Ігри-змагання. Такі ігри включають всі види дидактичних ігор. Учні змагаються, розділившись на команди

ВИСНОВКИ

1. Ми дослідили ігрові методи та з'ясували, що результатом систематичного використання гри на уроках біології розглядається зростаючий інтерес дитини не тільки до навчальної дисципліни, а й до самого себе, результатами своєї діяльності. Звичайно, дидактичні ігри, незвичайні за задумом, організації, методиці проведення, більше подобаються учням, ніж буденні навчальні заняття з суворою структурою і встановленим режимом роботи. Тому практикувати такі уроки слід всім вчителям. Але перетворювати нетрадиційні уроки в головну форми роботи, вводити їх в систему недоцільно через велику втрату часу, відсутності серйозної пізнавальної праці та, як наслідок, невисокої результативності.

2. З часом учень починає змістовно оцінювати розширення своїх можливостей, у нього виникає зацікавленість не тільки до процесу, але й до його результатів. Ця зацікавленість стає основним мотивом навчальної діяльності. Він свідчить про формування особистості, здатної визначити свої життєві позиції, ставлення до навколишнього світу. Гра не дозволяє випасти з творчого пошуку не тільки учню, але і вчителю. У педагога виникає потреба в педагогічній творчості, це стає нормою.

Дякую за
увагу!