

Рю Диана Менгировна

магистрант

Научный руководитель

Голубева Евгения Михайловна

канд. биол. наук, доцент

Педагогический институт ФГБОУ ВО «Тихоокеанский

государственный университет»

г. Хабаровск, Хабаровский край

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ БИОЛОГИИ

***Аннотация:** развитие системы образования ставит перед учителями задачи по формированию гармонично развитой личности, способной реализоваться в профессиональной сфере и в социуме. Для осуществления этих задач необходимо постоянно поддерживать познавательный интерес у обучающихся. В этой ситуации на помощь может прийти использование игровых технологий, позволяющих пробуждать активное участие в разных видах деятельности и образовательном процессе в целом. В статье представлена методическая разработка игры как инструмента не только в закреплении изученного материала, но и формирование нестандартного подхода к получению новых знаний.*

***Ключевые слова:** геймификация, игровые технологии, современный образовательный процесс.*

Перед современным образованием стоит цель формирования конкурентоспособной и творческой личности, умеющей самостоятельно решать поставленные задачи [4]. В процессе обучения школьники должны приобрести основные компетенции, связанные с исследованием, самореализацией, критикой своих результатов, эффективной коммуникацией. При освоении этих сложных для ребенка навыков, необходимым является активное участие учителя. И здесь

возникает дилемма, как заинтересовать ребенка, для включения его в образовательный процесс, как привить ему необходимые знания, умения и навыки, как раскрыть его потенциал [1].

Современный образовательный процесс предполагает интеграцию инновационных и традиционных форм деятельности обучающихся. В этой связи применение игровых технологий позволяют объединять интерактивные методы обучения и инновации, которые придают особую специфику технологическому обеспечению игр в процессе обучения. Все используемые инструменты, направленные на превращения любого предметного материала в игру входят в процесс называемый «геймификацией» [5]. Таким образом, проблема применения игровых технологий в учебном процессе не теряет своей актуальности и на сегодняшний день.

Геймификация это целостная система, которая состоит из группы приемов и методов, используемых в процессе обучения. Инструментами игровых технологий выступают игры и упражнения, направленные на формирование индивидуальных качеств обучающихся [2; 6].

Игровые технологии – один из видов активации деятельности учащихся, который может быть использован на всех уровнях образования. Вовлечение в игровую деятельность обучающихся вызывает чувство азарта и здорового соперничества. Эти чувства формируют мотивацию и заставляют включаться в игровой процесс, а вслед за ним и в образовательный процесс с новыми темпами и задачами, которые учащиеся определяют для себя сами [3; 7].

Методическая разработка игровой технологии Своя игра «Путешествие по Дальнему Востоку России».

Цель: обобщить, закрепить, углубить знания учащихся по биологии, географии и проверить пройденный материал с пройденных классов.

Задачи.

1. Образовательные: мотивировать школьников к саморазвитию, изучению естественнонаучных дисциплин, способствовать формированию знаний о природе, её закономерностях, уважительно относиться к ответам одноклассников.

2. Развивающие: способствовать развитию мышления, внимания, наблюдательности, умения решать задачи, рассчитанные на сообразительность.

3. Воспитательные: поддержать интерес к изучению биологии, воспитывать культуру общения, работы в команде и межкомандной работе.

Оборудование: интерактивная игра, стикеры, мультимедиа, компьютер, программный пакет Microsoft Office.

Участники: ученики общеобразовательной школы, 10 класса.

Структура занятия:

1. Организационный момент (5 мин.)

2. Игра (40 мин.)

3. Подведение итогов, награждение участников игры (5 мин).

Командам предлагается колесо фортуны из 14 блоков, который определит им вопрос и категорию (Дальний Восток и его субъекты, растения ДВ, микробиология, почвы ДВ). Вопросы задаются по очереди. На обдумывание ответа даётся 2 минуты. Если ответ правильный, то команда получает очки, а если нет, то право ответа переходит другой команде, если обе команды не отвечают – баллы сгорают.

Форма проведения.

Игровая форма: Проведение игры по типу телевизионной программы «Своя игра» с вопросами на разные темы, связанными с биологией Дальнего Востока России.

Элементы соревновательной активности. У команды в процессе борьбы за баллы формируется мотивация по поиску быстрого и верного решения поставленных задач. Подобная форма помогает развивать как коллективное взаимодействие, так и индивидуальные знания.

Результаты мероприятия.

Повышение осведомлённости о биологическом разнообразии и экосистемах Дальнего Востока.

Развитие командных навыков и способности работать с информацией.

Углубление знаний в области биологии через исследование уникальных особенностей природы конкретного региона России.

Охрана природы и экологическое воспитание: Игровой формат способствует обсуждению актуальных экологических проблем, что помогает формировать у учащихся ответственное отношение к природе.

Учитель подсчитывает количество баллов, которые набрали команды, объявляет победителей и награждает с виде 5 по предметам. Также дети дают обратную связь учителю в виде стикеров настроения.

Внеклассное мероприятие в формате «Своей игры» по биологии, посвящённое Дальнему Востоку России, может быть не только увлекательным, но и образовательным. Оно способствует глубокому изучению экологии региона, развивает навыки работы в команде и логического мышления, а также формирует экологическую грамотность у учащихся.

Список литературы

1. Арыстанова С.А. Роль игры в развитии познавательной деятельности учащихся на уроках биологии / С.А. Арыстанова, К.К. Хамитова, А.С. Аятов // Современный учитель дисциплин естественнонаучного цикла: сборник материалов Международной научно-практической конференции (15–16 февраля 2019 г.) / отв. ред. Т.С. Мамонтова. – Ишим: Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиала) ТюмГУ, 2019. – С. 202–207. EDN YXMANN

2. Веремьева Л.Р. Использование элементов игровых технологий на уроках биологии / Л.Р. Веремьева // Актуальные научно-технические средства и сельскохозяйственные проблемы: материалы XII национальной научно-практической конференции с международным участием (Кузбасский ГАУ, 20 июня 2024 года). – Кемерово: Кузбасский ГАУ, 2024. – С. 393–397. EDN C1HXKK

3. Гедоло Д.С. Современные педагогические подходы в игровых технологиях в образовательном процессе начальной школы / Д.С. Гедоло // Вестник науки. – 2024. – №1 (70). – С. 414–423. EDN HVKBPU

4. Демина В.С. Игровые технологии в процессе обучения биологии как средство формирования учебной мотивации школьников / В.С. Демина // StudNet. – 2021. – №9. EDN ALQDBX

5. Иванина Т.А. Роль конструктивной деятельности в развитии ребенка / Т.А. Иванина // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева, 2010. – №2. – С. 124–128. EDN MVJJQH

6. Мирошина Т. А. Применение игровых технологий на уроках биологии в средней школе и их влияние на качество знаний обучающихся и познавательный интерес к предмету / Т.А. Мирошина, Т.С. Кузьмина // Актуальные научно-технические средства и сельскохозяйственные проблемы: материалы XI Национальной научно-практической конференции с международным участием (Кемерово, 29 декабря 2023 года). – Кемерово: Кузбасский государственный аграрный университет имени В.Н. Полецкого, 2023. – С. 403 – 406. EDN JBYRCK

7. Степанова М.А. Игровая технология в образовательном процессе: технологические особенности игр в процессе обучения / М.А. Степанова, О.М. Гергет // International Journal of Open Information Technologies. – 2025. – Vol. 13, No. 4. – С. 170–180. EDN SPNRUY