**Рузский район**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Богородская основная общеобразовательная школа»**

**Игровые технологии как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках биологии.**

**Балашкина Татьяна Сергеевна**

**Игровые технологии как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках биологии.**

**Слайд №1**

Урок-игра - это одна из форм активного обучения, такие уроки предполагают творческий подход  всех участников образовательного процесса, освоение умений учащимися в процессе активной познавательной деятельности.  Педагогическая игра, в отличие от других видов игр,  обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью. **Слайд№ 2**

А вот мнение автора экспериментальной методической системы, учителя- практика современной школы В.Ф. Шаталова: **Слайд № 3**

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые являются средством побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

**Слайды № 4, 5**

Весь многовековой опыт прошлого дает основание утверждать, что интерес в обучении представляет собой важный и благоприятный фактор развития активности и самостоятельности учения. Принцип активизации деятельности учащихся в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Активизация учебной деятельности является следствием целенаправленных управленческих воздействий и организации урока. Любая педагогическая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся. В некоторых технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К последним можно отнести игровые технологии. Их использование позволяет удовлетворить требования к современному уроку: сотрудничество между учителем и учащимися; формирование социальных компетенций; изменение роли учителя на уроке как организатора познавательной деятельности учащихся. Основная цель игры - повысить учебную и познавательную мотивацию  учащихся, и тем самым повысить эффективность обучения.  «Надо прогнать с уроков бога сна Морфея и чаще приглашать бога смеха Момуса» (Ш.А. Амонашвили). Биология - это наука о жизни, а жизнь, как известно, у человека одна, и прожить ее любой человек должен так, чтобы ему было легко и комфортно в любой жизненной ситуации. Для учащихся урок-игра - переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве. Процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения; развивать способности адаптироваться в изменяющихся условиях.

 В игре они обретают не только равноправие, но и реальную возможность стать лидерами, вести за собой других. Их действия, раскрепощенные и уверенные, начинают высказывать и глубину мышления. Мышления смелого, масштабного, нестандартного.

Будучи введенной в систему традиционного обучения биологии учебная игра осуществляет несколько функций:

**Слайд № 6**

Применяя игровые технологии в педагогической деятельности, необходимо руководствоваться определенными алгоритмами**: Слайд №7**

     В моей игротеке собрано много дидактических игр, но я их использую не в таком виде, как они у меня записаны ,а учитываю уровень класса, группы и даже отдельно взятого ученика, я переиначиваю игры. Все мероприятия, все открытые уроки, которые я провожу, без игр не проходят, т.к. в игре раскрывается душа ребенка, это самая доступная форма работы с любым ребенком.

**Слайды № 8-18**

Важнейший психологический секрет игры в том, что она обязательно должна быть построена на интересе, удовольствии. Игра должна вызывать веселое удовлетворение от удачного ответа, быть эмоциональной, доступной и привлекательной. Цель игры должна быть достижимой, а оформление, желательно, красочным и разнообразным. В то же время дидактическая игра исполняет определенную цель обучения и совершенствует знания и умения. В играх обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками игры. Это всегда приводит к повышению самоконтроля учащихся, к четкому соблюдению установленных правил и, главное, к активизации учащихся. В таких играх завоевание победы или выигрывание – очень сильный мотив, побуждающий ученика к деятельности.   
**Слайд № 19** (цели игровых технологий)

Всех нас впереди ожидает перестройка в образовательном процессе , работа по ФГОС. Предлагаю сейчас проделать небольшую работу(поиграем), с помощью которой сможем определить для себя разницу между традиционным уроком и уроком по требованиям ФГОС(современный урок)

**Слайд № 20 - 21**

Раздать листочки **–** требования к уроку **Слайд №22**

Открыть **Слайд №23** для проверки своих записей

**Слайд № 24**