**Игровые технологии на уроках биологии**

Каждый педагог периодически попадает в ситуацию, когда кто-либо из учащихся никак не может понять новую тему. И чтобы ни делал учитель, все безрезультатно. Как сделать так, чтобы все то, что мы говорим детям на уроке стало простым и ясным? Здесь неоценимую помощь может оказать использование в обучении игровых технологий.

Через игру ребенок познает окружающий мир, как в тематическом отношении, так и в социальном. В игре он находит пути реализации своих способностей, осваивает новые виды деятельности, вырабатывая при этом оптимальный алгоритм достижения поставленной цели, учится контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию своего развития. Игра - своеобразный "доктор", который лечит апатию и низкую мотивацию, обособленность и педагогическую запущенность. Игра позволяет ребенку раскрыть творческий потенциал, активизируя те стороны личности, которые при традиционной системе обучения "дремлют": воображение, символьное мышление, коммуникабельность. Учащиеся в процессе игры уходят от статичности в обучении.В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся, позволяют:

* проводить уроки в нетрадиционной форме;
* раскрывать креативные способности учащихся;
* дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;
* развивать коммуникативные навыки учащихся;
* обеспечивать свободный обмен мнениями;
* учитывать возрастные психологические особенности школьников;
* организовывать процесс обучения в форме состязания;
* облегчать решение учебной задачи;
* вовлекать всех учащихся в учебный процесс;
* ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельности;
* практически закреплять полученные знания;
* формировать мотивационную сферу учащихся;
* расширять кругозор детей; формировать навык совместной деятельности.

Для подростков более свойственны игровые виды деятельности, в которых они чувствуют себя свободно и комфортно, охотно принимают правила игры и естественно воспринимают и победы, и их отсутствие. Неблагодарное дело - строить классификацию игр. Мне хотелось бы привести классификацию игр, которая не отличается научной строгостью, на зато удобна в применении. Я предлагаю пример 1) игры-тренинги, 2) игры в случайность, 3) деловые игры.

ИГРЫ-ТРЕНИНГИ.

Эти игры приходят на помощь в трудный момент - чтобы растворить скуку однообразия:

Схема 1. Игровая цель. Если необходимо проделать большое число однообразных упражнений, учитель включает их в игровую оболочку, в которой эти действия выполняются для достижения игровой цели.

Игра "Собери рисунок". Учащимся на карточках предлагаются рисунки растений. На планшете, разделенном на поля предлагаются семейства растений. Учащемуся необходимо правильно сопоставить растение и семейство. Перевернув карточки обратной стороной, составляется какое-нибудь изображение. Подобную игру можно предложить и по любому другому предмету: химии, физики и т.д.

Схема 2. Логическая цепочка. Ученики соревнуются, выполняя по очереди отдельные действия в соответствии с определенным правилом, когда всякое последующее действие зависит от предыдущего.

Игра "Дальше, дальше:". Играют двое или больше участников, это может быть отдельный ученик или команда. Вспомните всем известную игру в города. Это типовой примет если участник-1 называет Новгород, то участник-2 должен назвать город на букву Д, например Донецк, следующий назовет Киев: То есть суть игры по такой схеме заключается в том, что задается некоторый формально-логический признак, в соответствии с которым каждый последующий игрок делает свой ход. Например, в "городах" таким признаком является последняя буква предыдущего слова. Подобному принципу можно посвятить игру, называя слова по определенной тематике. По зоологии при изучении типов животных составить длинную цепочку из названий организмов, например, птиц: сокол - ласточка - аист - тетерев:

ИГРЫ В СЛУЧАЙНОСТЬ.

Там, где правит бал случай, - там и азарт. Попробуем поставить и его на службу образованию. Для этого годится рулетка. Если трудно найти такую шикарную, как в игре "Что? Где? Когда?", то достаточно иметь круг из картона со стрелкой на гвоздике. Можно и наоборот, вращать диск относительно неподвижного указателя. Объектом случайного выбора может стать решаемая задача (например, подобные задачи по генетике), тема повторения, тема доклада, вызываемый ученик:.

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ.

Умело ограненный алмаз становится бриллиантом. Хорошая форма позволяет ему играть всеми цветами радуги, делая привлекательным. Но форма нужна не только алмазу. Хорошая форма для коллективного познания - деловые игры. Они моделируют реальную производственную, научную или иную "взрослую" деятельность. Приведу примеры нескольких игр, которые отличаются простотой и обширной сферой применимости, как по возрастам, так и по учебным предметам.

Игра 1. "Компетентность" (1 вариант)

Участники:

конкуренты - две команды учащихся;

наниматели - группа учеников, определяющих победителя. Победителя как бы нанимают на работу;

арбитр - обычно эту роль выполняет учитель, решающий спорные вопросы.

До игры:

Учитель знакомит класс со схемой игры.

Формируются команды, определяется состав "фирмы-нанимателя".

Во время игры: Учитель задает тему.

Команды придумывают друг для друга по 5 заданий по данной теме. Но нужно отметить, что тип заданий регламентируется заранее. Например: команды должны приготовить по 2 репродуктивных вопроса, по 1 творческому заданию и по 2 задачи.

Команды поочередно дают друг другу задания. Соперник его выполняет. Если соперник не справляется, то задающая команда сама должна на него ответить. Одновременно с этим фирма-наниматель оценивает, например, по 5-балльной системе каждое задание и по 10-бальной системе каждый ответ.

Наниматели совещаются и принимают решение - кто принят на работу. А пока наниматели совещаются, учитель делает краткий "Разбор полета", обращая внимание на ошибки, делает выводы.

Игра "Компетентность" (2 вариант).

До игры: тема игры известна заранее, и ученики готовятся к ней за 1-2 недели. Желательно, чтобы приготовленные задания предварительно посмотрел учитель.

Во время игры: команды обмениваются пакетами с заданиями и решают их одновременно за отведенное время. После этого каждый вопрос команды соперницы отвечает тот ученик, которого выберут соперники!

Такая схема работы хороша тем, что каждая команда заинтересована в знаниях каждого своего участника. А значит, сильные подтягиваю слабых.

Игра 2. "НИЛ".

"НИЛ" - это, конечно же, не великая африканская река, а всего лишь научно-исследовательская лаборатория.

Участники:

задачедатель - эту роль выполняет учитель или специально подготовленный ученик;

исследователи или решатели - в зависимости от вида задания - группа или несколько групп учеников;

приемная комиссия - эту роль выполняет учитель, но уже в ансамбле с 2-3 учениками.

До игры: учитель готовит задания. Желательно, чтобы задания были творческими, обоснованными.

Во время игры:

Группы решают задачи. Если тема подходит для мозгового штурма, можно использовать и его. Задачедателя можно привлекать как консультанта.

Группы обрабатывают результат: обсуждают план доклада, готовят плакат, выбирают спикера или спикеров, которые будут представлять результат классу.

Спикер группы докладывает результат работы. Приемная комиссия анализирует результаты, принимает решения. Если задача имеет контрольное решение, учитель может рассказать его классу.

Отличным творческим заданием для игры "НИЛ" может быть разработка какого-либо проекта, причем по любому предмету.

Можно предложить разновидность игры, назовем ее "Тендер".

Группы решают одну и ту же задачу. Приемная комиссия определяет, чьи решения лучше, т.е. какая группа выигрывает тендер на высокие оценки.

Игра 3. "Точка зрения".

Участники:

оппоненты - группы учеников, отстаивающих ту или иную точку зрения;

наблюдатели - учитель с несколькими помощниками.

Содержание игры: две группы учеников доказывают правильность противоположных точек зрения. Так могут моделироваться столкновения мнений людей разных социальных слоев, противоборствующих лагерей, ученых разных эпох, приверженцев различных теорий:

До игры: учитель заранее объявляет тему спора, определяет источники информации (но, ни в коем случае не снабжает ими учащихся. Они должны учиться самостоятельно добывать необходимую информацию).

Во время игры:

Группы обсуждают свои аргументы, возможно и контраргументы соперников.

Группы вступают в диспут.

Наблюдатели оценивают защиту точек зрения: кто был убедительнее, логичнее, эмоциональнее. Кто допустил ошибки, некорректности в споре:

Очень хорошо применима данная игра на уроках биологии при изучении тем по общей биологии о взглядах на происхождение человека, о теориях возникновения жизни на Земле и т.д.

ДА И НЕТ ГОВОРИТЕ.

"Да-нетка", или универсальная игра для всех.

Пусть эта игра не подходит к приведенной ранее классификации, это не важно. А важно то, что она способна увлечь и маленьких, и взрослых, что ставит учащихся в активную позицию.

"Да-нетка" учит:

- связывать разрозненные факты в единую картинку,

- систематизировать уже имеющуюся информацию;

- слушать и слышать соучеников.

Учитель может использовать эту игру для интригующей ситуации на уроке, для организации отдыха и т.д.

Суть игры заключается в том, что ведущий (учитель или ученик) загадывает нечто (число, предмет, героя, явление:). Ученики пытаются найти ответ, задавая вопросы. На эти вопросы ведущий может отвечать только словами "да", "нет", "и да, и нет".

Бывает, вопрос задается некорректно или учитель не хочет давать ответ из дидактических соображений, и тогда он отказывается от ответа заранее установленным жестом.

Приведу пример использования данной игры на уроке биологии в 6 классе.

Вопрос: Задумано растение. Какое?

- Это травянистое растение? - Да.

- Это ромашка? - ответа нет (показывается жест отрицания).

- Растение двудольное? - Да.

- Растет в огороде? - И да, и нет.

- Это культурное растение? - Нет.

- Растение семейства крестоцветных? - Да.

- Цветки белые? - Да.

- Плод стручок? - Нет.

- Стручочек? - Да.

- Это растение - пастушья сумка? - ДА! Ответ найден.

После игры обязательно краткое обсуждение: какие вопросы были правильными, корректными? Какие и почему неверными и слабыми? Это необходимо для того, чтобы вырабатывать у ребят стратегию поиска, а не сводить игру к беспорядочному задаванию вопросов и простому угадыванию.

Так же можно привести пример вопроса для отдыха в средних классах.

Вопрос: задуман персонаж детской сказки. Он не боялся опасности и за это поплатился. Кто это?

- Это животное или человек? - ответа нет (показывается жест отрицания).

- Это животное? - Нет.

- Это человек? - Нет.

- Это существо бывает по-настоящему? - Нет.

- Этот персонаж часто встречается в других сказках? - Нет.

- В какой он был одежде? - нет ответа.

- Это фея? - нет ответа (дети начинают гадать, необходимо показать жест отрицания).

- Это существо разговаривает? - Да.

- Оно большое? - нет ответа.

- Ходит ногами? - Нет.

-Ползает? - Нет.

- Ходит на 4-х лапах? - Нет.

- Вообще умеет передвигаться? - Да.

- Катится? - Да.

- Колобок? - ДА! Ответ найден.

Подобные "Да-нетки" на отгадывание персонажей, героев, исторических деятелей, ученых будут уместны на любом уроке. Загадывать можно не только персонаж, но и любой объект, прибор, формулу, правило, слово.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.