**Дидактические игры как способ активации познавательного потенциала школьников**

Автор: учитель биологии МБОУ «Гимназия №1 – Центр образования»

 Мосолова Анастасия Викторовна

Щёкино-2021г

*Без игры нет и не может быть* *полноценного нравственного* *и умственного развития.*

*А. С. Макаренко*

Когда падает познавательный интерес к предмету, развивается детский пессимизм, равнодушие к учёбе и чувство тревоги и вины у учителя. Всем хорошо известно, что только тот вид деятельности способен обеспечить психологический комфорт человека, который основан на добровольности и интересе. Именно в игре человек испытывает радость побед и восторг открытий, в игре он мечтает и фантазирует, стремиться «взять» высоту и помериться силой и умом с противником.

Слово «игра» трактуется по–разному. В одних источниках её называют непродуктивной человеческой деятельностью, в других – развлечением, в- третьих – способом усвоения общечеловеческой культуры, в- четвёртых – занятием в рамках определённых правил. Игрой называют сценическое исполнение роли, исполнение на музыкальном инструменте и спортивные соревнования.

Особенность учебной игры состоит в том, что она вводится в учебный процесс в качестве творческого учебного задания и обеспечивает реальные условия для активной мыслительной деятельности, способствуя формированию и развитию интеллектуальных умений учащихся.

Игра – одно из древнейших средств воспитания, обучения и развития детей. Игра стимулирует творческое мышление, помогает приобрести опыт общения и организации деятельности. В процессе игры школьники получают знания, испытывая при этом удовольствие. Положительные эмоции, ситуации успеха необходимы для поддержания психологического здоровья и эффективной социально-психологической адаптации в самостоятельной жизни. Игра способствует сохранению здоровья школьников т. к. позволяет учитывать особенности аудитории, создает благоприятный психологический фон на уроке и условия для самовыражения учащихся, повышает интерес к учебному материалу.

**Главные черты игр (по С.А. Шмакову)**

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата.
2. Творческий характер деятельности.
3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция.
4. Наличие прямых или косвенных правил.

**Каковы дидактические возможности учебных игр?**

1. Учебные игры предоставляют возможность обучаться на собственном опыте, самостоятельно решать трудные проблемы, а не просто выслушивать рассказ учителя или наблюдать за его действиями.

2. Учащиеся овладевают опытом деятельности, сходным с тем, который они получили бы в действительности.

3. Игры создают потенциально высокую возможность переноса знаний и опыта деятельности из учебной ситуации в реальную.

4. Учебные игры безопасны для учащихся.

5. Игра обеспечивает глубокое вовлечение в выполнение задания, высокую мотивацию достижения.

6. Игровая модель позволяет «сжимать» время.

7. Игры психологически привлекательны для учащихся.

8. Игровая модель обучения эффективна для закрепления знаний, творческого осмысления изученного материала и применения полученных знаний в реальном жизненном опыте.

9. При проверке усвоения учебного материала можно отработать больше примеров и проблемных ситуаций.

10. Нет однообразия форм опроса и, следовательно, идёт развитие познавательного интереса у учащихся.

11. В игре происходит снятие скованности у учащихся, преобладает чувство свободного выбора, удовольствие от демонстрации своих способностей и умений, возможность проявить самостоятельность, азарт игрового успеха, комфортность в игровом сотрудничестве, потребность в ролевом перевоплощении и желание помериться силами с другими.

**Классификация учебных игр**

(по Т.П.Войтенко)

1) ролевые игры

2) игры – состязания

3) имитационно – моделирующие игры

4) игра – направляемая дискуссия

5) игра – творческая дискуссия

**Игры – состязание**

В играх состязаниях действия учащихся – игроков ограничиваются определёнными условиями (правилами) и направляются к заданной цели (победы, выигрыша, приза). Игры – состязания чаще всего бывают командными, но могут проводиться и индивидуально.

Дидактическая ориентированность. Этот тип игр наиболее целесообразно использовать на этапе контроля усвоенного материала. Учащимся выдаётся определённое задание, которое они должны выполнить за заранее оговорённое время и в соответствии с конкретными правилами, сообщаются также правила начисления очков. Во время игры учитель выполняет роль ведущего и судьи. Педагогическая ценность. В социально – педагогическом плане игры– состязания развивают у участников мотивацию достижения

результата, умения работать в команде, распределять задания по силам, брать на себя ответственность.

Предметная ориентированность. Чаще всего предметное содержание игр – состязаний бывает сосредоточено в какой-то одной области биологии или конкретной темы.

**Использование игр-состязаний на уроках биологии**

Игровая модель обучения призвана реализовать кроме основной дидактической цели еще и другие цели:

- помощь в развитии творческих способностей;

- совершенствование навыков сотрудничества, общения;

- предоставление возможности высказать свои мысли;

- развитие эрудиции, логики, фантазии;

- обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях, делать выбор;

- развитие умения использовать информацию, полученную из разных источников и т. п.

Следовательно, игры способствуют формированию у учащихся различных групп компетентностей.

Учитель в игровой модели обучения выступает как инструктор, судья, ведущий.

Участники учебного процесса по игровой модели находятся в других условиях, чем в традиционном обучении. Учащимся дают максимальную свободу интеллектуальной деятельности, которая ограничивается только правилами игры.

На подготовку игры учитель тратит больше времени, чем на подготовку к обычному уроку, но этот труд будет вознагражден позитивным результатом урока.

Чтобы во время игры на уроке не было нарушений дисциплины, следует выбирать игры, в которых будут участвовать все дети. Например, в игре “Что? Где? Когда?” весь класс делится на команды по 5-6 человек. Все команды играют одновременно. Нет болельщиков и зрителей – нет нарушителей дисциплины. Результаты такой игры могут быть неожиданными и для учителя, и для самих учащихся. Ведь в интеллектуальных играх не все решают знания, и может победить команда слабоуспевающих учеников.

**Этапы игровой модели обучения:**

1. **Подготовительный этап:**

- ознакомление с правилами игры;

- разработка сценария игры;

- объявление темы игры в классе, ознакомление учащихся с правилами и сроками проведения игры;

- формирование команд игроков (совершенно недопустимо собирать команду накануне игры, - дружеские отношения не создадутся по желанию организатора; поэтому формировать команды нужно за одну-две недели до игры);

- оформление кабинета перед игрой для создания эмоционального настроя.

**2Игровой этап**

Продолжительность его варьирует от 5 до 45 мин.

Самый простой и короткий вариант игры (5-7 мин.): на одном из этапов урока (например, на этапе актуализации опорных знаний или во время обобщения и закрепления знаний) можно задать 3-5 вопросов всему классу. Учащиеся выдвигают свои версии. Правильные ответы поощряются оценками.

Другой вариант игры (например, «Интеллектуальная разминка», «Верю – не верю», «Эрудит – Лото») рассчитан на 15-20 минут.

Некоторые игры («Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра») занимают весь урок. Их можно проводить на обобщающих уроках.

3 Заключительный этап:

- подсчет заработанных командами баллов;

- награждение победителей;

- обсуждение с учащимися хода и результатов игры;

- учитель указывает, что в игре удалось, на что следует обратить внимание; подводит итоги игры

**ИНТЕЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ:** **«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

«Что? Где? Когда?», придуманная В. Я. Ворошиловым в 1973 году. В игре «Что? Где? Когда?» нужно не механическое применение накопленных знаний, а «добыча» на их основе новых, и без фантазии и интуиции не обойтись точно так же, как без логики и памяти.

Казалось бы, чем «Что? Где? Когда?» отличается от массы викторин? Формально – ничем. По сути же – отличие коренное. И таится оно не во внешнем облике, а внутри, в самом действе. Главная прелесть этой игры сосредоточена в смоделированных экстремальных ситуациях, заставляющих игроков напрягая все силы искать единственно верное, зачастую очень эффектное решение некоей проблемы. Проще говоря, вся соль «Что? Где? Когда?» – в его вопросах. **Правила игры:**

1. В игре принимают участие несколько команд численностью не более 6 человек.
2. Играют все команды одновременно, поэтому ответы сдают в письменном виде. Ответные карточки с названиями команд и номерами вопросов готовятся заранее.
3. Задача команд – дать правильный ответ на вопрос, поставленный ведущим. За каждый правильный ответ команда получает одно игровое очко.
4. Ведущий объявляет номер вопроса, зачитывает текст вопроса и произносит слово «время», после чего начинается отсчет минуты обсуждения. Через 50 секунд ведущий сообщает: «Осталось 10 секунд». После окончания минуты ведущий повторно произносит: «Время» и начинает обратный отсчет 10 секунд, во время которых команды должны записать ответ и сдать карточки.
5. Считается, что команда сдала правильный ответ своевременно, если ее капитан поднял вверх руку с ответной карточкой до окончания обратного отсчета времени.
6. В карточке должен быть только один ответ, – если команда не может выбрать между правильным и неправильным ответом, считается, что она не справилась с вопросом, и очко ей не присуждается.
7. Отвечать нужно строго на тот вопрос, который задан: на вопрос «Кто?» указать человека, на вопрос «Где?» – место. Если команда понимает, о чем идет речь, но отвечает не на тот вопрос, очко ей не присуждается.
8. Ответ считается неправильным, если в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, даты и т. п.), искажающие или меняющие суть ответа.

9. Победителем считается команда, которая дала больше правильных ответов. Если первое место разделят несколько команд, им можно задать приготовленные заранее дополнительные вопросы.

Заключение

Игровой метод обучения учащихся кажется мне наиболее

интересным и продуктивным, поэтому я использую его уже много лет

и думаю, что и вам будет интересен этот метод. Он сделает вашу

работу более увлекательной и творческой. Играйте вместе с

учениками, и вы получите настоящее удовольствие от общения с

ними.

Желаю удачи!