

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет
физико-математических
и естественных наук

Кафедра
«Общая биология и биохимия»

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Профиль подготовки Биология

Форма обучения заочная

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

на тему:

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО
БИОЛОГИИ»

Студент

Кузнецова Светлана Сергеевна

Руководитель

Маковеева О.С.

Нормоконтролер

Клыченков С.В.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 19.06.23 № 14)

Заведующий кафедрой

Карпова Г.А.

Работа защищена с отметкой

хорошо

(протокол заседания ГЭК от 11.07.23 № 3)

Секретарь ГЭК

Клыченков С.В.

Пенза, 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ФОРМ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	6
1.1. Общая характеристика внеурочной деятельности	6
1.2. Особенности организации основных форм внеурочной деятельности ...	8
1.3 Игровые технологии в организации внеурочной деятельности	16
ГЛАВА 2. ЭКСПЕРЕМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО БИОЛОГИИ.....	26
2.1. Описание методики проведения эксперимента и выбор игровых технологий для внеурочной деятельности по биологии.	26
2.2. Анализ результатов эксперимента и оценка эффективности использования игровых технологий в обучении биологии.	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	45
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	48

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире потребность в образовании и знаниях становится все более насущной. С появлением новых технологий и постоянно меняющимся рынком труда людям важно постоянно учиться и совершенствовать свои навыки. В этом контексте важной задачей современного образования является формирование у школьников потребности и способности к самостоятельному получению знаний, непрерывному образованию, самообразованию.

Одна из ключевых задач современной школы – привить любовь к учебе. Этого можно достичь, сделав образование более увлекательным и актуальным для жизни детей. Обучающихся следует поощрять задавать вопросы, анализировать информацию и критически относиться к окружающему миру. Школа должна предоставлять учащимся возможность исследовать свои интересы и увлечения, а также развивать навыки, которые пригодятся им в будущем.

Внеурочная деятельность играет важную роль в учебно-воспитательном процессе, согласно Федеральному государственному образовательному стандарту. Она становится неотъемлемой частью процесса образования и имеет целью создание условий для проявления и развития интересов ребенка на основе свободного выбора. [18]. Однако не менее важным является поиск путей и средств повышения эффективности развития познавательного интереса у школьников во внеурочной деятельности, так как именно от этого будет зависеть возможность реализовать свой внутренний потенциал в будущем профессиональном образовании и успехи подрастающего поколения не только в годы школьного обучения.

Игровая деятельность является одним из уникальных средств обучения и воспитания. Она веками использовалась для обучения детей важным жизненным навыкам. В современном быстро меняющемся мире игровая

деятельность стала еще более важной. С увеличением числа детей и взрослых, проводящих время со своими электронными устройствами, возникает потребность в инновационных способах их вовлечения в обучение и развитие. Именно «игровые технологии» обеспечивает идеальное решение этой проблемы, так как могут быть адаптированы к разным возрастным группам и стилям обучения. Это уникальное средство обучения и воспитания, дающее многочисленные преимущества детям.

Повышение эффективности обучения и личностного развития учащихся является одной из злободневных образовательных проблем в настоящее время. Исследования направлены на поиск возможностей, способов и условий, которые могут помочь достичь этой цели во всех звеньях образовательного процесса. Таким образом, опираясь на актуальность изучаемой проблемы, была выбрана тема работы: «Игровые технологии во внеурочной деятельности по биологии».

Объект исследования: внеурочная деятельность по биологии.

Предмет исследования: игровые технологии как одно из направлений внеурочной деятельности обучающихся по биологии.

Цель исследования: теоретически обосновать и практически доказать возможности игры в развитии познавательного интереса школьников в процессе внеурочной деятельности.

Гипотеза исследования: определение эффективности использования игровых технологий как формы внеурочной деятельности по биологии для повышения интереса и мотивации учащихся к изучению предмета биология.

В соответствии с поставленной целью и выдвинутой гипотезой определены следующие задачи исследования:

Задачи исследования:

1. Познакомиться с целью, задачами и основными принципами внеурочной деятельности.

2. Рассмотреть особенности организации форм внеурочной деятельности.

3. Рассмотреть игровые технологии как одну из форм внеурочной деятельности.

4. Провести опытную работу по внедрению игры во внеурочную деятельность по биологии школьников 6 класса и описать результаты проведенной работы.

Для решения поставленных задач мы использовали следующие **методы:**

- теоретические методы: изучение и анализ научно-методической, психолого-педагогической литературы по проблеме исследования; систематизация и анализ полученных данных;
- эмпирические методы: опрос, наблюдение, проведение педагогического эксперимента.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ФОРМ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1. Общая характеристика внеурочной деятельности

В рамках Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) ООО под внеурочной деятельностью понимается образовательная деятельность, которая проводится вне уроков и направлена на достижение целей основной образовательной программы среднего образования. Это означает, что внеурочная деятельность стала неотъемлемой частью обучения в школе.

Ее использование позволяет дифференцировать и индивидуализировать учебный процесс, преодолевать отставание учеников и групп от требований единого уровня образования, а также ускорять обучение успешно осваивающих программу школьников. ФГОС ООО - это стандарт, который определяет основные требования к содержанию, организации и результатам образования в общеобразовательной школе. Внеурочная деятельность - это один из инструментов реализации этого стандарта, который позволяет учителям индивидуализировать обучение и помочь ученикам достичь успеха в учебе.

Цель внеурочной деятельности заключается в достижении не только результатов освоения основной образовательной программы, но и личностных и метапредметных результатов. [40]. В современном обществе, где умение работать в команде, самостоятельность, креативность и умение решать проблемы являются ключевыми компетенциями, внеурочная деятельность становится неотъемлемой частью образовательного процесса. Личностные результаты включают в себя развитие социальных навыков, таких как умение работать в команде, эмоциональная устойчивость, уверенность в себе и своих способностях. Внеурочная деятельность помогает

развивать эти навыки, поскольку она предоставляет учащимся возможность работать в команде, выступать перед аудиторией, принимать решения и решать проблемы.

Метапредметные результаты включают в себя развитие критического мышления, умения анализировать информацию и применять знания в различных ситуациях. Внеурочная деятельность может помочь учащимся развивать эти навыки, поскольку она предоставляет возможность применять знания в реальных ситуациях, а не только в теории. [8].

Задачами, которые стоят перед внеурочной деятельностью являются:

- развитие социальных навыков учащихся, таких как умение работать в команде, эмоциональная устойчивость, уверенность в себе и своих способностях;
- развитие критического мышления, умения анализировать информацию и применять знания в различных ситуациях;
- помощь учащимся определить свои интересы и таланты, что может быть полезно при выборе профессии в будущем;
- подготовка учащихся к жизни в современном обществе, где умение работать в команде, самостоятельность, креативность и умение решать проблемы являются ключевыми компетенциями;
- развитие физических и творческих способностей учащихся;
- поддержка и развитие традиций и культуры школы;
- подготовка учащихся к участию в конкурсах, олимпиадах и других мероприятиях;
- развитие экологической культуры и ответственности за окружающую среду;
- подготовка учащихся к жизни в мультикультурном обществе, где важно уважение к другим культурам и традициям;
- поддержка и развитие детского творчества и самовыражения.

Внеурочная деятельность должна способствовать созданию необходимых условий для развития интересов и способностей школьников и правильной организации их свободного времени.

Основные **принципы** организации внеурочной деятельности:

- доступность для всех учащихся школы без исключения;
- разнообразие программ и направлений деятельности, чтобы каждый учащийся мог выбрать то, что ему интересно;
- качественная организация занятий и мероприятий, чтобы учащиеся получали максимальную пользу от своего участия;
- учет индивидуальных потребностей и интересов учащихся при выборе программы внеурочной деятельности;
- своевременное информирование родителей и учащихся о проводимых мероприятиях и изменениях в расписании;
- сотрудничество со специалистами в различных областях, чтобы обеспечить качественное проведение занятий и мероприятий;
- регулярная оценка эффективности внеурочной деятельности и внесение изменений в программы и методики работы в зависимости от результатов.

1.2. Особенности организации основных форм внеурочной деятельности

Внеурочная деятельность в школе, согласно ФГОС ООО Российской Федерации, является неотъемлемой частью образовательного процесса. Она осуществляется в формах, отличных от урочной системы обучения, и используется по желанию учащихся. ФГОС ООО Российской Федерации определяет основные направления внеурочной деятельности, которые очень тесно связаны между собой.

Направления внеурочной деятельности:

- Спортивно-оздоровительное
- Духовно — нравственное

- Общеинтеллектуальное
- Общекультурное
- Социальное

Виды внеурочной деятельности:

- Игровая деятельность
- Познавательная деятельность
- Проблемно — ценностное общение
- Досугово — развлекательная деятельность
- Художественное творчество
- Социальное творчество
- Трудовая деятельность
- Спортивно-оздоровительная деятельность
- Туристско-краеведческая деятельность

Направления, виды и формы внеурочной деятельности взаимосвязаны (.

Таблица 1).

Каждое из направлений внеурочной деятельности включает в себя разнообразные виды занятий. Например, в рамках спортивного направления проводятся тренировки, соревнования, мастер-классы. В культурно-творческой сфере это выступления на сцене, создание произведений искусства, посещение выставок и концертов.

Гармоничное комплексное взаимодействие различных направлений внеурочной деятельности позволяет создать условия для всестороннего развития личности, удовлетворения творческого и интеллектуального потенциала ребенка. Направления, виды и формы внеурочной деятельности взаимосвязаны и в совокупности обеспечивают гармоничное и полноценное развитие каждого ученика. Внеурочная деятельность - это не только творческое самовыражение, но и эффективный инструмент формирования

лидерских качеств, социальной ответственности и готовности к будущим вызовам жизни. [9].

Таблица 1 - Взаимосвязь между направлениями, видами и формами внеурочной деятельности

Направления	Виды	Формы
<ul style="list-style-type: none"> • Спортивно-оздоровительное • Духовно– нравственное • Общеинтеллектуальное • Общекультурное • Социальное 	<ul style="list-style-type: none"> • Игровая деятельность • Познавательная деятельность • Проблемно – ценностное общение • Досугово – развлекательная деятельность (досуговое общение) • Художественное творчество • Социальное творчество • Трудовая (производственная) деятельность • Спортивно-оздоровительная деятельность • Туристско-краеведческая деятельность • и другие 	<ul style="list-style-type: none"> • Кружок • Студия • Секция • Клуб • Объединение • Факультатив • Научное общество • Конференция • Слет • Игра • Соревнование • Турнир • Встреча • Концерт • Спектакль • Практика • Экскурсия • Культпоход • Субботник • Десант • и другие

Формы внеурочной деятельности: 1 тип классификации (по направлениям)

Спортивно-оздоровительное:

- Посещение спортивных секций
- Организация экскурсий, Дней здоровья, подвижных игр, «Весёлых стартов», внутришкольных спортивных соревнований.
- Проведение бесед по охране здоровья.
- Применение на уроках игровых моментов, физкультминуток, зарядка перед уроками.
- Динамические паузы и прогулки в начальной школе.
- Участие в городских спортивных соревнованиях.
- Работа летнего оздоровительного лагеря дневного пребывания.

Общекультурное:

- Организация экскурсий в театры и музеи, выставок детских рисунков, поделок и творческих работ учащихся;
- Проведение тематических классных часов по эстетике внешнего вида ученика, культуре поведения и речи;
- Участие в конкурсах, выставках детского творчества эстетического цикла на уровне школы, города, области.

Общеинтеллектуальное:

- Предметные недели;
- Библиотечные уроки;
- Конкурсы, экскурсии, олимпиады, конференции, деловые и ролевые игры и др.
- Проектная деятельность:
 - Участие в научно-исследовательских конференциях на уровне школы, города, области.
 - Разработка проектов к урокам.

Духовно-нравственное:

- Встречи с ветеранами ВОВ и труда, участниками локальных войн, уроки мужества, посещение школьного музея боевой славы.
- Выставки рисунков.
- Оформление газет о боевой и трудовой славе россиян,
- Тематические классные часы.
- Подготовка к участию в военно- спортивной игре «Зарница».
- Фестивали патриотической песни, смотры строя и песни.

Социальное:

- Проведение субботников.
- Работа на пришкольном участке.
- Разведение комнатных растений и уход за ними.
- Акция «Посади дерево», «Помоги бездомным животным», «Помоги птицам» и др.

Формы внеурочной деятельности: 2 тип классификации

Словесно-логические:

Основным средством воздействия является слово (убеждение словом), вызывающее ответные эмоции у детей.

- Беседы на различные темы
- Дискуссии
- Собрания
- Конференции
- Лекции пр.

Главное здесь обмен информацией, сообщения учителей, учеников и других взрослых. Обсуждение проблемных вопросов.

Образно-художественные формы:

- Концерты

- Спектакли
- Праздники
- КТД

Главным средством воздействия является совместное, преимущественно эстетическое переживание. Главное здесь вызвать сильные, глубокие и облагораживающие коллективные эмоции.

Трудовые формы внеурочной деятельности:

- Работа на пришкольном участке
- Работа по оформлению и уборке кабинета
- Уход за комнатными растениями
- Организация дежурства на переменах и в школьной столовой
- Помощь школьному библиотекарю
- Трудовые десанты

В современных условиях необходимо делать упор на личностную значимость труда, когда ребёнок осознаёт, что приобретаемый навык пригодится ему в жизни, когда он заинтересован в итоге своего труда.

Игровые (досуговые) формы работы:

- Совместные праздники
- Подготовка концертов, спектаклей
- Неделя театра, танца, вокала
- Просмотр и обсуждение фильмов, спектаклей
- Соревнования
- Конкурсы
- КВНы
- Туристические походы
- Экскурсионные прогулки в парк
- Экскурсионные поездки

Роль игры в организации досуга занимает важное место в жизни ребёнка, и поэтому рассматривается педагогами как одно из главных средств воспитания. Игры могут быть спортивные, познавательные, соревновательные, конкурсные, интеллектуальные и др.

Психологические формы:

- Лекции
- Беседы
- Дискуссии
- Психологические упражнения
- Консультации
- Тренинги

Существует множество программ для внеурочной деятельности по биологии. Например, это могут быть программы по изучению животных и растений в природе, экологические проекты, занятия по генетике и микробиологии, участие в научных конференциях и олимпиадах. Также школьники могут заниматься биологическим творчеством, создавая проекты и исследования в различных областях биологии. Важно, чтобы программа внеурочной деятельности по биологии была интересной и разнообразной, чтобы мотивировать учащихся на изучение этой науки. [23].

Достижение воспитательных результатов является отличительной особенностью внеурочной деятельности по биологии в соответствии с требованиями ФГОС ООО. Эти результаты распределяются согласно трём уровням. Первый уровень результатов связан с получением обучающимися социальных знаний о социальных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе, а также изначальным представлением общественной действительности и повседневной жизни. [9]. Для достижения этого уровня результатов особое значение имеет связь учащегося со своими учителями.

Внеурочная деятельность по биологии может включать экскурсии на природе, сбор коллекций и проведение различных игр и конкурсов, таких как диспуты, соревнования, викторины, проекты, познавательные и ролевые игры, олимпиады, квест-игры, фестивали, лабораторные работы, миниконференции с презентациями и творческие мастерские. Обязательным условием является создание условий для самостоятельной работы как индивидуально, так и в группах. [13].

Большие возможности для организации внеурочной деятельности предоставляет школьный курс биологии основной школы. Содержание этого предмета формирует в учащихся такие значимые навыки, как использование различных языковых средств для выражения мыслей, установление и сравнение разных точек зрения, отстаивание своей позиции при доброжелательном поведении, адекватная оценка своих возможностей при достижении целей, формирование экологического сознания и развитие познавательных интересов через изучение темы, а также ведение диалога на основе взаимного уважения к одноклассникам и учителю.

Для более длительных наблюдений за объектами природы, которые не могут быть охвачены в рамках учебных занятий, организация внеурочной деятельности по биологии становится необходимостью. Такие работы имеют предварительный характер, и преподаватель должен своевременно организовать учащихся, чтобы получить результаты к конкретному уроку. Это возможно только при продолжительности того или иного опыта, того или иного наблюдения.

В школах России внеурочная деятельность считается неотъемлемой частью образовательного процесса, так как имеет множество преимуществ.

Она может быть ориентирована на различные виды творчества, включая музыку, танцы, живопись, литературу и т.д. Участие в таких занятиях способствует развитию фантазии, воображения, чувства прекрасного, что положительно влияет на когнитивные функции ребенка.

Кроме того, занимаясь спортом или танцами, ребенок улучшает свое физическое здоровье и форму, что особенно важно в наше время, когда большинство детей ведет сидячий образ жизни. [12].

Участие во внеурочной деятельности способствует развитию коммуникативных способностей ребенка, так как это предполагает взаимодействие с другими детьми и взрослыми. Общение помогает ребенку научиться уважительному отношению к мнению других, находить компромиссы и быть услышанным. Кроме того, участие в клубах, спортивных секциях или творческих коллективах помогает развивать лидерские качества ребенка, такие как принятие ответственных решений, организация группы и взятие на себя ответственности за результат.

Однако, следует помнить, что внеурочная деятельность может иметь и некоторые риски для детей и подростков.

Ребенок может столкнуться с излишней нагрузкой, если его расписание занятий слишком насыщено. Из-за этого он может испытывать физическую и эмоциональную усталость, что негативно отразится на его успеваемости в школе. Кроме того, недостаток свободного времени может привести к тому, что ребенок не найдет время на отдых и саморазвитие. В таком случае, дополнительные занятия могут стать источником стресса для малыша. Кроме того, некоторые занятия могут быть достаточно дорогими, что может вызвать трудности для родителей при оплате всех необходимых кружков или секций.

Подростки и дети могут получать множество преимуществ от внеурочной деятельности, поэтому ее организация должна быть индивидуально настроена на каждого ученика, учитывая его интересы и способности. Однако, необходимо избежать создания слишком больших нагрузок на ребенка.

1.3 Игровые технологии в организации внеурочной деятельности

В процессе обучения игровые технологии играют важную роль, поскольку дети всегда предпочитают играть, а не заниматься обычными уроками. Игровые технологии могут быть использованы в различных направлениях внеурочной деятельности, таких как компьютерные клубы, робототехника, научные эксперименты и т.д. Виды игр и формы занятий могут быть разнообразными, от онлайн-игр до создания собственных игр и программ. Игровые технологии помогают детям развивать креативность, логическое мышление и коммуникативные навыки, а также увлекают их участие в образовательном процессе. [32].

Ребенок может сам выбирать степень и форму своего участия в игре, поэтому игра является универсальной и может использоваться в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более общей технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части;
- как технология внеурочной работы.

Внеурочная работа из всех перечисленных случаев занимает более выгодное место, так как время на выполнение данного вида деятельности учащихся устанавливается исходя из потребностей самого мероприятия. Во внеурочной работе игровые моменты эффективны во всех ее формах - индивидуальной, групповой и массовой работы.

В любом учреждении игровой метод можно использовать в следующих случаях:

- для привлечения внимания учащихся и мотивации к изучению материала;
- для развития логического мышления, умения принимать решения и решать задачи;

- для создания интерактивной среды, в которой учащиеся могут взаимодействовать друг с другом и с учителем;
- для обучения практическим навыкам, например, в медицинском образовании или в авиационной индустрии;
- для обучения иностранным языкам, где игровые технологии могут помочь учащимся улучшить свои навыки говорения и понимания на слух;
- для обучения программированию и информатике, где игровые технологии могут помочь учащимся понять основы алгоритмов и логики программирования.
- для обучения истории и социальным наукам, где игровые технологии могут помочь учащимся понять сложные социальные процессы и события.

В обучении биологии, с помощью игр можно учиться распознавать различные виды животных и растений, изучать их биологические характеристики и особенности. Также игры могут помочь учащимся понять сложные биологические процессы, такие как фотосинтез или клеточное дыхание. [20].

Реализовать **игровые приемы** можно по следующим направлениям:

- можно поставить педагогическую цель перед воспитанниками в форме игровой задачи;
- образовательно-воспитательная деятельность учащихся подчиняется определенным правилам игры;
- учебный материал можно использовать как средство игры;
- можно использовать как мотивацию, когда вводится элемент соревнований, который и переводит педагогическую задачу в игровую;
- педагогическая цель успешно достигается и связывается с игровым результатом.

Многие исследования показывают, что игровые методы обучения могут дать высокий результат. Как выяснили психологи, применение игровых технологий позволяет существенно сблизить учебный материал и практическую деятельность, что способствует лучшему усвоению материала. И это отражается не только в понимании теоретических знаний, но и на активности и мотивации обучения у детей.

Наверняка каждый из нас любит поиграть, не зависимо от возраста. И в этом и есть главная сила от использования игровых технологий в педагогике, которые используются для достижения определенных целей. Они помогают детям проявлять творческую активность, тратить на игры много времени и сил. По этой причине, если педагог будет использовать игры в качестве образовательного инструмента, он наверняка сможет решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

Игровой метод обучения является одной из самых эффективных педагогических методик. Вот почему все больше учителей используют игры в качестве образовательных инструментов для учеников, чтобы сделать учебный процесс более интересным и хотелось заниматься им. Ведь когда игры вступают в образовательный процесс, то ученики начинают воспринимать учебный материал с большим энтузиазмом и настойчивостью.

Использование игровых методов в образовательном процессе является важным фактором, который позволяет привлечь внимание и заинтересовать учеников. А также помогает учителю находить нетрадиционные методы обучения и выявлять таланты и способности каждого ученика. [10].

В образовании наступило время перемен, и педагоги начали искать новые способы привлечения внимания учеников. Есть мнение, что игра - это не только времяпровождение, но и мощный инструмент для образования. Многие опытные педагоги уже не первый год успешно используют игры в

своей работе, осознавая их уникальность и огромный потенциал для преодоления кризисных явлений в образовании. В некоторых странах игровая педагогика уже стала официальным видом обучения в школах.

Игра находит применение во многих областях образования, и педагоги не перестают находить новые интересные задачи для своих учеников. Игрой не только можно развивать творческое мышление и воображение, но и учиться мыслить логически, решать задачи, работать в команде. Например, уже существуют игры, способные помочь детям с основами математики и английского языка. Таким образом, игра может стать отличным способом не только обрести новые знания, но и укрепить уже достигнутые.

Педагоги постоянно ищут новые способы вовлечения учеников в образовательный процесс, и игровой подход один из них. Использование игр в образовании может не только сделать учебу интереснее, но и помочь детям лучше усваивать материал. Ведь играющий человек находится в состоянии более высокой концентрации и заинтересованности, а это, в свою очередь, способствует эффективному обучению. [17]. Можно классифицировать педагогические игры по нескольким принципам:

По виду деятельности:

- физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);
- трудовые;
- социальные;
- психологические.

По характеру воспитательного педагогического процесса:

- обучающие;

- тренировочные;
- контролирующие;
- обобщающие;
- познавательные;
- воспитательные;
- развивающие;
- репродуктивные;
- продуктивные;
- творческие;
- коммуникативные;
- диагностические и другие.

Все развивающие игры в педагогическом процессе можно условно разделить на несколько этапов, связанных с возрастными периодами обучения и воспитания ребенка.

- игровые технологии для детей дошкольного возраста;
- игровые технологии для детей младшего возраста;
- игровые технологии для подростков среднего и старшего возраста.

Хочется представить некоторые виды игр, которые можно использовать на занятиях.

Игры-упражнения:

Такие игры занимают обычно 10-15 минут. Они чаще направлены на совершенствование познавательных способностей, обучающихся в

объединении, а также являются хорошим средством для развития познавательного интереса, осмысления и закрепления материала. Это всевозможные головоломки, викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, загадки и другое.

Игры-путешествия:

Эти игры могут быть использованы как часть урока, так и для различных мероприятий, в том числе для массовых мероприятий.

Для достижения целей по осмыслению и закреплению материала применяются игры-путешествия. В рамках этой активной методики обучения обучающиеся выражают свои знания в устных рассказах, вопросах и ответах. Игры-путешествия, которые могут быть краеведческими, историческими или географическими, отличаются тем, что дети могут совершать их совместно с педагогом по книгам, картам или документам. Играющие дети представляют себя в разных игровых ролях, таких как ученый, археолог, зоолог и так далее, и проводят свои экспедиции в воображаемых условиях. Гибкость и активность воображения являются ключевыми чертами такого метода обучения.

С помощью игровых форматов дети научаются творческому мышлению. Особенно эффективны игры-путешествия, которые применяются в начале проектов с целью поисковой деятельности.

Игра-соревнование:

Этот вид игры может включать в себя все вышеперечисленные виды дидактических игр или же их отдельные элементы. Для проведения этой игры обучающиеся делятся на команды и между ними идет соревнование. Особенностью данной игры является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают здесь ведущее

мест, а вот сотрудничество определяется конкретными задачами. Игросоревнование позволяет педагогу в зависимости от содержания материала вводить в игру не только занимательный материал, а довольно сложные вопросы образовательной программы. В этом и состоит основная педагогическая ценность и преимущество данной игры перед другим.

Игры-квесты:

Квест - командная игра, в которой обучающиеся должны решать различные задачи и преодолевать препятствия, чтобы достичь определенной цели.

Эти игры предназначены для привлечения и мотивации учащихся к обучению, предоставляя увлекательный и интерактивный способ изучения образовательного контента. Квесты могут быть разработаны для различных предметов, включая математику, биологию, историю.

Цель квестов в образовании — сделать обучение более увлекательным и запоминающимся для учащихся, а также помочь им развить навыки критического мышления, решения проблем и совместной работы.

Обучение через игру является более перспективной моделью деятельности человека, по сравнению с традиционным подходом. Ее использование способствует высокому интересу учащихся к предмету и лучшему запоминанию формулировок и определений. [30]. Игровая технология отличается единством эмоций и рационального подхода в обучении. Весьма гибкая игровая методика позволяет детям сталкиваться с ситуациями выбора, раскрывать свою индивидуальность и развивать личностные качества.

В современной педагогике одной из основных идей является возможность выбора заданий и форм деятельности, что исходит из идеи о

вариативности и свободе. В игровой технологии эти идеи могут быть реализованы благодаря особенностям ее разработки и применения, что требует высокой творческой активности как со стороны педагога, так и со стороны воспитанников. Педагог также должен хорошо понимать психологические и личностные особенности воспитанников и вносить индивидуальные корректировки в технологические процессы на основе этого знания.

Развивающие игры, имитации ситуаций и иные методы обучения в игровой форме способствуют достижению многих образовательных задач:

- Возбуждение интереса к обучению, стимулирование мотивации;
- Повышение ценности полученной ранее информации через использование другой формы;
- Развитие у детей навыков анализа, критического мышления, умения принимать решения, эффективного коммуникационного взаимодействия;
- Использование игры как способа борьбы с психологическим утомлением, избавления от монотонических занятий и мобилизации умственных способностей детей;
- Развитие в детях организаторских способностей и умения самодисциплины, создание радостной атмосферы на занятиях.

В игры включают множество элементов, таких как викторины, ситуации и мозговой штурм. Однако, игра всегда является соревнованием, поскольку использует разветвленную систему оценивания деятельности участников, которая помогает определить ключевые аспекты игровой деятельности. Коллективная форма работы - это одна из основных преимуществ игр. Это происходит из-за того, что в игре часто участвуют

группы из 5-6 человек и в них может активно участвовать большое количество детей. Однако, педагог в игре играет минимальную роль и не является активным участником.

Предстоящая игровая деятельность является источником постоянного интереса участников, а для её участия не нужны репетиции, что сохраняет новизну самой игры. В качестве зачетных занятий можно использовать различные игры, которые помогут педагогу проверить усвоение темы учениками и выявить проблемы в их знаниях и практических навыках. Кроме того, эти игры содержат большой обучающий потенциал и могут вдохновить детей на создание своих собственных вариантов проведения игры, используя её схему.

Внеклассная игра играет большую роль в обучении, поскольку представляет собой мощный стимул для учащихся. Её система стимулирования должна способствовать активизации каждого играющего и побуждать их действовать похоже на жизнь, с умением взаимодействовать в интересах взаимодействующих участников и достигать общей цели игры. Кроме того, важно правильно оценить вклад каждого игрока в достижение игровой цели и добиться лучшего результата деятельности всего коллектива. Конструирование игры также требует четкого адаптирования к конкретным условиям и участникам. [1].

Возбуждение познавательного интереса происходит гораздо быстрее и насыщеннее во время игры. Человек по природе любит играть, поэтому мотивация в игре больше, чем в обычной учебной деятельности. Некоторые ученики используют игры для того, чтобы раскрыть свои скрытые способности и возможности, которые не проявляются в других видах учения, тогда как другие играют ради высоких оценок. Третьи поучаствуют

в игре, чтобы продемонстрировать свои навыки перед коллективом, а четвертые используют игры для решения коммуникативных проблем.

ГЛАВА 2. ЭКСПЕРЕМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО БИОЛОГИИ

2.1. Описание методики проведения эксперимента и выбор игровых технологий для внеурочной деятельности по биологии.

Использование игр как метода обучения уже давно не новость. Однако, когда дело доходит до естественных наук, многие учителя сомневаются в эффективности такого подхода. В ходе этого исследования мы планируем получить результат от использования игровых технологий при изучении предметов естественно-научного цикла. Благодаря интерактивным играм и занимательным задачам, школьники легче запоминают информацию о функционировании живых организмов и экосистем.

Одной из основных форм внеурочной деятельности по биологии как раз и являются игровые технологии. Они представляют собой комплексную систему, которая включает в себя различные виды игр, задач и упражнений, направленных на повышение интереса к научным знаниям и развитие познавательных способностей учащихся.

Организация игровых технологий должна быть максимально гибкой и адаптивной к конкретным потребностям учеников. Важно создать условия для самостоятельного выбора заданий и форм работы, что способствует активизации мыслительных процессов и стимулирует творческий подход к решению проблем.

Среди основных игровых форм внеурочной деятельности по биологии можно выделить следующие:

- Игры на запоминание названий органов животного или растительного мира. Такие игры помогают закрепить полученные знания об анатомическом строении живых организмов; - Игры на определение типа питания животных

(хищник, травоядный, всеядный). Эти игры помогают ученикам лучше понимать экологические взаимодействия между организмами и их роль в природном балансе;

- Игры на составление цепочек питания. Участники игры должны правильно распределить организмы по уровням потребления, начиная от первичных продуцентов и заканчивая хищниками вершины трофической цепи;

- Игры на определение типа размножения животных (внешнее или внутреннее). Эти игры помогают закрепить знания об особенностях различных видов животных и способствуют формированию представлений о процессах эволюции.

Важно отметить, что использование игровых технологий необходимо дополнить другими формами работы, направленными на закрепление теоретических знаний. Такие формы могут быть связаны с проведением экспериментальных работ, наблюдениями за жизнью растительного и животного мира в природной среде, а также с изучением литературных источников. [19].

Игры и игровые технологии давно стали неотъемлемой частью современной культуры, а также успешным инструментом обучения. В наше время они применяются в различных областях, включая биологию. Игры позволяют ученикам лучше понять сложные концепции и процессы, связанные с биологической наукой.

Одной из форм использования игровых технологий как внеурочной деятельности по биологии является создание компьютерных игр. Такие игры могут быть разработаны для различных возрастных групп и предоставлять знания о животном или растительном мире, а также о биоэкосистемах. Они

дают возможность ученикам интерактивно узнавать новое материал и проверять свои знания.

Также можно использовать настольные игры, которые способствуют освоению определенных концепций или навыков. Например, «Блокада» – это командная настольная игра, которая поможет школьникам изучить виды животного мира и принципы сохранения экосистем. Или «Геноид», который поможет ученикам понять принципы наследственности и генетики.

В последнее время все большую популярность набирают игры, использующие виртуальную реальность. Они создают полное погружение в изучаемый объект, что может помочь ученикам лучше ощутить биологические процессы. Примером такой игры может служить «The Body VR», которая предлагает пользователю прямо «войти» в тело человека и изучать его структуру и функции.

Существует множество приложений для смартфонов и планшетов, которые можно использовать как дополнительный инструмент обучения по биологии. Например, приложение «PlantSnap» распознает растения по фотографии, а «iNaturalist» поможет определить виды животных.

Игровые технологии могут быть не только интересным способом получения знаний о биологической науке, но и стратегическим способом развития социальных навыков. Командные игры или онлайн-игры требуют от участников командной работы, координации действий и развития лидерства.

Для того, чтобы убедиться в эффективности применения данной методики, нами проведены внеурочные практические занятия с использованием игровых технологий, на базе МОУ СОШ №1 им. А.С. Пушкина р.п. Колышлей.

Школа (Рисунок 1) располагается по адресу: Пензенская область, Колышлейский район, р.п.Колышлей, ул. Остапенко, д. № 11 .



Рисунок 1. МОУ СОШ №1 им. А.С. Пушкина р.п. Колышлей

База проведения учебных занятий - кабинет биологии, оснащен компьютером и презентационным оборудованием.

Выборку составили 24 учащихся 6 «а» класс. Возраст учащихся 12-13 лет.

Нами было выделено два этапа эмпирической части исследования:

- 1) Разработка и проведение занятий с применением игровых технологий
- 2) Анкетирование и анализ результатов эксперимента.

Нами использованы игровые технологии:

1. Интеллектуальной игры с применением кроссворда «Радужная».
2. Квест-игра «В гармонии с природой».

Содержание и методика проведения интеллектуальной игры с применением кроссворда «Радужная».

Цели и задачи:

- повысить интерес к предмету биологии;
- создать стимул в приобретении дополнительных знаний по предмету биология;
- научить работать в коллективе;
- способствовать развитию внимания, сообразительности;
- способствовать формированию экологической культуры и позитивного отношения детей к окружающей природной среде.

Форма проведения: интеллектуальная игра с применением кроссворда.

Место проведения: кабинет биологии.

Оборудование:

- жетоны;
- конверты с заданиями;
- лист бумаги и ручка для каждой команды;
- секундомер;
- карточки с цифрами «1», «2», «3» для команд;
- призы для награждения.

Подготовительная работа:

- подготовить оборудование;
- определить состав команд;
- придумать названия и девиз каждой команды.

Условия игры: все присутствующие делятся на 3 команды по 8 человек, занимают места за игровым столом. Игровые задания находятся в семи разноцветных конвертах. Команды по очереди называют цвета, соответствующий конверт вскрывается и из него достаются карточки с заданиями, которые либо зачитываются вслух, либо вручаются каждой команде.

Ход занятия

Приветствие: Здравствуйте, приветствуем Вас на интеллектуальной игре «Радужная»! Перед вами семь разноцветных конвертов: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.

Командам предлагается по очереди называть цвета, после чего из соответствующего конверта зачитывается задание для выполнения.

1. Красный цвет в нашей игре – это кроссворд (Рисунок 2) – за одно угаданное слово засчитывается 1 балл.

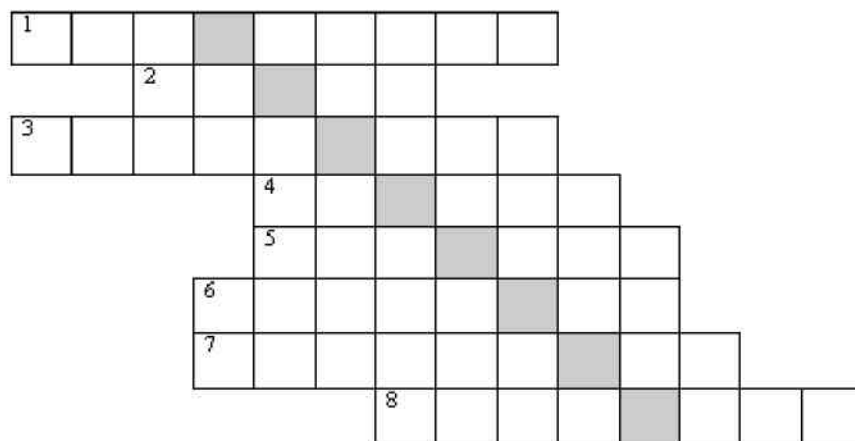


Рисунок 2 – Кроссворд для игры «Радужная»

Вопросы игрокам:

1. отверстие для дыхания и питания зародыша семени
(микропиле)

2. группа клеток, имеющих одинаковое строение и выполняющих одну функцию (*ткань*)
3. нитевидные образования, видимые в ядре при делении клеток (*хромосомы*)
4. капелка моря, М.В.Ломоносов говорил о нем: «...- есть произведение царства растений» (*янтарь*)
5. тонкие белые нити, образующие тело гриба (*мицелий*)
6. растения-сфинксы, являются индикаторами среды (*лишайник*)
7. организмы, питающиеся органическими веществами мертвых организмов (*сапрофиты*)
8. примитивные одноклеточные организмы, в организме которых нет оформленного ядра (*бактерии*).

Выделенное слово - ? (*растение*).

2.Оранжевый цвет связан с тремя словами на букву «о» : *отгадай, отыщи, объясни*. Предлагается блиц-игра. Необходимо объяснить соответствующую народную примету. Участники команд могут посоветоваться в течение 1-2 минут, после чего отвечают. Зарабатывает балл та команда, которая ответит правильно и потратит на это меньше времени.

1. Объясните, почему так говорят: «На котором амбаре снег, из того покупай хлеб». (На амбаре с сухим зерном всегда дольше лежит снег, чем на амбаре с прелым зерном, поскольку в результате жизнедеятельности микроорганизмов (в случае прелого зерна) в амбаре повышается температура и снег на его крыше тает)
2. 2) Объясните, почему: «Холодная зима – благодать (предвещает урожай)»? (Холодная зима способствует гибели вредителей, семена сорняков теряют всхожесть.)

3. Объясните, почему: «Снега много – и хлеба много»? (После снежной зимы в почве накапливается много влаги, необходимой для развития растений.)

4. Объясните примету: «Май холодный – урожай овощей большой»? (При холодном мае из почвы испаряется меньше влаги, что способствует лучшему прорастанию посеянных семян.)

5. Объясните, почему : «Коли грибовно, так и хлебовно?» (Вспомните, какая погода характерна для грибного лета: теплая и влажная. Именно тепло и достаточное количество влаги способствует развитию растений, а следовательно, хорошему урожаю.)

6. Объясните, почему так говорят: «Когда весной овражки заиграют и опять замерзнут, то будет помеха на урожай» или «Если лягушки квакают и опять замолчат (от холода), то будет помеха на урожай».(Резкое снижение температуры приводит к худшему прорастанию семян.)

3. Желтый цвет символизирует доброжелательность и общительность. Эти качества вам понадобятся, чтобы как можно быстрее сложить и прочесть предложение, содержащее важную для вас информацию. На листе формата А4 вертикально располагаются слова: «Любознательность – путь к познанию природы». Затем лист разрезается на большое количество фрагментов неправильной формы, из которых учащиеся должны «собрать» предложение. Контрольное время – 5 минут. В этом конкурсе можно оценивать скорость выполнения задания: самой первой команде – 5 баллов, а дальше – по убывающей.

4. Зеленый цвет – это цвет растительного мира. Растения изучает наука ботаника. Речь пойдет о растениях.

Вопрос сопровождается тремя вариантами ответов, из которых надо выбрать правильный. Показать карточку с номером правильного ответа. Максимальное количество – 7 баллов.

1. Его зовут «кормильцем Востока». Что это за растение?(1-пшено, 2-рис, 3-пшеница)

2. Из плодов какого растения получают пшеничную крупу? (1-овес, 2-пшеница, 3-просо)

3. Про какую кашу существует следующая пословица: «Не страшен мороз, что на дворе трещит, коли... каша в печи стоит» (1-перловая, 2-гречневая, 3-овсяная)

4. Как называется ткань, которой были забинтованы мумии фараонов, жрецов и знатных людей, найденных в гробницах?(1-льняное полотно, 2-шерстяная ткань, 3-шелк)

5. По-английски его называют «сосновое яблоко». Его плоды похожи на большие шишки. Но на самом деле это многолетняя трава, не выше 60 –см, его родина – Бразилия. О чем идет речь? (1-киви, 2-банан, 3-ананас)

6. Как называется большой дружный «коллектив» бактерий? (1-колония, 2-монополия, 3-орда)

7. С клетками какой ткани связана способность растений к заживлению ран? (1-образовательная, 2-механическая, 3-проводящая)

5. Голубой цвет – загадочный. Это цвет неба и цвет воды, цвет нашей планеты. В нашей игре этот цвет связан с ребусом, из которого вы узнаете название отдела растений.

Задание: из перечня признаков выбрать те, которые характерны для данного отдела растений.

Участники игры должны выписать их (номера признаков) на листок, предварительно указав название отдела, который они характеризуют. На все задание дается 5 минут. За каждый правильный признак команда получает 1 балл, за каждый неправильный - снимается 1 балл.

Признаки растений:

1. нет корней
2. листья покрыты кутикулой
3. споры созревают в спорангиях
4. споры образуются в коробочке
5. листья игловидные или чешуевидные
6. выделяют смолу-живицу
7. для размножения необходима вода
8. тело представлено слоевищем или слегка дифференцировано на листья и стебли
9. размножаются семенами
10. выделяют фитонциды
11. нет проводящей ткани
12. из древесины получают шелк и бумагу
13. образовали каменный уголь
14. есть органы: корень, стебель, лист
15. встречаются в сырых местах, на болотах
16. в древесине нет настоящих сосудов
17. листья называются вайи
18. на одной из стадий развития вместо корней – ризоиды
19. семена находятся на чешуйках шишек
20. у некоторых есть корневище
21. образуют торф
22. размножаются спорами

23. есть ризоиды
24. листья растут верхушкой

6. Синий цвет в нашей игре связан со словом «сообрази» - скобки раскрой. Предлагается текст – рассказ, в котором упоминаются различные растения. После названия растения в скобках указано задание – вопрос, на который необходимо ответить. Команды отвечают письменно на листках. За каждый правильный ответ получают 1 балл.

Текст: «Наступил август – последний летний месяц. Кое-где уже заметно дыхание осени. Отцветают ромашки (семейство) и колокольчики (способ опыления), у многих растений созревают семена. На пустырях и некосях жухнут пижмы (вид соцветия), луговые васильки (семейство) и донники (семейство). Рядом кое-где достают великолепные нивяники (виды цветков в соцветии), прозываемые в быту большими ромашками. Насыпи все еще покрыты разноцветным выюнком (форма побега). На березах (способ распространения семян), липах (форма листовой пластинки) и дубах (жилкование листьев) замелькали уже желтые листья, на лугах голубыми бантиками украсился цикорий (из какой части растения приготавливают кофе). Поспевают поздние ягоды – толокнянка, брусника (жизненная форма)».

7. Фиолетовый цвет ассоциируется с фантазией, творчеством, изобретениями.

Командам предлагается изобразить:

1. прорастающий росток
2. листок в дождливую погоду
3. опыление.

Содержание и методика проведения квест-игры «В гармонии с природой».

Цели и задачи:

- повысить интерес к предмету биологии;
- создать стимул в приобретении дополнительных знаний по предмету биология;
- научить работать в коллективе;
- способствовать развитию у учащихся умений работать с зашифрованным текстом, структурировать информацию, осуществлять взаимоконтроль и самоконтроль своей деятельности.

Форма проведения: квест

Место проведения: школьный двор.

Оборудование:

- маршрутные листы (по количеству команд);
- названия станций (формат А 4);
- листы оценок жюри (по количеству команд);
- реквизит на станциях;
- задания на каждую остановку;
- призы для награждения.

Подготовительная работа:

- определить остановки задания;
- проинструктировать участников;
- определить состав команд;
- придумать названия и девиз каждой команды;
- подготовить педагогов для проведения квеста на остановках;

- подготовить маршрутные листы команд;
- подготовить реквизит на остановках.

Условия игры: все присутствующие делятся на 3 команды по 8 человек. Игра представляет собой ряд заданий, которые последовательно выполняют все команды. Прохождение каждого этапа дает возможность перейти к следующему этапу. На каждом этапе команда получает определенное количество баллов, которые суммируются для подведения итогов.

Ход занятия

Все команды строятся на школьном дворе.

Приветствие: Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы с вами собрались здесь для участия в экологической игре-квесте «В гармонии с природой».

Правила нашей игры: В игре участвуют 3 команды. Каждой команде предстоит побывать на 6 игровых станциях. На каждой игровой станции вам предстоит выполнить различные задания. Успех на каждой станции будет разным – некоторые команды получают зеленые жетоны, некоторые – синие или желтые жетоны. После прохождения всех этапов игры – капитаны команд предоставляют свои жетоны жюри. Каких жетонов окажется у команды больше – то место и займет она в нашей игре. Зеленых больше – 1 место, синих – второе, желтых – третье.

Каждая команда будет передвигаться по станциям – по своему маршрутному пути.

Приглашаются капитаны для получения маршрутных листов (

Рисунок 3).

Маршрутный лист команды _____

Остановки	Баллы	Особые пометки, замечания, оригинальность
1. <i>Экологические пословицы</i>		
2. <i>Чистота-красота</i>		
3. <i>Эко-спорт</i>		
4. <i>Спасём планету!</i>		
5. <i>Прекрасная планета</i>		
6. <i>Песни о природе</i>		

Рисунок 3 – Маршрутный лист для квест-игры «В гармонии с природой»

Остановка «Экологические пословицы»

Командам на листках выдаются экологические пословицы, которые нужно закончить и объяснить.

Лучше голодай, да добрым (семенем засевай)

Много снега -... (много хлеба)

То еще не беда, что во ржи лебеда, а то беда, ... (что ни ржи, ни лебеды)

Лиса живет хитростью, а заяц (прыткостью)

Зеленое царство -лучшее ... (лекарство)

Остановка «Чистота-красота»

Оборудование: записки с надписями отходов, 4 контейнера разного цвета.

Ведущий станции: Во многих странах –существует отдельный способ сбора мусора. На улицах стоят мусорные контейнеры разных цветов. В них складывают соответствующий мусор. Вы тоже сегодня попробуйте это сделать. Задание: Перед вами 4 контейнера разного цвета.

1. Белый(значок «Книга»)–бумага, газеты, журналы, картон.

2. Желтый (значок «Банка) –банки, бутылки, пластик, металл.

3. Зеленый (значок«Сосиска») –пищевые отходы.

4. Черный –(значок«Череп и молния») опасные отходы.(батарейки, лампочки, сломанные телефоны.)

По площадке разбросан «мусор» (скомканные листы бумаги, на которых написаны названия бытового мусора).

По команде –каждая команда складывает мусор по контейнерам. Время выполнения задания 1 минута.

Мусор: бумага, журнал, картонная коробка из под обуви, сломанная детская машинка, газета, лампочка, сломанный телефон, батарейка, огрызок яблока, пакет из под молока.

Победитель -кто больше и без ошибок соберет и разложит мусор по контейнерам.

Зелёный жетон–без ошибок, синий жетон до 5 ошибок, жёлтый жетон –более 5 ошибок.

Остановка «Эко-спорт»

Ведущий станции: Приветствуем вас на остановке под названием «Эко-спорт». Впереди вас ждут несколько препятствий, пройти которые вы сможете только все вместе. Постарайтесь честно выполнять задания, не обманывайте лесных жителей, и помогайте друг другу.

Препятствие «Болото».

Нужно аккуратно перебраться через него по спилам деревьев, опирайтесь на обе ноги, товарищей по команде держите за руки, смотрите за тем, чтобы не попасть в гости, к болотной Кикиморе.

Препятствие «Овраг».

Пройдите по бревну на другую сторону, держите равновесие и не падайте.

Препятствие «Паутина».

Преодолейте препятствие, стараясь не задеть паутину и не потревожить паука. (Паутина представляет собой натянутую между деревьев веревку)

Остановка «Спасём планету!»

Оборудование: ватман А2, фломастеры.

Ведущий станции: Вам предстоит создать плакат по охране природы. Выберите тему вашего плаката. На создание плаката вам даётся 10 минут.

Темы плакатов: 1.«Берегите лес!» 2.«Берегите воду!» 3.«Соблюдайте чистоту!» 4.«Земля наш дом» 5.«Сохраним воздух!» 6.«Сохраним мир вокруг себя!» 7.«Неопоздай спасти планету!»

Ведущий станции: Ребята, просим вас построиться на своих местах и показать всем экологические плакаты, которые у вас получились! Все большие молодцы! Фото на память!

Остановка «Наша прекрасная планета»

Ведущий станции: Вам необходимо создать модель прекрасной планеты. Для этого нужно надуть шарик. На шарике нужно изобразить прекрасную планету, как вы её представляете: природные ландшафты, насекомые, растения, птицы, животные, люди. Необходимо также придумать слоган о прекрасной планете. На этой же остановке команда составляет список идей о том, что каждый из нас может делать в повседневной жизни для того, чтобы сохранить природу.

Остановка «Песни о природе»

Ведущий станции: На этой остановке команда поёт песни, в текстах которых есть слова, связанные с природой. За каждую песню команда получает 1 балл. За 3-4 песни – жёлтый жетон, за 5-6 песен – синий жетон, за 9-10 песен – зелёный жетон.

Ведущий станции: Уважаемые игроки, жюри подводит итоги нашей игры-квеста, начинаем награждение. Наша игра подошла к концу. Расскажите всем, друзьям, родителям, одноклассникам, что вы стали участниками экологического квеста. Надеемся, что наша игра напомнила вам о том, как нужно относиться к природе. Любите и берегите нашу планету!

2.2. Анализ результатов эксперимента и оценка эффективности использования игровых технологий в обучении биологии.

В данном разделе исследования было рассмотрено влияния внеурочной деятельности в форме игровых технологий на мотивацию обучающихся к

изучению предмета биология и заинтересованность к посещению внеурочных занятий по биологии.

Было проведено два анкетирования: на констатирующем и контрольном этапах эксперимента. Это помогло определить, изменился ли уровень мотивации обучающихся. Результаты анкетирования представлены в диаграммах.

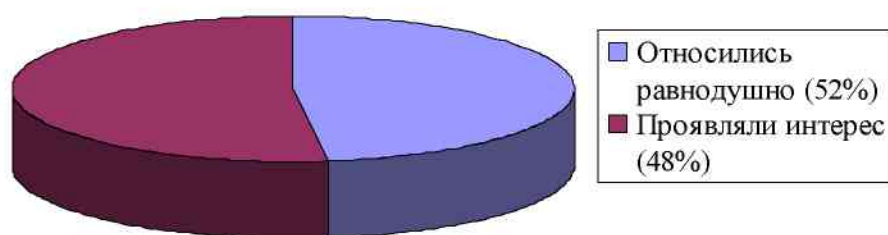


Рисунок 4 - Диаграмма «Интерес к предмету биология обучающихся 6 класса на констатирующем этапе эксперимента»

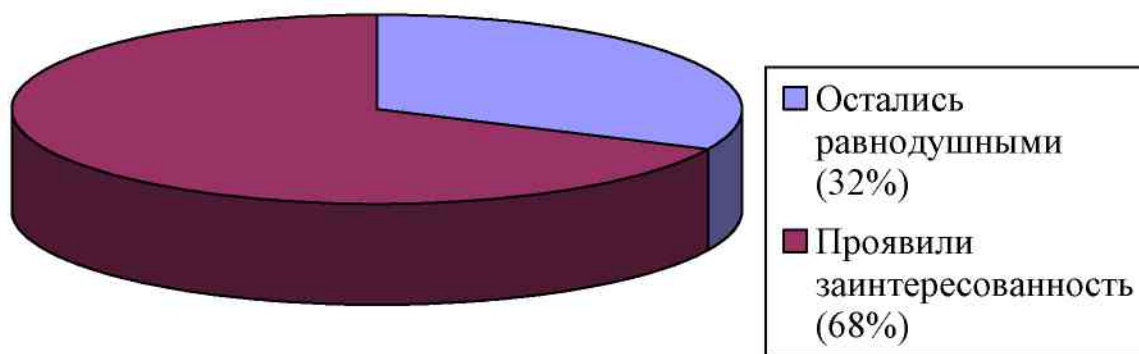


Рисунок 5 – Диаграмма «Интерес к предмету биология обучающихся 6 класса на контрольном этапе эксперимента»

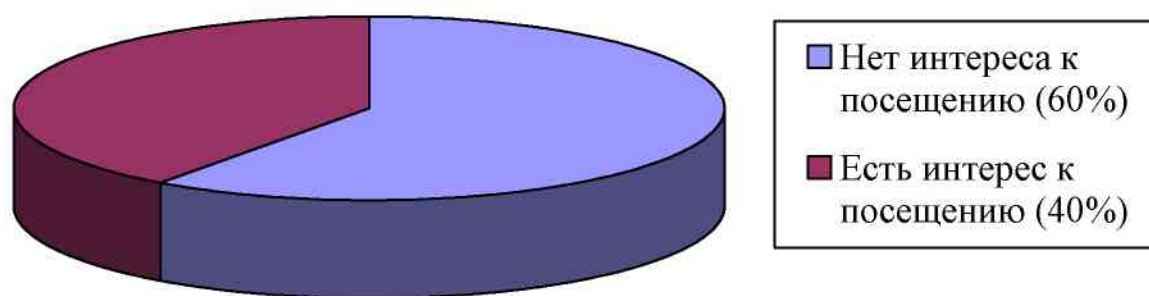


Рисунок 6 – Диаграмма «Интерес к посещению внеурочной деятельности по биологии до проведения игр»

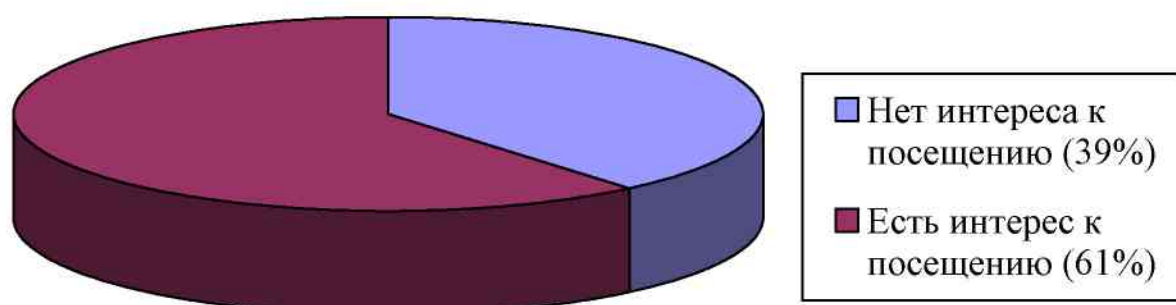


Рисунок 7 – Диаграмма «Интерес к посещению внеурочной деятельности по биологии после проведения игр»

Сравнивая результаты анкетирования обучающихся 6 класса на констатирующем и контрольном этапе эксперимента, можно сделать выводы, что использование игровых технологий способствует повышению интереса и мотивации учащихся к изучению биологии, если внеурочное занятие проводится в игровой форме.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В последние годы наметилась тенденция в сфере образования и воспитания ориентироваться на активизацию деятельности самих школьников. Такой подход подчеркивает важность внеурочной деятельности и игровых технологий как эффективных инструментов совершенствования учебного опыта обучающихся.

В ходе обобщения и систематизации знаний относительно данных, полученных в ходе исследования, нами подведены следующие итоги, соответствующие поставленным задачам.

В результате работы нами было рассмотрено понятия «внеурочная деятельность» в психолого-педагогической литературе. Внеурочная деятельность – это та деятельность, которой обучающиеся занимаются вне своей обычной учебной программы. Они являются жизненно важным компонентом общего образования учащегося, предоставляя возможности для развития навыков, знаний и опыта, которые невозможно получить исключительно в классе. Она может принимать различные формы, такие как спорт, музыка, драма, клубы и волонтерство, и предлагать широкий спектр целей, задач и принципов.

Задачи внеурочной деятельности часто разнообразны, но обычно они сосредоточены на предоставлении учащимся возможности развивать навыки и интересы, выходящие за рамки академических предметов. Также занятия могут предоставить учащимся возможность изучить новые области интересов, приобрести лидерские качества или развить социальные навыки, которые могут оказаться бесценными по мере их продвижения по жизни. Эти принципы внеурочной деятельности могут включать в себя поощрение инклюзивности, обеспечение безопасности и благополучия, а также обеспечение того, чтобы деятельность осуществлялась в соответствии с этическими стандартами.

Важно отметить, внеурочная деятельность является важнейшим компонентом образования и может предложить многочисленные преимущества, помимо того, что можно получить в классе. Цели, задачи и принципы этих мероприятий могут сильно различаться, но они всегда должны способствовать обучению и росту в безопасной и инклюзивной среде.

Таким образом, школы и сообщества должны уделять приоритетное внимание разработке и поддержке внеклассных программ, чтобы предоставить учащимся возможность исследовать свои интересы, развивать ценные навыки и становиться всесторонне развитыми личностями. Одним из основных преимуществ внеурочной деятельности является то, что она дает учащимся возможность заниматься деятельностью, не входящей в их обычную учебную программу.

Что касается использования «игровых технологий», стоит сказать, что они нашли своё применение во внеурочной работе, упрощая и делая ее более увлекательными для участников. Одним из самых сильных воздействий игровых технологий является их способность улучшать обучение и приобретение навыков.

Игра - универсальный инструмент, способный успешно справляться с различными задачами:

- Осваивание понятий и учебных разделов;
- Использование как элемент общей методики обучения;
- Включение в качестве урока или его компонента;
- Организация внеурочной работы.

При этом, именно внеурочная работа представляет собой оптимальную форму использования игровой технологии, поскольку время, отведенное на игру, может быть адекватно организовано в соответствии с задачами мероприятия. Кроме того, игровые моменты успешно вписываются в любые

формы внеурочной работы, включая как индивидуальную, так и групповую и массовую деятельность.

Таким образом, в ходе исследования была подтверждена исходная гипотеза о том, что использование игровых технологий как формы внеурочной деятельности по биологии для повышения интереса и мотивации учащихся к изучению данного предмета эффективны.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Антонов, Н. Н. Организация игровых задач по биологии в образовательном процессе / Н. Н. Антонов // Известия высших учебных заведений. Прикладная нелинейная динамика. 2018. № 2. С. 47-55.
2. Блохина, И. В. Игровые технологии во внеурочной деятельности по биологии старшеклассников / И. В. Блохина // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. 2018. № 1 (29). С. 93-97.
3. Бороздина Г. В. Основы психологии и педагогики: учебное пособие / Г. В. Бороздина. Мн.: БГЭУ, 2014. С. 384.
4. Волкова, О. А. Игра в учебном процессе по биологии как метод развития познавательных интересов / О. А. Волкова // Педагогика и психологические науки. 2015. № 2-2 (26). С. 26-30.
5. Гладышев, А. В. Развивающие игры на уроках биологии как средство активизации познавательной деятельности учащихся / А. В. Гладышев // Молодой ученый. 2017. № 22 (160). С. 258-262.
6. Дмитриева, Т. В. Развитие когнитивных навыков с помощью игровых технологий во внеурочной деятельности по биологии / Т. В. Дмитриева // Вестник НГТУ им. Р. Е. Алексеева. 2018. № 3 (86). С. 583-588.
7. Исаченко, К. В. Применение игровых технологий для развития познавательных способностей в процессе обучения биологии / К. В. Исаченко // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. / Научный руководитель: Е. Ф. Козлова. Курск, 2018. С. 156-159.
8. Ковалева, О. Н. Применение игровых технологий во внеурочной деятельности по биологии как средство формирования гражданственности / О. Н. Ковалева // Омский научный вестник. Серия: Образование • Педагогика • Психология. 2018. № 1. С. 22-25.

9. Козлова, Л. В. Развитие активных творческих способностей детей с использованием игровых технологий во внеурочной деятельности по биологии / Л. В. Козлова, Ю. В. Николаева // Дидактика начальной школы. - 2017. № 2. С. 68-74.
10. Красильщикова, Л. В. Игровые технологии в образовательном процессе / Л. В. Красильщикова // Теоретическая и экспериментальная психология. 2016. № 9 (4). С. 152-156.
11. Кузнецова А. А. Педагогические условия формирования учебной мотивации учащихся в обучении биологии // Молодой ученый. 2018. № 20(47). С. 333-337.
12. Лебединская М. В. Проблема формирования учебной мотивации у школьников на уроках биологии // Педагогический вестник. 2016. № 2(1). С. 57-60.
13. Леонова, С. А. Применение игровых технологий во внеурочной деятельности по биологии / С. А. Леонова // Современное образование: традиции и инновации. 2017. № 2 (24). С. 15-19.
14. Малышева, Е. В. Развитие игровой деятельности старшеклассников в процессе изучения биологии / Е. В. Малышева // Кормчая. 2016. № 4. С. 123-126.
15. Николаенко В. М. Психология и педагогика: учебное пособие / В. М. Николаенко, Г. М. Залесов. М.: ИНФРА-М, 2015. С. 175.
16. Новикова Л. И. Педагогика детского коллектива: вопросы теории / Л. И. Новикова. М.: Просвещение, 2017. С. 156.
17. Обучение для будущего (при поддержке Microsoft): учеб. Пособие. М.: Русская редакция, 2014. С. 296.
18. Олешков М. Ю. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины / М. Ю. Олешков, В. М. Уваров. М.: Спутник+, 2016. С. 191.

19. Орлова, Е. А. Игры во внеурочной деятельности по биологии в основной школе / Е. А. Орлова // Школьные технологии. 2015. № 6. С. 78-81.
20. Платонова, О. С. Развивающие игры и задания по биологии / О. С. Платонова // Биология в школе. 2013. № 6. С. 30-34.
21. Подласый И. П. Педагогика: учебное пособие для вузов / И. П. Подласый. М.: ВЛАДОС. Пресс, 2014. С. 365.
22. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е. С. Полат. М.: Академия, 2016. С. 416.
23. Полякова, М. И. Применение компьютерных игр в обучении школьников биологии / М. И. Полякова // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2012. № 4 (27). С. 158-164.
24. Пронина, А. В. Игровые технологии во внеурочной деятельности по биологии в младшей школе / А. В. Пронина // Школьные технологии. 2019. № 5. С. 89-92.
25. Родионова А. В. Педагогический глоссарий / А. В. Родионова. М.: МарТ, 2014. С. 34.
26. Родионова А. В. Педагогический глоссарий / А. В. Родионова. М.: МарТ, 2014. С. 34.
27. Рожков М. И. Организация воспитательного процесса в школе / М. И. Рожков, Л. В. Байбоородова. М.: Просвещение, 2018. С. 202.
28. Рожков М. И. Организация воспитательного процесса в школе / М. И. Рожков, Л. В. Байбоородова. М.: Просвещение, 2018. С. 202.
29. Руденко А. М. Психология в схемах и таблицах / А. М. Руденко. Ростов н/Д: Феникс, 2016. 379 с. 33.
30. Руденко А. М. Психология в схемах и таблицах / А. М. Руденко. Ростов н/Д: Феникс, 2016. С. 379.

31. Рыбакова, Т. В. Роль игровых технологий в формировании мотивации обучения биологии / Т. В. Рыбакова, Н. А. Седова, Ю. В. Ермолова // Педагогика. - 2016. № 5. С. 65-71.
32. Рындак В. Г. Педагогика: учебное пособие для вузов / В. Г. Рындак, Н. В. Алехина, И. В. Власюк. М.: Высшая школа, 2016. С. 495.
33. Рындак В. Г. Педагогика: учебное пособие для вузов / В. Г. Рындак, Н. В. Алехина, И. В. Власюк. М.: Высшая школа, 2016. С. 495.
34. Скакун В. А. Организация и методика профессионального обучения: Учебное пособие / В. А. Скакун. М.: Форум, 2017. С. 335.
35. Скакун В. А. Организация и методика профессионального обучения: Учебное пособие / В. А. Скакун. М.: Форум, 2017. С. 335.
36. Смирнова, Л. Г. Использование игровых технологий в процессе обучения по биологии / Л. Г. Смирнова // Педагогика. 2014. № 1. С. 50-55.
37. Соколова, О. А. Игры во внеурочной деятельности по биологии для старшеклассников / О. А. Соколова // Биология в школе. 2019. № 9. С. 44-49.
38. Тихонова, Е. А. Возможности использования электронных игр в процессе обучения по биологии / Е. А. Тихонова // Инновации в образовании. 2015. № 6 (46). С. 104-108.
39. Трайнев В. А. Информационные коммуникационные педагогические технологии: учеб. пособие / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев. М.: Дашков и К0, 2017. С. 238.
40. Чернышова, Н. А. Игровые технологии в образовательном процессе по биологии / Н. А. Чернышова // Вестник Восточно-Сибирского института экономики и управления. 2016. № 3 (42). С. 217-221.