**МКОУ Волошинская ООШ**

Доклад

**«Универсальные дидактические игры на уроках».**

**Подготовила:**

**учитель биологии**

**МКОУ Волошинская ООШ**

**Карпенко Мария Юрьевна**

**2021 г.**

**План**

**Введение**

1. **Использование познавательных игр на уроке.**
2. **Классификация дидактических игр.**
3. **Универсальные интеллектуальные игры.**

**Список литературы.**

**Введение.**

Урок – это ежедневная работа учителя, как театральное представление – ежедневный труд актёра. Может ли позволить себе настоящий актёр превратить театральное действо в поток заученных реплик? Каким должен быть учитель, чтобы его работа не превратилась в рутину?

Необходимо внимательно относиться к каждому уроку, стараться сделать его неповторимым, превратить в настоящее искусство. Если мы хотим завтра обучать лучше, чем сегодня, мы должны быть в постоянном поиске, опираться на достижения науки, опыт практиков, учитывать объективные факторы и прислушиваться к интуиции. Что определяет успех урока, к чему следует стремиться? Безусловно, главный критерий успеха – это результативность урока, сумма знаний и навыков, которыми обогатятся ученики. При подготовке к уроку важно учитывать факторы, способствующие эффективности обучения.

Для каждого ученика можно найти вопрос из сферы его интересов. Эти факторы автоматически «работают» на учителя, образуя вокруг урока «ореол» значимости и привлекательности. Наша задача – достичь его и укреплять на каждом уроке.

1. **Использование познавательных игр на уроке.**

Детей нужно учить мыслить. А это возможно только в случае применения учителем активных форм и методов организации познавательной деятельности учеников, так как именно они способствуют интеллектуальному развитию, критичности и гибкости ума, самостоятельности мышления. Готовясь к уроку, педагог обязательно продумывает, как организовать учебную деятельность школьников. В ходе использования активных форм обучения учитель должен создать атмосферу откровенности и доброжелательности, в которой каждый ученик может проявлять самостоятельность, не боясь задать любой вопрос. Доверительное общение обеспечивает спокойную, ненапряжённую атмосферу урока.

На каждом уроке необходимо заинтересовать детей и привлекать их к активной работе. Нужно, чтобы ученики не просто поднимали руки, переписывали или бездумно листали учебник, а мыслили активно, творчески.

Ведь познавательная активность не врождённая и не постоянная, её развивают. Важную роль в этом играет учитель, который во время интерактивных занятий учит школьников быть демократичными, общаться с другими людьми, критически мыслить, продуманно решать. В этом в определённой степени помогают познавательные игры. Игру с целью активизации и интенсификации учебного процесса используют как на уроке, так и во внеурочное время.

Учебная игра предусматривает игровое моделирование изучаемых событий и явлений, имеет четко поставленную цель и соответствующий результат.

Она облегчает усвоение материала, даёт возможность повторить изученное, чётко организовать подготовку, проведение и подведение итогов, задаться познавательными и проблемными вопросами в процессе игры, привлечь всех учеников класса.

Элементы игры применяют в начале почти каждого урока (актуализация знаний), в середине (осмысление материала) или в конце (закрепление).

Во время игры учебная цель появляется перед учениками в виде игрового задания: разгадать кроссворд, показать, что ты самый умный, найти ошибки в тексте и т. п.

Использование на уроке элементов игры способствует повышению познавательного интереса, развитию памяти, мышления, внимания, фантазии, воображения, творческих способностей, использованию знаний, умений и навыков на практике, развитию самостоятельности, активизации даже пассивных учеников. Всё это улучшает результаты обучения.

На практике использование игр комбинируют с традиционными формами организации обучения.

Обычно сложный для понимания материал излагают традиционными методами (рассказ, лекция, проблемное изложение и т. п.), а менее сложный, которым ученики могут овладеть самостоятельно (но для этого им нужен дополнительный стимул), изучают в форме игры. Как правило, закрепление, обобщение и проверку усвоения материала часто проводят по игровым технологиям. Именно на таких уроках ученики не автоматически воспринимают учебный материал, а напряжённо работают, обнаруживая активное участие в процессе. И именно этого можно достичь только с помощью интерактивной учёбы, в частности познавательной игры, на уроке.

1. **Классификация дидактических игр.**

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- ролевые игры на уроке;

- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

- различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игра – одна из древнейших средств воспитания и обучения. Игры в сочетании с другими методическими приёмами и формами повышают эффективность преподавания биологии. Они могут быть проведены на уроках, семинарах, факультативах, в кружках, их можно предложить в качестве домашнего задания.

*Игры разнообразны по содержанию, целям проведения, организации.*

Игры обучающего характера с творческим подходом: к ним относятся настольные и подвижные на местности.

К настольным относятся ребусы, кроссворды, чайнворды, лото, домино и т. д. Настольные игры развивают воображение, сообразительность и наблюдательность. В них присутствует элемент соперничества (кто быстрее, кто больше знает, кто правильнее ответит). В результате учащиеся учатся быстро и логично рассуждать.  
В этих играх закрепляются умения применять полученные ранее знания, умения пользоваться справочной, научно-популярной литературой. А главное – в процессе игры учащиеся получают знания, испытывая удовольствие.

Положительные эмоции способствуют лучшему усвоению изучаемого материала, влияют на развитие личности учащегося в целом. Поэтому настольные игры – одно из средств развития способностей учащихся, расширение их кругозора. Такие игры проводят как индивидуально, так и входе групповой и коллективной работы. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся. Они необходимый элемент подготовки к творческим играм.

Игра - вид деятельности, в условиях ситуации направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и усовершенствуется самоуправление поведением.

В большинстве случаев передача готовых знаний не всегда побуждает человека к готовности и способности выявлять, анализировать и определять самостоятельно пути их разрешения. Требуется совершенно иной подход к организации обучения, изменяющий в целом систему взаимоотношений и взаимодействий.

Для ребенка игра – прежде всего увлекательное занятие**.** Этим-то она и привлекает преподавателей. В игре все равны. Она посильна даже слабым учащимся. Более того, слабый учащийся может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения.

Характерная черта игры в том, что она одновременно ставит человека в несколько позиций. Эта особенность позиции вытекает из двуплановости игры. Личность в игре находится одновременно в двух планах: реальном и условном. И именно на эту черту должен обратить внимание преподаватель. В процессе игры он может по новому открыть подростка для себя, т.к. в игре оба плана заметно переплетаются и ни один не исчезает.

*Использование игр в обучении биологии решает множество задач одновременно:*

- игры способствуют становлению творческой личности учащегося;

- формирование умения выделять проблемы;

- принимать решения;

- развивают познавательный интерес к предмету;

- оказывают сильное воздействие на учащихся;

- формируют черты характера;

- стимулируют к поиску решений, формированию собственных позиций.

В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации. Так, с одной стороны игра пронизывает весь курс, органически проявляясь почти на каждом уроке, с другой – занимает примерно пятую часть, не вытесняя ценной практической деятельности. Выучить необходимый материал учащегося можно либо заставив, либо заинтересовав его. Игра же предполагает участие всех учащихся в той мере, на какую они способны.

Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся на уроке. Соперничество в работе, возможность посовещаться, острейший дефицит времени – все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету.

1. **Универсальные интеллектуальные игры.**

*«Цепочка»*

Эта игра напоминает известную всем с детства игру в города, когда следующий игрок должен подобрать название города, которое начинается на последнюю букву города, названного предыдущим игроком. Эту игру можно использовать на любом этапе урока: актуализации опорных знаний, закрепления знаний, этапе мотивации, умственной минутке и т. п.

*«Да или не»*

Ведущий (учитель) загадывает определённый объект. Игроки пытаются найти ответ, задавая вопросы ведущему, на которые можно ответить только «да», «нет», «и да, и нет». Эта игра учит составлять разрозненные факты в единую систему, внимательно слушать и слышать своих товарищей. После проведения игры обязательно следует проанализировать сами вопросы, ведь цель этой игры – не просто отгадать объект (предмет и т. п.) беспорядочным перечнем вопросов, а научить детей вырабатывать стратегию поиска рациональным путём.

*«Эрудит»*

В игре участвуют шесть участников. Вопросы первого задания (6-12 вопросов по определённой теме), которые им дают, оценивают по 5-бальной системе. Если участник игры не даёт ответ на вопрос, ему может помочь группа поддержки, но тогда ответ оценивают по 3-бальной системе.

После каждого конкурса жюри объявляет результаты. Тот из участников, кто набрал наименьшее количество баллов, выбывает из игры. Остаются сильнейшие. Следовательно, в первом конкурсе участвуют шесть школьников, во втором – пять, в третьем – четыре и т. д. Победителю последнего конкурса присваивают звание «Эрудит» и вручают главный приз, остальные участники также получают поощрительные призы.

*«Восхождение на вершину»*

На доске учитель рисует гору с вершиной. Название вершины соответствует названию термина (болезни, понятия и т. п.). Два участника получают карточки с определённым количеством признаков. Ученики по очереди называют признаки, относящиеся к «вершине». При правильном определении ученик перемещается по «ступенькам» горы ближе к вершине. Побеждает тот, кто быстрее всех преодолеет все этапы и доберётся до вершины горы.

*«Подбери пару»*

На доске записывают в произвольном порядке две колонки, например: в одной – понятие, во второй – его составные части. Ученик должен соединить стрелками соответствующие пары. Время выполнения указывают заранее.

*«Лабиринт»*

Задание – прочитать утверждение. Если вы соглашаетесь с ним, следуйте за сплошной стрелкой, если не соглашаетесь – исправьте ошибки и двигайтесь за пунктирной стрелкой.

Среди приведённых утверждений есть как правильные, так и неправильные. Они соединены между собой сплошными и пунктирными стрелками.

**Список литературы**

1. Атаманова Р.И., Толстой Л.Н. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения. М: Знание, 1986.
2. Габрусевич С.А., Зорин Г.А. От деловой игры — к профессиональному творчеству: Учеб..-метод. пособие.— Мн.: Университетское, 1989
3. Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика. — М.: Знание, 1989
4. Гинзбург Я.С., Коряк Н.М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика.— Новосибирск: Наука, 1987
5. Занъко С.Ф. и др. Игра и ученье. - М., 1992.
6. Красовский Ю.Д. Мир деловой игры: (Опыт обучения хозяйственных руководителей). — М.: Экономика, 1989
7. Конюшко В.С., Павлюченко С.Е. Методика обучения биологии. – Минск: Книжный дом, 2004
8. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996
9. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник.— М.: Профиздат, 1991.
10. Самоукина Н.В. Организационно-обучаюшие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996.
11. Селевко Г.К. Современные педагогические технологии М 1997
12. Спивакоаский А.С. Игра - это серьезно. - М., 1981.