

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ БИОЛОГИИ, КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Т.Я. Богаевская, студент

Е.И. Квартыч, канд. биол. наук, доцент

Ставропольский государственный педагогический институт, Ессентукский филиал
(Россия, г. Ессентуки)

DOI:10.24412/2500-1000-2023-2-1-78-80

Аннотация. В данной статье рассматриваются игровые технологии, которые можно применять на уроках биологии с целью развития творческих способностей обучающихся. Для этого в рамках педагогического эксперимента был проведен анализ психолого-педагогической литературы по данной проблеме, изучены особенности развития творческих способностей у учеников 7-ых классов и определены игровые технологии, направленные на повышение творческих способностей учащихся. Эксперимент показал, что наиболее целесообразно для этой цели использовать урок-игру, ролевой проект, особенно на уроках по закреплению, систематизации или повторению материала. Полученные в ходе эксперимента данные позволяют утверждать об эффективности использования выбранных методов, положительные результаты которых отражаются в значительном улучшении показателей творческой активности и повышении степени заинтересованности к биологии.

Ключевые слова: игровые технологии, урок-игра, урок биологии, творческие способности школьников.

Жизнь в информационном обществе сопровождается быстрым устареванием и обновлением знания, стремительным увеличением его объемов, что требует от современных детей, а завтра - от взрослых членов общества таких качеств, как инициативность, изобретательность, предприимчивость, способность быстро и безошибочно принимать решения. Всего этого невозможно достичь без умения работать творчески, самостоятельно. Именно школа призвана вооружить учащихся не только знанием методов творческого подхода к выполнению действий, когда исходные данные начала решений не определены, но и послужить базой для дальнейшего непрерывного обучения и самообразования в современных условиях. Поэтому проблема развития творческих способностей учеников и воспитания активной личности остается актуальной в педагогической литературе и находит отражение в системно-деятельностном подходе [1, с. 61]. Для решения этой проблемы наряду с традиционными методами и формами обучения, которые направлены прежде всего на передачу готовых знаний, учащимся необхо-

димы совершенно другие технологии, такие, как например, интерактивные формы проведения учебных занятий, которым уделяется значительное внимание в Федеральном государственном образовательном стандарте [3, с. 87]. Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки обучающихся. Данные формы предполагают обучение в сотрудничестве, взаимодействие друг с другом, обмен информацией, совместное решение проблем, моделирование ситуации. Все перечисленное способствует не только всестороннему развитию учащихся и формированию у них всех необходимых компетенций, но и творческих способностей. Особая роль среди интерактивных методов отводится игровым технологиям. Игра в процессе обучения превращает процесс образования в процесс общения, так как активность обучающихся значительно превосходит активность педагога и позволяет преобразовывать учебный материал в познавательную «ситуацию развития» [1, с. 112].

Подтверждение этому мы находим в трудах Л.С. Выгодского: «Только то обу-

чение хорошо, которое стимулирует развитие, «ведет за собой», а не служит просто обогащению ребенка новыми сведениями, легко входящими в его сознание» [2, с. 205]. К сожалению, в современном образовательном процессе активным формам обучения не уделяется большого внимания. Игра зачастую воспринимается как «избыточный элемент» современного образования. При этом исследования педагогов, педиатров, правозащитников, нейрофизиологов из разных стран мира доказывают, что игре принадлежит фундаментальная роль в развитии человека, особенно, его творческого потенциала [2, с. 74]. Вновь обратимся к трудам Л.С. Выгодского: «Ребенок в игре переходит к внутренним процессам в школьном возрасте, к внутренней речи, логической памяти, абстрактному мышлению» [2, с. 117].

Проведённый анализ психолого-педагогической литературы по данной проблеме показал, что в содержании учебного материала по биологии заключены большие и ещё не вполне раскрытые возможности для развития творческих способностей обучающихся. Однако, несмотря на достоинства работ, в теории и методике обучения и воспитания биологии не в полной мере раскрыты и не исследованы потенциальные возможности развития творческих способностей обучающихся на основе содержания учебного материала, поэтому формирование и развитие творческой деятельности учащихся в курсах биологии и химии сегодня по-прежнему остается актуальной проблемой [1, с. 25]. Отсюда и **цель** нашего исследования: определить педагогические условия применения игровых технологий как средства, которое развивает творческие способности обучающихся.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- изучить степень разработанности проблемы в психолого- педагогической и методической литературе;

- выявить особенности, условия и требования к игровой деятельности, направленной на формирование и развитие творческих способностей обучающихся;

- разработать уроки с применением игровых технологий, влияющих на творческие особенности школьников;

- проанализировать и обобщить полученные результаты использования игровых технологий с целью развития творческих способностей обучающихся при изучении биологии в школе.

В рамках нашего исследования, которое было проведено на базе средней школы в 7-ых классах, мы изучили и провели анализ психолого-педагогической литературы по данной проблеме, рассмотрели особенности развития у учеников 7-ых классов творческих способностей при изучении раздела «Царство животных» школьного курса биологии. Нами были проведены констатирующий, формирующий и контролирующий этапы эксперимента, в рамках которого был выявлен существующий уровень сформированности творческих способностей у учащихся 7-ых классов, а также степень мотивации к изучаемому предмету биология. Анализируя полученные данные, мы сделали вывод, что и в контрольной, и в экспериментальных группах больше половины обучающихся имели средний уровень показателей творческой активности (чувство новизны, критичность, направленность на творчество, самооценка творчества), в то время как высокий уровень показателей имели только единицы учеников. Степень учебной мотивации к предмету имела также низкие показатели. Полученные результаты обусловили на формирующем этапе опытно-экспериментальной работы разработку и реализацию комплекса заданий с использованием игровых технологий в 5-7 классах на уроках биологии с соблюдением педагогических условий, заложенных в гипотезе. Комплекс заданий включал такие виды работ как урок – игра и ролевой проект, направленные на развитие творческих способностей.

На контрольном этапе педагогического эксперимента были проведены повторные тесты на выявление степени творческой активности и учебной мотивации. Полученные в ходе эксперимента данные позволяют утверждать об эффективности использования выбранных методов, положи-

тельные результаты которых отражаются в значительном улучшении показателей творческой активности и повышении степени заинтересованности к биологии.

Выводы:

1. Игровые педагогические технологии включают в себя весьма обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр, которые существенно отличаются от обычных игр четко определенной целью и результатом, характеризующимся учебно-познавательной направленностью. Дидактические игры являются эффективным средством развития как мыслительных, так и творческих способностей обучающихся;

2. Для более эффективного применения игровых технологий необходимо соблюдать следующие условия: соответствие игр

изучаемому материалу и учебной программе; соответствие учебно-воспитательным задачам; доступность для конкретного возраста, совместная деятельность педагога с учениками и др. Также игры должны подчиняться определенной методике и иметь четкую структуру. Выбор игровых приемов определяется профессионализмом и творчеством учителя.

3. При проведении оценки уровня сформированности творческих способностей у школьников 7-х классов при использовании дидактических игр, выявлено существенное положительное влияние как на показатели творческой активности – чувство новизны, критичность, направленность на творчество, самооценка творчества, – так и на учебную мотивацию к самому предмету биология.

Библиографический список

1. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр. – М.: изд-во «Флинта», 2007. – 96 с.
2. Выготский Л.С. Развитие игры в детском возрасте / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1996. – №6. – 316 с.
3. Высоцкая М.В. Нетрадиционные уроки по биологии в 5-11 классах. – Волгоград: Изд. Учитель, 2016. – 489 с.

THE USE OF GAME TECHNOLOGIES IN BIOLOGY LESSONS AS A MEANS OF DEVELOPING STUDENTS' CREATIVE ABILITIES

T.Ya. Bogaevskaya, Student

**E.I. Kvartych, Candidate of Biological Sciences, Associate Professor
Stavropol State Pedagogical Institute, Essentuki Branch
(Russia, Essentuki)**

***Abstract.** This article discusses game technologies that can be used in biology lessons in order to develop students' creative abilities. For this purpose, within the framework of a pedagogical experiment, the analysis of psychological and pedagogical literature on this problem was carried out, the features of the development of creative abilities of 7th grade students were studied and game technologies aimed at increasing the creative abilities of students were identified. The experiment showed that it is most expedient to use a lesson-a game, a role-playing project for this purpose, especially in lessons on fixing, systematization or repetition of material. The data obtained during the experiment allow us to assert the effectiveness of using the selected methods, the positive results of which are reflected in a significant improvement in the indicators of creative activity and an increase in the degree of interest in biology.*

***Keywords:** game technologies, lesson-game, biology lesson, creative abilities of schoolchildren.*