



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ЕСТЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ОБЩЕЙ БИОЛОГИИ И ФИЗИОЛОГИИ

Методика использования игровых технологий во внеурочной
деятельности по биологии в условиях внедрения ФГОС

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.05 Педагогическое образование
Программы бакалавриата
Направленность «Биология. Безопасность жизнедеятельности»

Проверка на объем заимствований:	Выполнила:
<u>65,48</u> % авторского текста	Студентка группы ОФ-501/066-5-1 Галиева Олеся Наилевна
Работа <u>рекомендована</u> к защите	Научный руководитель:
« <u>30</u> » <u>мая</u> 20 <u>19</u> г.	к.п.н., доцент
И.о. зав. кафедрой общей биологии и физиологии <u>Ефимова Н.В.</u>	<u>Е.А. Ламехова</u> Ламехова Елена Анатольевна

Челябинск
2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛО- ГИЙ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО БИОЛОГИИ В УСЛОВИЯХ ВНЕДРЕНИЯ ФГОС	5
1.1 Понятие «Игра» и ее структура	5
1.2 Классификации игровой деятельности	7
1.2.1 Психолого- педагогические особенности использования игровых технологий	16
1.3 Инновационные игровые технологии в образовании	16
1.4 Внеурочная деятельность в условиях внедрения ФГОС ООО	19
Выводы по первой главе	24
ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ	26
2.1 Организация исследования	26
2.2 Методы исследования	26
2.3 Математико-статистический анализ полученных данных	26
ГЛАВА 3. РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ	27
3.1 Опрос обучающихся	27
3.2 Разработка и проведение внеурочных мероприятий	33
3.3 Проведение повторного анкетирования	40
Выводы по третьей главе	51
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	55

ВВЕДЕНИЕ

Игровые технологии считаются одной из оригинальных форм обучения, которая позволяет устроить увлекательными и интересными не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и повседневные шаги по изучению биологии. При помощи игры быстрее идет возбуждение познавательного интереса, у ученика есть возможность реализовать свои потенциальные способности. В то же время во время игры у школьников активизируются внимание, воображение, память, умение анализировать, сопоставлять, делать выводы.

Игра позволяет привлечь каждого к функциональной работе, в ней реализуется интерес к перевоплощению и импровизациям, формируются особые условия, при которых обучающиеся могут воплощать самостоятельный поиск знаний. Занимательность относительно мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную работу по запоминанию, повторению, закреплению или же усвоению материала. Иной позитивной стороной игры считается то, что она способствует применению знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый обучающимися материал проходит через особую практику, приносит многообразие и интерес учебный процесс.

Игровые технологии как элемент занимательности во внеурочной деятельности способствуют развитию интереса к изучаемому предмету, мотивации к обучению в целом, стремления к взаимодействию в процессе обучения. Игра становится очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей обучающихся. Игра открывает ребёнку новые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным. [9]

Актуальность рассматриваемой темы состоит в том, что в современной школе появляется насущная потребность в расширении методического потенциала

ав целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в сфере внеурочной деятельности, относятся игровые технологии.

В настоящее время, в свете модернизации образования и перехода на новые ФГОС, особое внимание уделяется развитию творческой активности и интереса школьников к предметам. Такого рода активность сама по себе появляется редко, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий, т.е. использующейся педагогической технологией. К таким технологиям можно отнести игровую технологию. [31]

Игра может быть включена в любой вид деятельности. Игра относится к когнитивному методу воздействия, когда ребёнок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, когда он полноправный субъект деятельности. Поэтому в процессе игры дети сами стремятся к преодолению трудностей, ставят задачи и решают их. [1]

Цель: Разработка и применение методики игровых технологий во внеурочной деятельности по биологии в условиях внедрения ФГОС.

Гипотеза исследования: образовательный процесс по биологии будет более эффективным, если применять игровые технологии во внеурочной работе с обучающимися.

Объект исследования: игровые технологии во внеурочной деятельности по биологии.

Предмет исследования: использование игровых технологий во внеурочной деятельности по биологии.

Практическая значимость состоит в том, что разработана и апробирована программа внеурочных мероприятий «Своя игра по биологии» и «Беспозвоночные» для учащихся 7-х классов.

Научная новизна заключается в теоретическом обосновании проблемы и практическом решении ее на внеурочных занятиях по биологии и на темы «Своя игра» и «Беспозвоночные животные»

Задачи:

1. Изучить и проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по теме исследования
2. Разработать и провести внеурочные занятия по биологии
3. Раскрыть эффективность игровых технологий в внеурочной деятельности по биологии.

База исследования. МАОУ СОШ №112 г. Челябинска в рамках учебного процесса в период производственной практики (ноябрь 2018 г.)

ГЛАВА 1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО БИОЛОГИИ В УСЛОВИЯХ НЕДРЕНИЯ ФГОС

1.1 Понятие «Игра» и ее структура

Активация познавательной работы обучающихся в процессе обучения и развития у них способностей самостоятельной работы – одна из весомых задач развивающего обучения, потому что у школьников должны быть сформированы умения самостоятельно мыслить, навыки самообразования, желание узнавать новое, выражать творческую инициативу.

Становление познавательного интереса к дисциплине «Биология» у обучающихся помогают нестандартные и игровые уроки. Когда преподавателю приходится сталкиваться с уклонением, неготовностью учащихся участвовать в сложных видах коллективной работы, игра становится одним из методов возникновения интереса к предмету и выступает как метод познания, самостоятельного труда, самообразования. Педагогические возможности игры громадны, потому что в руках учителя она становится компонентом воспитания, приобщения обучающихся к жизни природы, выработки у них умственных и эмоциональных качеств. [4]

Игра – это разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и предоставляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей. Вообщенаучный обиход данное понятие вошло в значительной степени благодаря классической работе Хейзинги "Homo Ludens" (1938). [39]

Игра, наравне с трудом и учением, – один из ключевых видов деятельности человека, поразительное явление нашего существования. Отличительной чертой игры является то, что ее мотив лежит не в акне в итоге, а в содержании и самого игрового действия. [3]

В структуру игры как деятельности органично вмещается целеполагание, планирование, реализация цели, а также обработка результатов, в которых личность всецело реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности снабжается ее добровольностью, возможностями выбора и компонентами

соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) -

область действительности, условно воспроизводимая в игре. [8]

1.2 Классификации игровой деятельности

Классификация игр, имеющаяся на данный момент в педагогической литературе, выделяется разнообразием. Выделим несколько основных разновидностей.

Можно распознавать игры по следующим причинам: по области деятельности, игровым методикам, характеру педагогического процесса, по игровой среде, целям, существуют различные их классификации. С опорой на исследования психологов и педагогов (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Ю.К. Бабанский, Д.Б. Эльконин, Т.Р. Яновская), можно выделить две большие категории игр: игры с правилами (дидактические) и творческие игры. Возможно деление игр на академические (те в свою очередь делятся на имитационные и неимитационные игры) и неакадемические (обучающие).

А.В. Запорожец и А.П. Усов разработали следующую классификацию:

- Игры творческие и их разновидности;
- Игры – драматизации и строительные игры;
- Подвижные игры;
- Дидактические игры.

Особенный подход к классификации педагогической игры сделан Г.К.Селевко. Автор разделяет педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролируемые, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
- по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- по предметной области: математические, химические, биологические, физические, экологические, музыкальные, театральные. Литературные, трудовые, технические, производственные, физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные, обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие;
- по игровой среде: безпредметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, технические средства обучения, технические средства передвижения. [33]

Понятие «игровые педагогические технологии» содержит достаточно широкую группу методов и приемов организации педагогического процесса в формах различных педагогических игр.

Игровая форма занятий организуется на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выдаются как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности. [12]

Роль и значение игровых технологий в учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависят от понимания учителями функций и систематизации педагогических игр.

Игры, созданные с целью применения в образовательном процессе, получают название педагогические. Педагогические игры подразделяются на дидактические, образовательные и управленческие (для преподавателей и руководителей образовательных учреждений). [15]

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Мы покажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры драматизации. В предметной области игры выделяются все школьные дисциплины. (С.Л. Новоселова)

И, наконец, специфика игровой технологии во многом определяет игровую среду: существуют игры с объектами и без объектов, настольные, комнатные, уличные, на земле, компьютерные и ТСО, а также с различными видами транспорта. (О.С. Газман)

В современной школе, которая опирается на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровые мероприятия используются в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы более обширной технологии;
- в качестве урока или его части;
- как технологии внеклассной работы. [16]

Итак, рассмотрим поподробней один из видов педагогической игры.

По определению Ф.Н. Блехер, дидактическая игра – это активная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Ф.Н. Блехер считает, что важным отличием игры от другой деятельности является то, что ее предмет – сама человеческая деятельность. В дидактической игре основным типом деятельности является учебная, которая переплетается с игровой деятельностью и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности. [6]

Е.В.Карпова определила, что в основании любой игровой методики проведением занятия должны лежать следующие требования:

- актуальность дидактического материала. Помогает школьникам воспринимать задание как игру, чувствовать заинтересованность в получении правильного результата, стремиться к лучшему из возможных решений.

- коллективность позволяет сплотить детский коллектив в единую команду, единый организм, способный решать задачи более сложные, значительно более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку.

- соревновательность создает учащимся стремление выполнить задание быстрее и качественнее соперника, что позволяет сократить время на выполнение задания и добиться более приемлемого результата. Важно наблюдать за школьниками, выявлять их любимые игры, анализировать какие игры школьникам нравятся больше, какие меньше. [17]

Цели дидактической игры:

- обучающая – формировать мировоззрение, теоретические знания и практические умения, расширять кругозор;
- развивающая – развивать мышление, активность, память, способность выражать свои мысли, а также развивать познавательный интерес;
- воспитывающая – воспитание коллективизма, доброжелательного и уважительного отношения к компонентам игры и партнёрам;
- мотивационная – побуждать к применению полученных знаний и умений. [7]

Как отмечает в своей статье Р.И. Жуковская, суть дидактической игры заключается в том, что обучающиеся решают умственные и практически эффективные задачи, демонстрируемые им в развлекательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая определенные трудности. Ученик воспринимает умственную задачу как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Функции дидактических игр:

- 1) познавательная (в дидактических играх учащиеся усваивают новые и закрепляют имеющиеся знания, навыки, умения);
- 2) развивающая (развитие физических и умственных сил ребенка);
- 3) развлекательная (игра вызывает удовольствие, воодушевляет, пробуждает интерес);
- 4) релаксационная (снятие эмоционального напряжения);
- 5) терапевтическая (помогает преодолевать различные трудности, имеющиеся в других видах жизнедеятельности);
- 6) коррекционная (внесение позитивных изменений в структурные показатели);
- 7) диагностическая (в игре, как правило, проявляются отклонения от нормы в развитии и играющего субъекта);
- 8) коммуникативная (игра, особенно командная, способствует сплочению коллектива, усвоению участниками навыков общения, установлению эмоциональных контактов);
- 9) социализирующая (включение в систему общественных отношений, усвоение социальных норм и ценностей);
- 10) экзистенциальная (игра дает человеку возможность отыскать себя в обществе, в человечестве, во Вселенной). [6]

Дидактические игры классифицируются:

- по предметной области: математические, физические, химические, биологические, экологические, музыкальные

кальные, литературные, технические, спортивные, военно-

прикладные, управленческие, экономические и т. д.;

- поигровой среде (то есть где и с чем играем): игры без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности (например, военно-спортивная игра «Зарница»), компьютерные, технические и т. д.; (А. И. Сорокина) [20]

Таким образом, педагогическая игра отличается от любой другой игры тем, что педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

На основе педагогической игры разработаны педагогические технологии игры. Они так называются – игровые технологии.

Игровые технологии имеют средства для активизации и интенсификации деятельности учеников, эти средства являются основной идеей и основой эффективности результатов. [28]

Причиной изобретения игровых педагогических технологий являются главные черты, присущие большинству игр, такие как:

- свободная развивающая деятельность, осуществляемая лишь по желанию учащегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только результата;

- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, соперничества, конкуренции, притяжения и т. д. (чувственная природа игры, "эмоциональное напряжение");

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую или временную последовательность ее развития.

В педагогической практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательная (это основная функция игры - развлекать, доставлять удовольствие, вдохновлять, пробуждать интерес);
- коммуникативная: освоение диалектики общения;
- самореализации и игры как полигон человеческой практики;
-
- игротерапия: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах деятельности;
-
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
-
- функция коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
-
- межнациональной коммуникации: усвоение социальных и культурных ценностей, общих для всех людей;
-
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития [29]

Во внеурочной деятельности по биологии могут использоваться:

- Деловая игра - способ определения оптимального решения экологических проблем на различных уровнях путем имитации или моделирования реальной или гипотетической проблемной ситуации и правил поведения участников. Обычно деловая игра проводится в четыре этапа: ознакомление участников с целями, задачами и условиями игры; инструкция по порядку

игры; разделение участников на несколько королевых групп; анализ, оценка процесса и результатов игры.

- Ролевая игра- симулирует различные ситуации, часто сказочные, фантастические. В ролевой игре каждый может стать тем, кем он никогда не станет в реальной жизни: древним человеком, иностранцем, президентом нефтяной компании или лауреатом Нобелевской премии. В время игры ее участники и превращаются в «образ», стремясь достичь цели в процессе игрового взаимодействия. Ролевая игра дает участникам игры, благодаря их собственному эмоциональному опыту, более глубоко понимание и изученных экологических законов, отношений и отношений.
- Проектные игры — активные диалоговые занятия, основной целью которых является актуализация уже имеющихся у школьников экологических знаний о тех процессах или явлениях, которые рассматриваются в ходе занятия. Результатом подобных игр является коллективно разработанный проект в одной из возможных его форм: совокупность расчетов, чертежей или других документов, необходимых для решения рассматриваемой экологической проблемы; предварительный текст какого-либо документа (обращения, Устава, Кодекса и т. д.); предварительный план (например, план конкурсного экологического проекта, план работы школьного экологического объединения, план недели экологии в школе и т. д.).
- Комплексные эколого-экономические игры — игры, проводимые в масштабах класса, школы, целого города и позволяющие создавать на продолжительное время игровое пространство с обратной системой экономических отношений, учитывая при этом основные экологические взаимосвязи и взаимодействия. [38]

Остановимся более подробно на деловых играх, так как именно этот тип игр может рассматриваться как качественное своеобразие эталона, с которым сравниваются остальные игровые технологии. Притягательная и развивающая сила деловых игр состоит в том, что, благодаря сочетанию в них познавательных и развлекательных качеств они пользуются большой популярностью, стимулируют живой интерес к изучаемому вопросу. В результате этого деловые игры обеспечивают «добровольное» и глубокое усвоение учащимися экологических знаний, которые представлены в содержании игры. Кроме того, в деловых играх присутствует состязательность, что способствует появлению дополнительного интереса к ним со стороны учащихся. [7]

Преимущественно коллективный характер деловых игр позволяет одновременно вовлекать в них практически весь класс, задавать каждому ученику определенную роль, объединять учащихся в отдельные «комитеты», «фирмы», «государства», широко использовать наглядные пособия и т. п. Деловые игры позволяют путем моделирования, имитации экологических ситуаций погрузить ученика в мир, приближенный к реальности. Участвуя в игре, ученик становится не только наблюдателем или аналитиком, но и активным участником воспроизводимых в игровой форме событий, он может изменить экологическую ситуацию в родном городе и даже «спасти» планету от экологической катастрофы. [19]

Содержание и порядок проведения деловых и ролевых игр не следует воспринимать как жесткие, однозначно заданные параметры. Любая игра, моделирующая решение экологической ситуации, содержит элементы творчества. В процессе постановки и проведения игры как педагог, так и участники могут вносить в нее различные дополнения, изменения, тем самым, развивать и совершенствовать ее. В самом описании каждой игры приводятся возможные способы направления их развития и совершенствования. [41]

1.2.1 Психолого-

педагогические особенности использования игровых технологий
В возрастной периодизации обучающихся (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности появляются и создаются соответствующие психические новообразования.

Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

В подростковом возрасте прослеживается обострение потребности в формировании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурно развитые воображения, фантазии, возникновение стихийных групповых игр.

Отличительными особенностями игр в старшем школьном возрасте является направленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность. [45]

1.3. Инновационные игровые технологии в образовании

В связи с реформами образования в нашей стране, совершается непрерывный отбор результативных способов преподавания, одним из них являются так называемые кейс-технологии.

Первоначально кейс-технологии разрабатывались для обучения юристов и менеджеров, когда студенты активно обсуждали конкретную экономическую или юридическую ситуацию, что и служило основой для их дальнейшей профессиональной деятельности. В настоящее время данные технологии широко используются в средних школах, а в начальной школе делаются первые попытки. Наименование произошло от латинского термина «casus» — запутанный или необычный случай. [43]

Кейс-технологии объединяют все одновременно и ролевые игры, и метод проектов, и ситуативный анализ.

Кейс технологии противопоставлены таким видам работы, как повторение за учителем, ответы на вопросы учителя, пересказ текста и т. п. Кейсы отличаются от обычных образовательных задач (задачи имеют, как правило, одно решение и один правильный путь, приводящий к этому решению, кейсы имеют несколько решений и множество альтернативных путей, приводящих к нему). [30]

В кейс-технологии производится анализ реальной ситуации (каких-то вводных данных) описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. [28]

Кейс-технологии связывают все одновременно и ролевые игры, и метод проектов, и ситуативный анализ.

Кейс-технологии – это не повторение за учителем, не пересказ параграфа или статьи, не ответ на вопрос преподавателя, это анализ конкретной ситуации, который заставляет поднатыла пласт полученных знаний и использовать их на практике. [42]

Данные технологии помогают повысить заинтересованность обучающихся к изучаемому предмету, формируют у учащихся такие качества, как социальная активность, коммуникабельность, умение слушать и грамотно излагать свои мысли. [11]

При использовании кейс-технологий в начальной школе у детей происходит

- Развитие навыков анализа и критического мышления
- Соединение теории и практики
- Представление примеров принимаемых решений
- Демонстрация различных позиций и точек зрения
- Формирование навыков оценки альтернативных вариантов в условиях неопределенности [42]

Перед учителем стоит задача –
научить детей как индивидуально, так и в составе группы:

- анализировать информацию,
- сортировать ее для решения заданной задачи,
- выявлять ключевые проблемы,
- генерировать альтернативные пути решения и оценивать их
- выбирать оптимальное решение и формировать программы действий и т.п.

Кроме того, школьники:

- Получают коммуникативные навыки
- Развивают презентационные умения
- Формируют интерактивные умения, позволяющие эффективно взаимодействовать и принимать коллективные решения
- Приобретают экспертные умения и навыки
- Учатся учиться, самостоятельно отыскивая необходимые знания для решения ситуационной проблемы
- Изменяют мотивацию к обучению

При активном ситуационном обучении участники анализируют предъявляемые данные (события), сопряженные с определенной ситуацией по ее состоянию в конкретный период времени. Задачей обучающихся является принятие оптимального решения, действуя в рамках группового обсуждения вероятных решений, т.е. игрового взаимодействия. [3]

К методам кейс-технологий, активизирующим учебный процесс, относятся:

- метод ситуационного анализа (Метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения; кейс-стадии)
- метод инцидента;
- метод ситуационно-ролевых игр;

- метод разбора деловой корреспонденции;
- игровое проектирование;
- метод дискуссии. [43]

Таким образом, кейс-технология – это интерактивная технология обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у учащихся новых качеств и умений. [28]

Кейс-технологии широко используются как в урочной, так и в внеурочной деятельности по биологии. Кейс-технологии помогают анализировать информацию, развивать критическое мышление, соотносить теоретический материал и практическую деятельность. По биологии существует множество готовых кейс-технологий. Например, внеурочное интегрированное мероприятие «Застывшие слезы веков», кейс «Переливание крови».

1.4. Внеурочная деятельность в условиях внедрения ФГОС ООО

Внеурочная (внеучебная) деятельность обучающихся является одной из инноваций Федерального государственного образовательного стандарта. Согласно нового Базисного учебного плана она становится обязательным элементом школьного образования и ставит перед педагогическим коллективом задачу организации развивающей среды для обучающихся. В новом ФГОС конкретизировано соотношение между образованием и воспитанием: воспитание рассматривается как миссия образования, как ценностно-ориентированный процесс. Оно должно охватывать и пронизывать собой все виды образовательной деятельности: учебную и внеурочную. [30]

Основными целями в внеурочной деятельности по ФГОС являются создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе со-

иально опыта формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося, создание воспитывающей среды, обеспечивающей активизацию социальных, интеллектуальных интересов учащихся в свободное время, развитие здоровой, творчески растущей личности с сформированной гражданской ответственностью и правовым самосознанием, подготовленной к жизнедеятельности в новых условиях, способной на социально значимую практическую деятельность, реализацию добровольческих инициатив. [30]

Внеурочная деятельность школьников – это совокупность всех видов деятельности школьников, в которой в соответствии с основной образовательной программой образовательного учреждения решаются задачи воспитания и социализации, развития интересов, формирования универсальных учебных действий. [44]

Внеурочная деятельность – неотъемлемая часть образовательного процесса в школе, позволяющая реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта в полной мере. Особенности данного компонента образовательного процесса являются предоставление обучающимся возможности широкого спектра занятий, направленных на их развитие; а также самостоятельность образовательного учреждения в процессе наполнения внеурочной деятельности конкретным содержанием. [9]

Согласно требованиям ФГОС основного общего образования внеурочная деятельность организуется по направлениям развития личности (спортивно-оздоровительное, духовно-нравственное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное).

В условиях принятия Федерального Государственного Образовательного Стандарта стали предъявляться все новые и новые требования к современному образованию. Эти требования связаны с умением учащихся ориентироваться в информационном потоке; с творческим подходом преодолевать возникшие проблемы; применять на практике полученные знания, умения, навыки. Социальная

мобильность, инициативность, самоопределение, самореализация – вот наиболее востребованные качества личности. [30]

В Стандарте основного общего образования предлагается новая структура учебного плана, в состав которого в качестве компонента введена внеурочная деятельность, которая, являясь неразрывной частью образовательного процесса, направлена на становление индивидуальных данных выпускника, достижение личностных и метапредметных результатов изучения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования. Внеурочная деятельность более результативнее, чем урочная, позволяет удовлетворить индивидуальные познавательные потребности обучающихся, организовать деятельность, нацеленную на развитие конкретного ученика, достижение индивидуальных результатов освоения основной образовательной программы. [25]

Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и в внеурочное время.

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. Вне ее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Игра расширяет сферу педагогической деятельности, обогащает профессиональную позицию педагога. [29]

Игровое общение оказывается мощным воспитательным средством, потому что позволяет педагогу совершать разнообразные маневры в поле делового

личностного общения. Игра создает возможности для творчества, совместного творческого развития взрослого и ребенка. Примерный алгоритм создания типичной ролевой игры, состоит из трех пунктов: подготовка игры, ее проведение и обсуждение. Воспитательным результатом внеурочной деятельности школьников должно быть развитие их духовно-нравственных качеств, благодаря участию во внеурочных мероприятиях. [43]

Цели внеурочной деятельности:

- сформировать условия для развития индивидуальных характеристик каждого ученика в процессе творческой групповой деятельности;
- углубить и расширить знания обучающихся (за счет включения в непрограммного и расширения программного материала);
- содействовать развитию метапредметных многоцелевых способов учебной деятельности (путем выполнения творческих, исследовательских, проектных работ, неукладывающихся в рамки уроков);
- сформировать условия для сохранения и укрепления здоровья обучающихся;
- способствовать социализации, профориентации школьников. [43]

Согласно Стандарту, «внеурочная деятельность организуется по направлениям формирования личности (духовно-нравственное, физкультурно-спортивное и оздоровительное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное). В зависимости от реализуемого педагогом направления, внеурочная деятельность отличается многообразием орга-

низационных форм. Выбор содержания и организационных форм работы, как правило, определяется педагогом исходя из его компетентности, круга увлечений. При этом педагог обязан принимать во внимание как интересы и возрастные особенности обучающихся, так и ресурсы образовательной среды, особенности и условия конкретного образовательного учреждения. [26]

Основные организационные формы, реализуемые в рамках внеурочной деятельности, приведены в таблице 1.

Таблица 1

Основные организационные формы внеурочной деятельности

(Ривкин Е. Ю.)

Разовые	Разовые и системные	Системные
конкурсы, викторины и т. п.	Экскурсии	проектная и исследовательская деятельность
конференции	общественно-полезная (социально-значимая) деятельность	тематические объединения обучающихся (кружки, художественные студии, спортивные клубы и секции, юношеские организации и др.)
тематические вечера	театрализованные представления	
олимпиады	выпуск газет	
выставки	т, мультимедийных произведений и т. п.	
предметные недели		

	.	
--	---	--

Наиболее значимой особенностью современного периода развития внеурочной деятельности считается осуществление всех организационных форм как проектов, исполняемых обучающимися на всех его стадиях. Поясним целевые установки и методические особенности успешной реализации указанных организационных форм внеурочной деятельности.

Выводы по первой главе

Роль игры невозможно исчерпать и дать оценку развлекательным способностям. В том заключается ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типичных человеческих отношений и проявлений в труде.

Дидактические (обучающие, контролирующие, обобщающие) игры имеют большой потенциал для биологического образования школьников. Для этого применяются отдельные игровые элементы, приемы и развернутые игровые формы разных игровых методик. Чаще всего они неограничены строгими рамками урока и предоставляют школьникам широкие возможности для знакомления с дополнительной литературой, проявления творческой фантазии и личностных способностей обучающихся. Познавательные задачи в них смягчают момент «обязательности обучения», а сама атмосфера подготовки к подобным урокам, когда все участники одной игры, рождает оптимизм самых равнодушных и небезразличных школьников.

Знания, приобретенные от педагога, обучающиеся объединяют со своими знаниями, добытыми в процессе самообразования, а при личном участии каждого ученика в познании нового эти знания становятся особенно крепкими. Цель учителя на уроке – приблизить содержание игры к конкретной обстановке, при этом всегда учитывая психологические, возрастные характерные черты детей, их способности и потребности. А использовать игровые уроки можно при любой возможности –

при закреплении пройденного материала, при переходе к изучению новой темы (с целью создания проблемной ситуации), в процессе обобщения изученного материала, при проверке знаний и т. д. Действуя в игровой, необычной для стандартного урока, ситуации, ученики становятся более раскрепощенными и двигаются к поставленной цели без особых усилий.

Игровая, очень занимательная для детей, форма урока повышает интерес и вызывает желание справиться с новыми и новыми заданиями.

ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

2.1. Организация исследования

Исследование проводилось на базе МАОУ СОШ № 112 г. Челябинска в рамках учебного процесса в период производственной практики (ноябрь 2018 г.)

В исследовании приняли участие обучающиеся 7-го класса в количестве 27 человек.

2.2. Методы исследования

Содержание эксперимента заключается в проведении нескольких внеклассных мероприятий в которых были задействованы различные игровые технологии.

Опираясь на школьную программу по биологии и работу проводили в три этапа:

1. Опрос обучающихся направленно на выявление уровня заинтересованности обучающихся в изучении биологии
2. Разработка и проведение внеурочных мероприятий по биологии на темы «Беспозвоночные животные» и «Своя игра» с использованием различных игровых технологий
3. Повторный опрос обучающихся

2.3 Математико-статистический анализ полученных данных

Графический анализ полученных данных проводился с помощью пакета Office 2013. Для математического анализа применяли F-критерий Фишера – статистический параметрический критерий, с помощью которого сравниваются параметры двух выборок.

ГЛАВА 3. РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

3.1. Опрос обучающихся

Предварительный опрос проводился для того, чтобы выявить начальный уровень заинтересованности обучающихся в изучении биологии.

Результаты предварительного опроса сводятся к следующему:

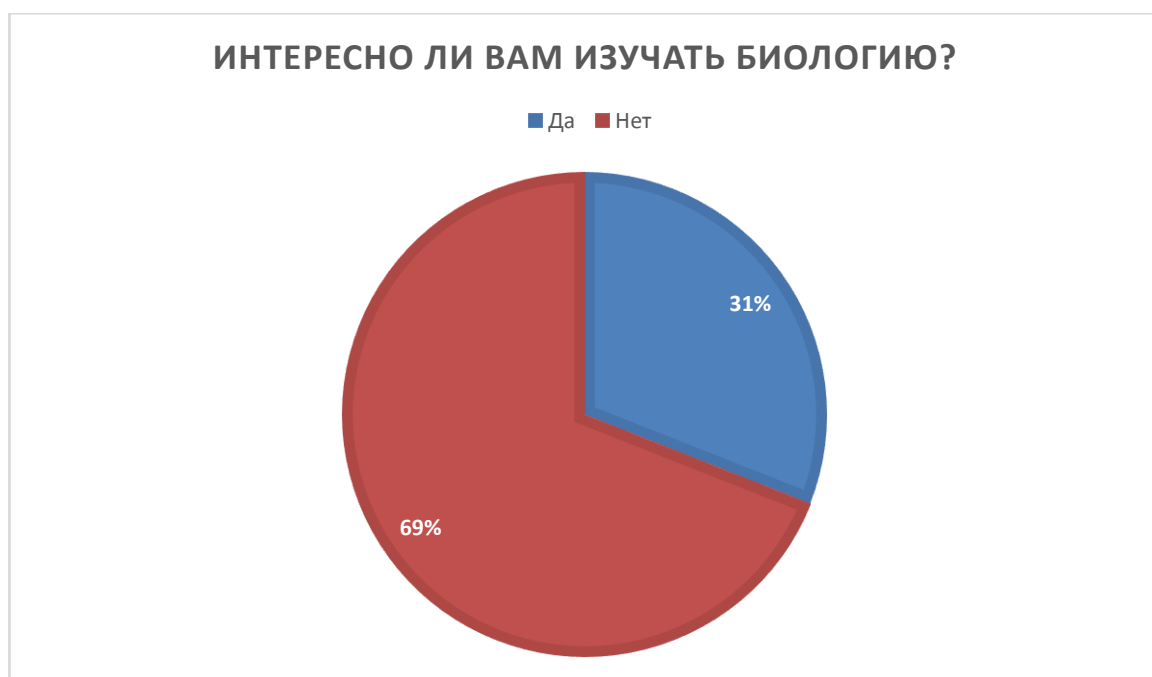


Рис. 1. Вопрос 1

Анализ ответов школьников выявил, что большая часть школьников считает, что биология неинтересная наука.



Рис.2.Вопрос2

Анализ ответов школьников выявил, что большинству интересно изучение биологии в школе, но также имеется большой процент кому предмет не интересен.

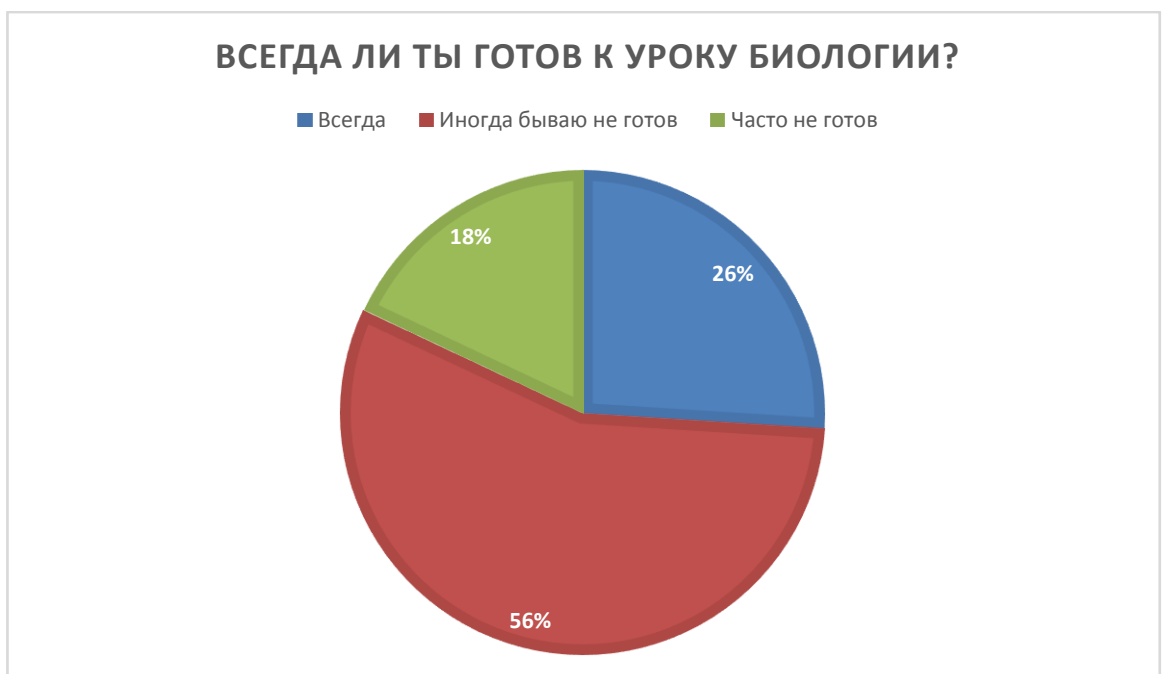


Рис.3.Вопрос3

Полученные данные говорят о том, что очень маленькая часть обучающихся всегда готова к уроку, из этого можно предположить, что учащиеся не считают предмет важным и значимым.



Рис.4. Вопрос 4

Большее количество опрошенных заботятся о оценке по биологии, это следовало ожидать, так как успеваемость в классе достаточно высокая. Но также есть ученики, которые оценки по биологии не интересуют, это можно связать с слабой мотивацией в обучении.



Рис.5.Вопрос5

41% обучающихся приятно самим получать хорошие оценки, из этого следует, что оценки они получают для собственного удовлетворения.



Рис.6.Вопрос6

Данные ответы обучающихся, выявили что только пятая часть опрошенных стремятся участвовать в представленных мероприятиях. У остальных школьников это стремление отсутствует.



Рис.7. Вопрос 7

Полученные данные говорят о том, что для школьников самыми интересными являются практические занятия. Скорее всего это связано с тем, что практические занятия проводятся не так часто, и обучающимся интересен процесс их выполнения. На втором месте находится урок в форме игры, этот результат ожидаемый, так как такие уроки приносят разнообразие в изучение и повторение материала.

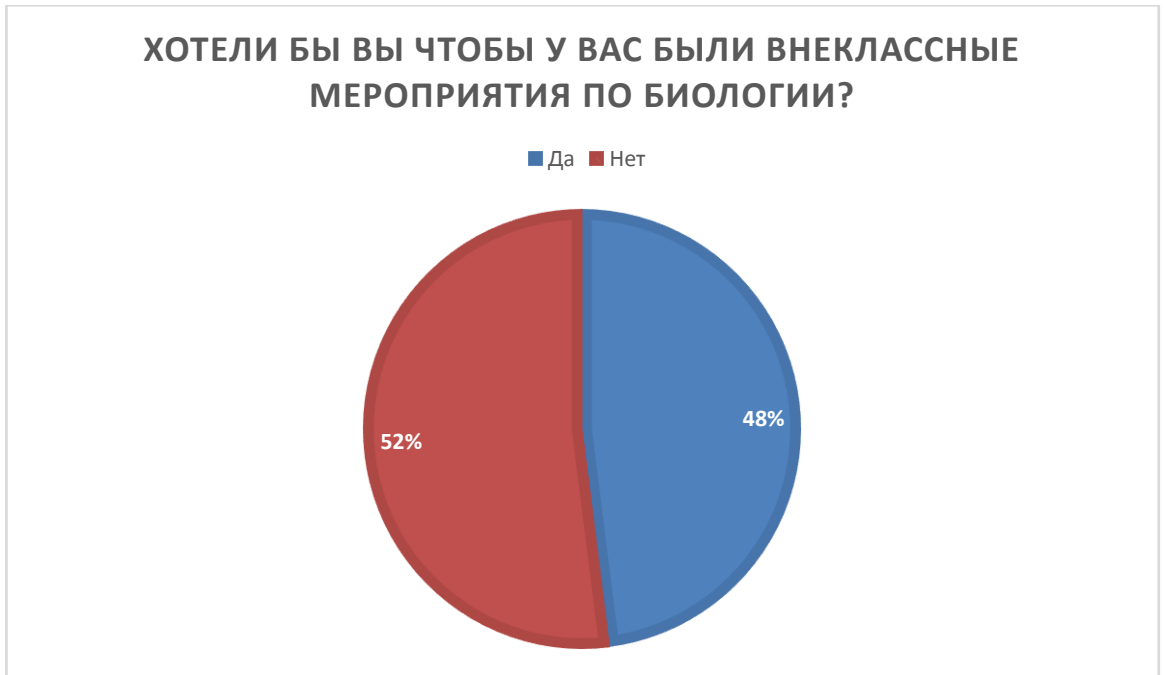


Рис.8.Вопрос8

Мнение анкетированных почти разделилось, скорее всего это связано с тем, что нагрузка школьников достаточно высокая и в основном часть опрошенных считает, что внеклассные мероприятия принесут дополнительную нагрузку.



Рис.9.Вопрос9

Анализ ответов школьников выявил, что большинство из них считают, экскурсии и занятия в виде игры – интересной формой занятия. На их взгляд дискуссия – неинтересная форма занятия.



Рис.10. Вопрос 10

Большее количество опрошенных неуверенны в том, что знания по биологии пригодятся им после школы. Скорее всего это связано с тем, что обучающиеся не сталкивались с применением практических знаний по биологии.

3.2. Разработка и проведение внеурочных мероприятий

Во втором этапе была произведена разработка и проведение внеурочных мероприятий по биологии на темы «Беспозвоночные» и «Своя игра» с использованием различных игровых технологий.

Далее представлены разработки и описания внеурочных мероприятий.

Методическая разработка внеклассного мероприятия.

Внеклассное мероприятие проводилось для учащихся 7 класса. Проводилось в форме игры;

Возраст учащихся 13-14 лет;

Количество участников составляет 27 человек;

Место проведения: г. Челябинск, ул. Героев Танкограда, 104, школа № 112

Время проведения 40 минут;

Оборудование: компьютер, проектор, презентация;

Внеурочное мероприятие по теме «Беспозвоночные животные»

Цель: Продолжить формирование биологического и экологического мышления обучающихся.

Задачи: Обобщить, закрепить знания, расширить представления о беспозвоночных животных.

Продолжить развитие интереса к эколого-биологическим знаниям.

Воспитывать бережное отношение к природе и чувство ответственности за ее сохранение.

Ход внеурочного мероприятия: Вигре встречаются две команды. Лидер определяется по сумме всех баллов, набранных во всех состязаниях.

1. Орг. момент (приветствие, разделение на команды). Оповещение о том, что внеурочное занятие пройдет в игровой форме. (5-7 мин)

2. “Отгадать задуманное”, (растение, животное, термин и т.д.), используя перечень наводящих вопросов.

Пример: На парте выставлено несколько комнатных растений (или развешаны рисунки животных). Один ученик выходит из аудитории, а оставшиеся загадывают растение (животное). Вернувшись, ученик задаёт вопросы, на которые класс отвечает “да” или “нет”. Вопросы должны касаться морфологических признаков или других характеристик растения. Например, настольная ходячая хлорофитум, герань, узамбарская фиалка, традесканция. Класс загадывает “узамбарская фиалка”. Вызванный ученик задаёт вопросы:

- Это растение из класса однодольных?

-Нет!

-Листья опушены?

-Да!

-Листья растут, образуя розетку?

-Ответ: Это узамбарская фиалка.

Вопросы должны быть по теме «Беспозвоночные»

Вопросов должно быть не более пяти. По их характеру можно судить о знании материала. (5 мин)

3. “Кто больше?” Каждая команда составляет список видов беспозвоночных животных. Команда, назвавшая больше животных, считается победителем (5 мин)

4. “Фантастический проект”

Описать какие изменения произойдут в окружающей среде, если моллюски исчезнут. (10 мин). Работать в командах.

Представление «проекта». (7 мин)

5. «Гонка лидеров»

Каждой команде по очереди задается один вопрос. Время на обдумывание не дается. Ответ оценивается в 1 балл.

К какому типу животных относится морская звезда? (иглокожие)

К какому типу животных относится слизень? (моллюски)

Тип симметрии, характерный для кишечнополостных? (лучевая, радиальная)

Способность организмов восстанавливать утраченные части тела? (регенерация)

Орган передвижения у эвглены зелёной? (жгутик)

Органы прикрепления у бычьего цепня? (присоски и крючки)

Промежуточный хозяин для печёночного сосальщика? (малый прудовик)

Окончательный хозяин свиного цепня? (человек)

Органы дыхания у водных моллюсков? (жабры)

Органы дыхания у насекомых? (трахеи)

Приспособление некоторых головоногих для дезориентации и устрашения врагов? (чернильная железа)

Шарообразное образование в раковинах некоторых моллюсков? (жемчуг)

Отряд Жесткокрылые по-другому? (жуки)

Отряд Чешуекрылые по-другому? (бабочки)

Переносчик энцефалита? (таёжный, собачий клещ)

Главная пчела в пчелиной семье? (матка)

Органы равновесия у речного рака? (статоцисты)

Органы выделения моллюсков? (почки)

Учёные, изучающие насекомых? (энтомологи)

Наука о классификации животных (систематика)

Тип животных, представители которых люди мылись многие века? (губки) (5-7 мин)

6. Подведение итогов.

Вторым внеурочным занятием было проведение игры с использованием ИКТ.

«Своя игра»

Возраст учащихся 13-14 лет;

Количество участников составляет 27 человек;

Место проведения: г. Челябинск, ул. Героев Танкограда, 104, школа № 112

Время проведения 40 минут;

Оборудование: компьютер, проектор, презентация;

Цели проведения игры: расширение и обогащение опыта совместной деятельности и формирования общения со сверстниками, формирование коммуникативных

ействий, повышение познавательного интереса школьников к естественнонаучным дисциплинам.

Условия проведения игры: игроки разбиваются на четыре команды Игро вое поле:

1 раунд: «Легенды мифы»

1. Вопросна 10 баллов:

Из древнегреческой мифологии мы знаем, что Гераклу ни что жил Лернейскую Гидру, а кого убил Персей (Медузу Горгону);

2. Вопросна 20 баллов:

Рассказывают, что очень давно в Греции жил прекрасный юноша. Он был очень высокого мнения о своей красоте. За это Афродита наказала его – до конца своих дней юноша был обречен любоваться своим отражением в воде. От безнадёжности юноша пронзил себякинжалом. Из капель его крови вырос прекрасный цветок. (Нарцисс);

3. Вопросна 30 баллов:

Как из-за что наказала богиня Афина Арахну?

(Превратила паука, зато, что Арахна выткала более красивый ковер, чем Афина);

4. Вопросна 40 баллов:

Древнегреческий миф гласит, что богиня плодородия Деметра превратила Аскалафа – садовника Аида в птицу. В какую птицу?

(В сову)

2 раунд: «Рекорды»

1. Вопросна 10 баллов:

Назовите самое крупное пресмыкающееся, обитающее на острове Комод

о

(Комодский варан, длина до 3 м);

2. Вопросна 20 баллов:

Какоерастениеобладаетсамымкрупнымцветкомснеприятнымзапахом, астебляилистьевунегонет.

(РаффлезияАрнольди);

3. Вопросна30баллов:

ВгорахКавказарастетдеревоссамойкрепкойипрочнойдревесиной.Егос огромнымтрудомрубиттопор,аствол,упавшийврекумгновеннотонет.Чтоэто задеревцо?

(Железноедеревцо)

4. Вопросна40баллов:

Самойкрупнойсчитаетсяжемчужина«Головамусульманина»,вес7кг.,д линна23см,ширина14см,высота15см.ОнабыладобытанаФилиппинахизрако винысамогокрупногомоллюска.Этомоллюскаещеназывают«ловушкасмер ти».Акакоегобиологическоеназвание?

(Тридакнагигантская,весдо500кг).

Зраунд:Ившутку,ивсерьез:

1. Вопросна10баллов:

Укогобольшеног:упятиосьминоговиличетырежкальмаров?

(одинаковоеколичество)

2. Вопросна20баллов:

СоздательисламапророкМухаммедутверждал,чтоэтиптицывидятанге ловипениемоповещаютлюдейобихприближении.Окакихптицахидетречь?

(Опетухах)

3. Вопросна30баллов:

Этодомашнееживотное- единственное,котороенеупоминаетсявБиблии,

НоАльбрехтДюреризобразилегоуногАдамаиЕвывраю.Асогласнописа телюГиляровскому,купцывМосквеустраивалисостязания–укогооножирнее.

(Кот);

4. Вопросна40баллов:

В время пребывания в Одессе А. С. Пушкин был послан графом Воронцовым для сбора сведений об этих насекомых. О каких?

(О саранче).

4 раунд: Секреты растений

1. Вопросна 10 баллов:

Это растение прозвали «бешеным». Чем оно занимается?

(Бешенный огурец разбрасывает свои семена);

2. Вопросна 20 баллов:

Известно, что хмель обвивает как живые, так и мертвые растения, а повилка — только живые. С чем это связано?

(Повилка —

паразитическое растение, присасывается к живым растениям)

3. Вопросна 30 баллов:

На торфяных разработках Брянщины в 1989 году нашли самолет времен ВОВ, на котором не было следов ржавчины. Объясните этот факт.

(Мох сфагнум препятствует проникновению кислорода, процесс окисления железа не происходит);

4. Вопросна 30 баллов:

В саваннах Австралии растет ближайший родственник какао. Своё название дерево получило зато, что его ствол похож на гигантский сосуд. Что это за дерево, и что оно хранит в сосуде?

(Бутылочное дерево, хранит воду).

5 раунд: Самые-самые

1. Вопросна 10 баллов:

Самое массивное дерево.

(Секвойя);

2. Вопросна 20 баллов:

Самое высокое дерево.

(Эвкалипт);

3. Вопросна 30 баллов:

Самое крупное плавающее растение.

(Виктория-регия);

4. Вопрос на 30 баллов:

У какого растения самые большие цветы?

(Ураффлезии)

Подведение итогов.

3.3. Проведение повторного анкетирования

Заключительный этап-

это проведение повторного анкетирования, для выявления эффективности внеурочных мероприятий на заинтересованность учащихся в изучении биологии.



Рис. 11. Вопрос 1 (повторный вопрос)

Анализ ответов школьников выявил, что большая часть школьников считает, что биология является интересной наукой.



Рис. 12. Вопрос 2 (повторный вопрос)

Анализ ответов школьников выявил, что большинству любопытно изучение биологии в школе, но также имеется большой процент кому предмет не интересен.



Рис. 13. Вопрос 3 (повторный вопрос)

Приобретенные данные говорят о том, что небольшая часть обучающихся всегда готова к уроку, из этого можно допустить, что обучающиеся не считают предмет важным и значимым.



Рис. 14. Вопрос 4 (повторный вопрос)

Большее количество опрошенных беспокоится о оценке по биологии, это следовало ожидать, так как успеваемость в классе довольно высокая. Однако отсутствие оценки по биологии не интересуют, это можно связать с слабой мотивацией в обучении.



Рис. 15. Вопрос 5 (повторный вопрос)

41% обучающихся приятно самим получать хорошие оценки, из этого следует, что оценки они получают для собственного удовлетворения.



Рис. 16. Вопрос 6 (повторный вопрос)

Данные ответы обучающихся, выявили что только пятая часть опрошенных стремится участвовать в представленных мероприятиях. У остальных школьников это стремление отсутствует.



Рис. 17. Вопрос 7 (повторный вопрос)

Полученные данные говорят о том, что для школьников самым интересным являются уроки в форме игры. Скорее всего это связано с тем, что после проведенных мероприятий обучающиеся полностью оценили, как такие уроки принесли разнообразие в образовательный процесс.



Рис.18. Вопрос8(повторныйпрос)

Анализ ответов школьников выявил, что большинство из них считают, занятия в виде игры – интересной формой занятия. На втором месте оказалась форма-экскурсии. Наихвзгляд дискуссия-неинтересная форма занятия.



Рис.19. Вопрос9(повторныйпрос)

Большее количество опрошенных неуверенны в том, что знания по биологии пригодятся им после школы. Скорее всего это связано с тем, что обучающиеся еще не определились со своей будущей профессией.



Рис.20. Вопрос 10 (повторный вопрос)

Только одной пятой учащихся не понравилось участвовать в мероприятии, из этого следует, что большая часть обучающихся была удовлетворена данным мероприятием своей работой на нем.

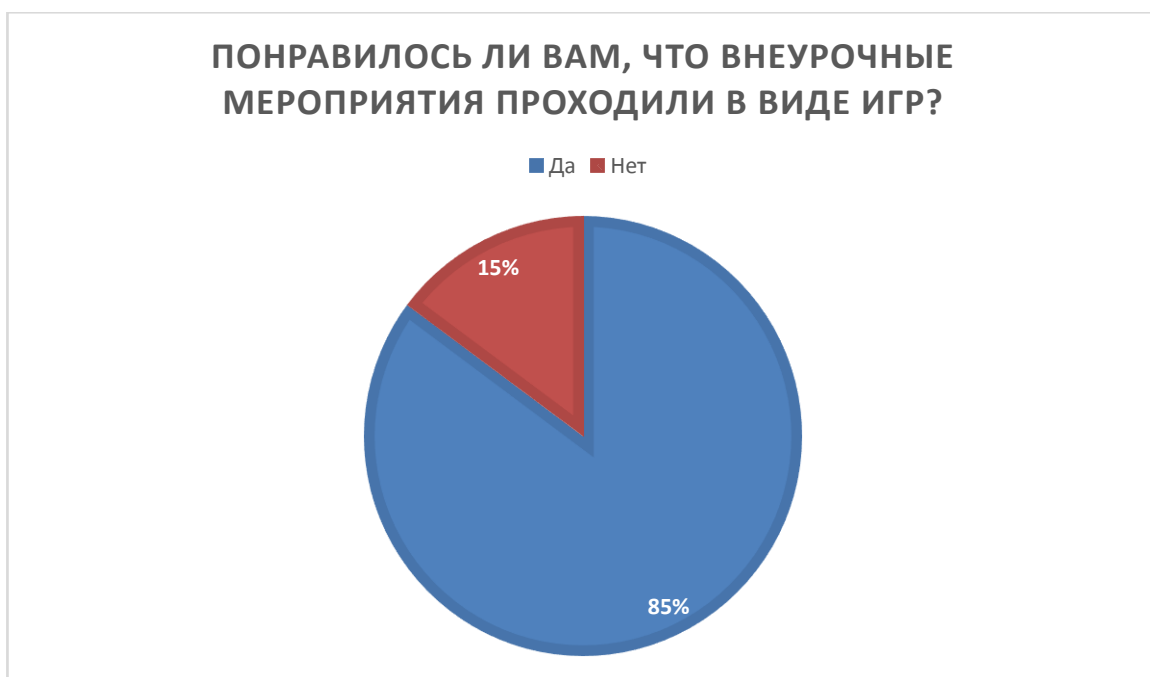


Рис.21. Вопрос 11 (повторный вопрос)

Исходя из данных полученных в ходе анализа ответов на данный вопрос, стоит отметить, что мероприятие в виде игр заинтересовало обучающихся.

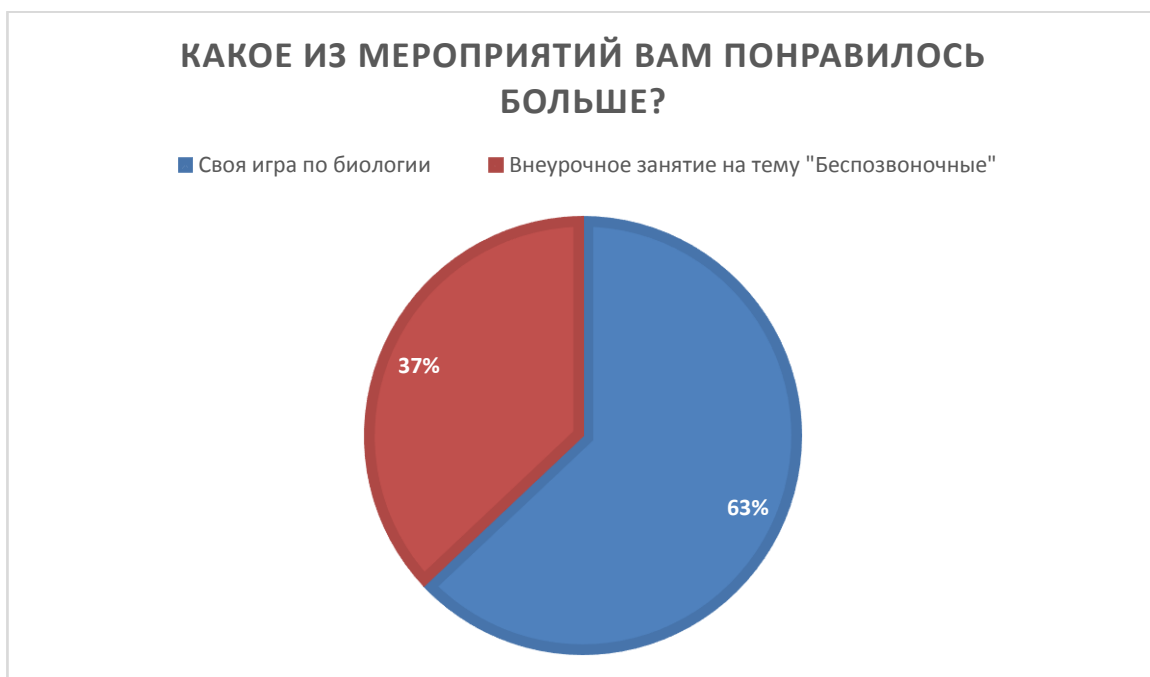


Рис.22. Вопрос 12 (повторный вопрос)

63% анкетированных больше заинтересовала «Своя игра по биологии», это следовало ожидать, так как это мероприятие вызывает соревновательный момент между командами, очень динамична, а также в проведении используются ИКТ.



Рис.23. Вопрос 13 (повторный вопрос)

Мнение анкетированных почти разделилось, скорее всего это связано с тем, что нагрузка школьников достаточно высокая и большая часть опрошенных считает, что в другое время заинтересованных в подобных мероприятиях больше.



Рис.24. Сравнение результатов по вопросу анкетирования 1

* $p=0,026$

Сравнение результатов двух анкетирований по данному вопросу показало, что выбранная нами форма урока оказалась более интересной для обучающихся.

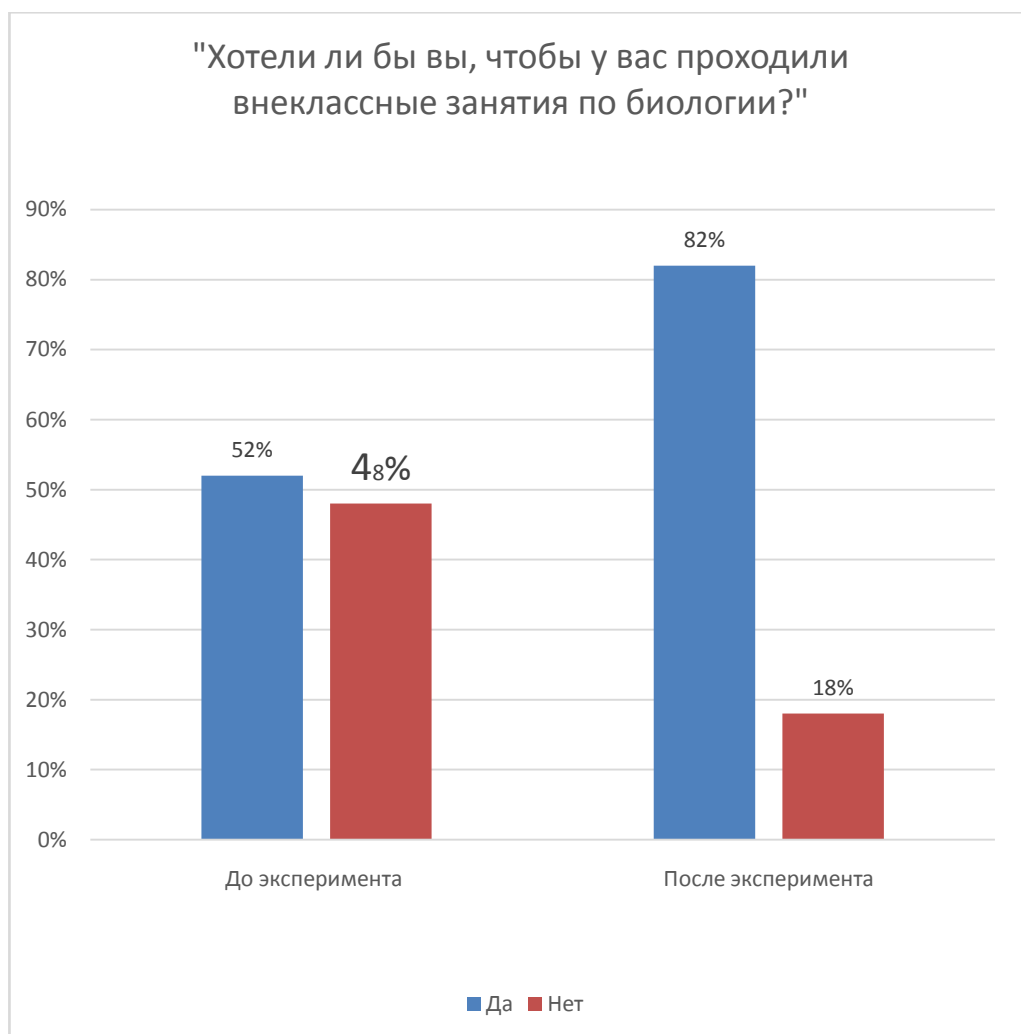


Рис.25. Сравнение результатов вопроса анкетирования 2

* $p=0,026$

Анализ полученных данных, показал, что уровень заинтересованности обучающихся во внеурочных занятиях по биологии вырос.

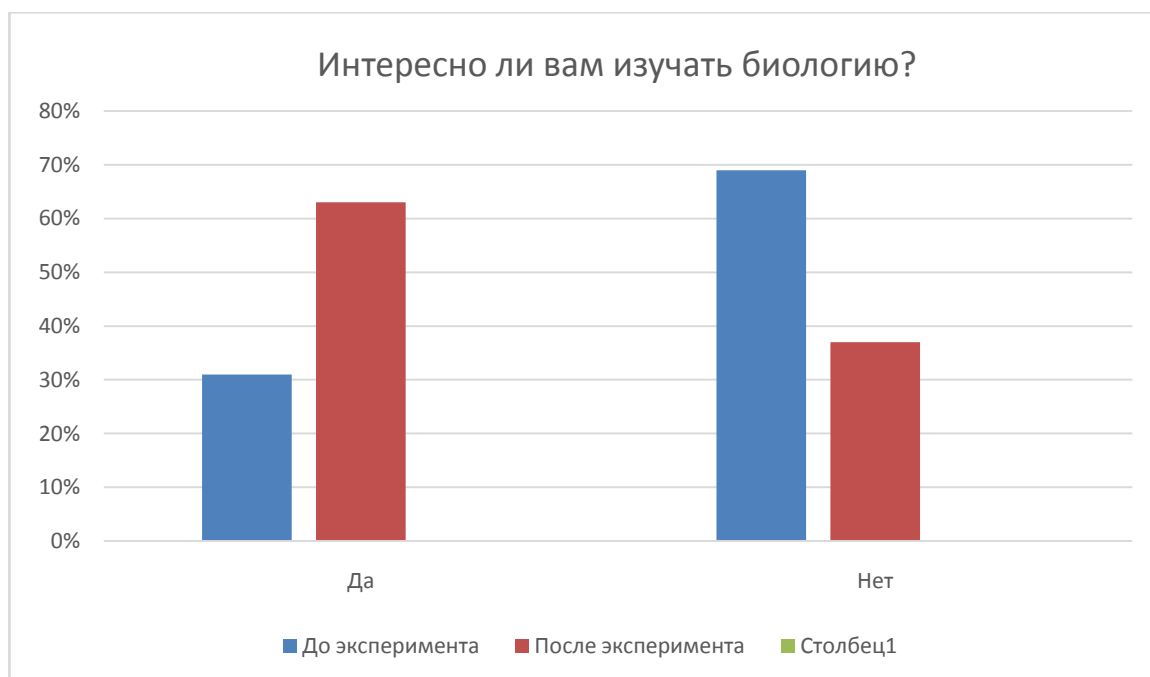


Рис.26. Сравнение результатов по вопросу анкетирования

* $p=0,053$

Анализ полученных результатов выявил, что уровень заинтересованности обучающихся в предмете вырос.

После обработки ответов опросника и сравнения их результатов, мы выявили положительную динамику заинтересованности обучающихся во внеурочной деятельности по биологии в следующих вопросах: «Хотели бы вы чтобы у вас проходили внеурочные занятия по биологии?», «В какой форме вы бы хотели видеть внеурочные занятия по биологии?», «Интересно ли вам изучать биологию?». В других вопросах положительной динамики не выявлено или она незначительна, это связано с тем, что для этого двух внеурочных занятий недостаточно, нужна систематическая работа на протяжении длительного времени.

Выводы по третьей главе

На основе теоретического анализа проблемы, педагогического эксперимента и общеизвестных дидактических принципов была разработана серия внеурочных занятий по темам «Своя игра», «Беспозвоночные животные».

Проведенное нами исследование по проблеме использования игровых технологий в внеурочной деятельности по биологии позволяет сделать следующие выводы:

1. После проведения эксперимента значительно увеличился уровень заинтересованности обучающихся в внеурочных мероприятиях:
До начала эксперимента 31%, после эксперимента 63%.
2. Для положительной динамики по остальным рассматриваемым вопросам необходимо более длительное время внедрения игровых технологий.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, игровые технологии актуальны в внеурочной деятельности по биологии: Во-первых, потому, что ученику по своей природе нравится играть. Игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация обучения. Подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности, решить свои коммуникативные проблемы.

Во-вторых, игра позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, вообразить то, чего он не видел. В игре активизируются такие психические процессы как внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В-третьих, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В процессе игры раскрываются скрытые таланты, застенчивые дети проявляют незаурядные способности, пассивный ребёнок способен выполнить такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В-четвёртых, игра способствует развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность. Факторы, сопровождающие игру — интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение.

Проведённое нами исследование по проблеме использования игровых технологий в внеурочной деятельности по биологии позволяет сделать следующие выводы:

1. Установлено, что в психолого-педагогической теории и практике отечественной школы накоплен богатый методический опыт внедрения игровых технологий в учебный про-

цесс, однако современные педагоги нечасто приходят к их использованию.

2. На основе теоретического анализа, были разработаны внеклассные занятия по биологии с использованием мигровых технологий, которые повышают заинтересованность обучающихся в изучении биологии.

3. Экспериментальная проверка эффективности разработанной программы внеклассных мероприятий «Своя игра» и «Беспозвоночные животные» показала, что проведенный эксперимент подтвердил гипотезу исследования.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азаров, Ю.П. Играитруд[Текст]/Ю.П.Азаров. – М.: изд-во Знание, 1973.– 96 с.
2. Азаров Ю.П. Искусствовоспитывать[Текст]/ Ю.П. Азаров –М.: изд-во Просвещение, 1985.– 448 с.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой[Текст] / Н.П. Аникеева – М.: изд-во Просвещение, 1987.– 144 с.
4. Баев И.М. Играем на уроках русского языка/ И.М. Баев – М.: изд-во Русский язык, 1989.– 86 с.
5. Берн Э. Игры, в которые играют люди[Текст]/Э.Берн – М.: изд-во Эксмо, 2013. – 352 с.
6. Блехер, Ф.Н. Дидактические игры[Текст]/Ф.Н.Блехер.–М.:изд-во Просвещение, 1964.–325с.
7. Бижова Т.В. Роль дидактической игры на уроках математики и во внеурочной деятельности как одной из педагогических технологий на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся[Текст]/Т.В.Бижова//Теория и практика образования в современном мире: материалы междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февраль 2012 г.). –СПб.: изд-во Реноме, 2012. – 149–154 с.
8. Гребенюк О.С., М.И.Рожков .Общие основы педагогики[Текст]/О.С.Гребенюк–М.:изд-во Владос, 2004.—160с.
9. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников: метод. конструктор: пособие для учителя[Текст]/Д.В.Григорьев, П.В.Степанов.–М.:изд-во Просвещение, 2010.– 223 с.
10. Даутова О.Б., Современные педагогические технологии в профильном обучении[Текст]: учеб.–метод. пособие для учителей /О.Б. Даутова, О.Н. Крылова// подред. А.П.Тряпицыной. – СПб.: изд-во КАРО, 2006.–176с.

11. Журавлев А.П. Языковые игры на компьютере [Текст] / А.П. Журавлев – М.: изд-во Просвещение, 1988. – 144 с.
12. Жуковская, Р.И. Игра и ее педагогическое значение [Текст] / Р. И. Жуковская. – М.: изд-во Педагогика, 2006. – 110 с.
13. Загвязинский В.И. Теория обучения. Современные интерпретации [Текст] / В.И. Загвязинский – М.: изд-во Академия, 2001. – 192 с.
14. Занько С.Ф. Игра и ученье [Текст] / С.Ф. Занько – М.: изд-во Профессиональное образование, 1992. – 141 с.
15. Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения [Текст] / Е.В. Карпова. – Ярославль.: из-во Академия развития, 1997. – 476 с.
16. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: Пособие для преподавателей [Текст] / А.К. Колеченко – СПб: из-во КАРО, 2008. – 368 с.
17. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики [Текст] / В.Г. Коваленко – М.: изд-во Просвещение, 1990. – 96 с.
18. Конаржевский Ю.А. Анализ урока [Текст] / Ю.А. Конаржевский – М.: изд-во Педагогический поиск, 2013. – 240 с.
19. Кэрролл Л. Логическая игра [Текст] / Л. Кэрролл – М.: изд-во Наука, 1991. – 192 с.
20. Минкин Е.М. Отигрык знаниям [Текст] / Е.М. Минкин – М.: изд-во Просвещение, 1983. – 192 с.
21. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры [Текст] / Б.П. Никитин – М.: изд-во Самокат, 1990. – 384 с.
22. Нечаев М.П. Рефлексивные технологии и воспитания в современной школе [Текст]: Учебно-методическое пособие / Нечаев М.П. – М.: изд-во 5 знания, 2009. – 176 с.
23. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии [Текст] / И.П. Пидкасистый., Ж.С. Хайдаров – М.: изд-во РПА, 1996. – 270 с.

24. Поташник М.М. Качество образования: проблемы технологии управления [Текст] / М.М. Поташник – М.: из-во Педагогическое общество России, 2002. – 448 с.
25. Павлова М.А. Социально-педагогические технологии работы с «трудными детьми» [Текст] / М.А. Павлова – М.: изд-во Учитель, 2013. – 232 с.
26. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии [Текст] / А.П. Панфилова М.: изд-во Академия, 2012. – 192 с.
27. Ривкин Е.Ю. Внеурочная деятельность в условиях внедрения ФГОС ООО: целевые установки и организационные формы [Текст] // Администратор образования. – 2012. – № 20. – С. 75–84.
28. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании [Текст] / Н.В. Самоукина – М.: изд-во Народное образование, 1996. – 111 с.
29. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий [Текст]: в 2 т. Т. 1. / Г.К. Селевко. – М.: изд-во НИИшк. технологий, 2006. – 816 с.
30. Смирнов, С.Д. Еще раз о технологиях обучения [Текст] / С.Д. Смирнов // Высшее образование в России. – 2000. – № 6. – С. 115–120.
31. Спиваковский, А.С. Игра – это серьезно [Текст] / А.С. Спиваковский. – М.: изд-во Педагогика, 1992. – 232 с.
32. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка [Текст] / Стронин М.Ф. – М.: изд-во Просвещение, 1981. – 112 с.
33. Стефановская Т.А. Педагогика: наука и искусство [Текст] / Т.А. Стефановская – М.: изд-во Совершенство, 1998. – 368 с.
34. Третьяков П.И. Регион: управление образованием по результатам [Текст] / П.И. Третьяков – М.: изд-во Новая школа, 2001. – 875 с.
35. Тюков, А.А. Организационные и обучающие игры моделирование процесса социального развития личности [Текст] / А.А. Тюков // Игровое моделирование методология и практика. – Новосибирск: изд-во Наука. Сибирское отделение, 1987. – С. 48–61.

36. Тюктеева, Г. Психолого– педагогическая игра «Всево всем» [Текст] / Г. Тюктеева // Воспитание школьников. – 2003. – №4. – С.45–47.
37. Тюнников, Ю. С. Игровое обучение как дидактическая система будущего [Текст] / Ю. С. Тюнников, С. М. Тюнникова // Гуманизация. – 2002. – № 3. – С. 36–50.
38. Устинова Т. Б. Кейс– технологии как условие активизации самостоятельной работы студента в колледже [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогических идей: [сайт]. – URL: <http://www.festival.1september.ru/articles/512028/>. (дата обращения : 12.03.2019)
39. Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий [Текст] / Й. Хёйзинга – СПб.: изд–во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
40. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С. А. Шмаков – М.: изд–во Новая школа, 1994. – 239 с.
41. Шмаков С. А. Культура – досуг – ребенок [Текст] / Шмаков С. А. – М.: изд–во Новая школа, 1994. – 199 с.
42. Шамова Т. И. Управление образовательным процессом в адаптивной школе [Текст] / Т. И. Шамова – М.: изд–во Гуманитарный издательский центр, 2007. – 384 с.
43. Шарыпова Н. В. Квест и кейс как элементы интерактивных технологий в современном биологическом образовании [Текст] / Н. В. Шарыпова, Н. В. Павлова // Самарский научный вестник. – 2018. – №1(22). – С.297–300.
44. Щуркова Н. Е. Классное руководство: игровые методики [Текст] / Н. Е. Щуркова – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 256 с.
45. Эльконин Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин – М.: изд–во Гуманитарный издательский центр, 1979. – 360 с.

46. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника [Текст] / М.Г. Яновская – М.: изд-во Просвещение, 1974. – 23 с.