

Использование игровых технологий как средства формирования функциональной грамотности на уроках биологии

Современная система образования ориентирована на развитие личности учащегося, его исследовательских и познавательных способностей. Основная цель — перейти от репродуктивного усвоения знаний к активной познавательной деятельности. В этом активно помогают игровые технологии.

Игровые методы обучения базируются на принципах активности, самостоятельности и сотрудничества. Они позволяют включить каждого ученика в процесс познания через решение учебно-игровых ситуаций. Это делает обучение мотивирующим, личностно ориентированным и направленным на формирование функциональной грамотности.

На уроках биологии игровые технологии помогают моделировать реальные природные явления и биологические процессы. Давайте рассмотрим конкретные примеры игр и тем:

Игра «Домино»

Тема: «Царства живой природы» (6 класс)

Учащиеся соединяют карточки с названиями признаков организмов и их царств, закрепляя знания о растениях, животных, грибах и микроорганизмах.

Тема: «Типы червей» (8 класс)

Повторяются признаки строения и образа жизни плоских, круглых и кольчатых червей.

Игра «Тримино»

Тема: «Строение клетки» (6 класс)

Учащиеся соединяют термины и определения по форме треугольников, формируя целостное представление о клетке.

Тема: «Генетика» (11 класс)

Закрепление генетических понятий: гены, аллели, наследственные признаки; учащиеся сопоставляют термины и определения.

Игра «Тетрамино»

Тема: «Строение и функции клеточных органоидов» (11 класс)

Учащиеся собирают «фигуры-клетки» по признакам органоидов, формируя наглядное понимание строения и функций клетки.

Игра «Пазлы»

Тема: «Скелет человека» (9 класс)

Учащиеся собирают скелет человека из частей-пазлов, закрепляя знание анатомии костей.

Тема: «Органы и системы организма» (8–9 класс)

Сборка схем органов по их расположению и функции.

Использование этих игр развивает критическое мышление, умение аргументировать свои решения, работать в команде и анализировать результаты. Игровые формы органично сочетаются с проектным обучением,

кейс-методом, исследовательской деятельностью, что помогает формировать метапредметные компетенции и применять знания в новых ситуациях.

Таким образом, игровые технологии — это эффективный инструмент активизации познавательной деятельности и формирования функциональной грамотности учащихся на уроках биологии. Они делают обучение интересным, наглядным и практически значимым.

Учитель биологии
ГУО «Гимназия № 5 г. Минска
имени героев на Эльбе»

О.А. Щупановская