

**ПРЕЗЕНТАЦІЯ
ДОСВІДУ РОБОТИ**

**ВЧИТЕЛЯ БІОЛОГІЇ
МАР'ЯНІВСЬКОЇ ЗОШ
І-ІІІ СТУПЕНІВ
ВАСИЛЬКІВСЬКОГО
РАЙОНУ**

**ХАРКАЛЮК ІННИ
ВАСИЛІВНИ**



Хто не йде вперед, іде назад:
стану нерухомості не існує

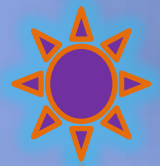
В.Г.Белінський



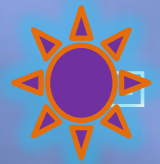
Тема досвіду

*ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ
В МЕЖАХ КОМПЕТЕНТНІСНО -
ОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАННЯ
(НА ПРИКЛАДІ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ)*

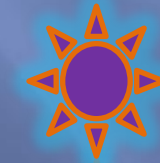
Мета діяльності:



формування творчого і логічного мислення учнів,



виховання самостійності,



розвиток пам'яті, просторової уяви, інтуїції, пізнавальної активності та стійких пізнавальних інтересів через різноманітні ігрові форми навчання.



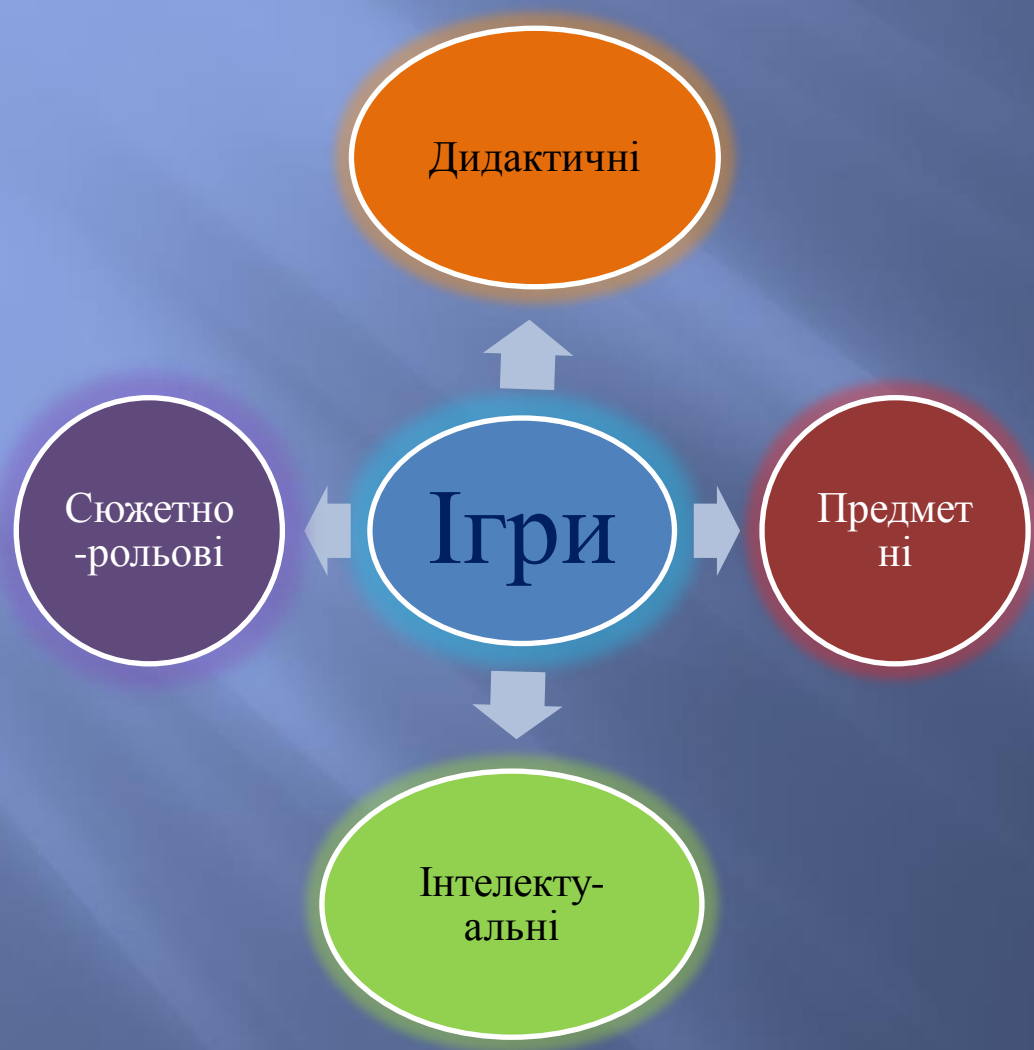
Засоби реалізації мети

- ❖ високий професіоналізм;
- ❖ високий рівень культури та ерудиції;
- ❖ вміння спілкуватися і налагоджувати контакти з учнями;
- ❖ повага до особистості учня, його інтересів;
- ❖ вміння зацікавити учнів предметом;
- ❖ володіння собою, почуття гумору, вміння володіти ситуацією.



Вважаю, що для того, щоб давати міцні знання, необхідно:

- ▣ Формувати внутрішню мотивацію навчально - розвивальної діяльності вчителя і учня.
- ▣ Розвивати пошукову пізнавальну активність і самостійність учнів.
- ▣ Сприяти розвитку оцінки і самооцінки, контролю і самоконтролю.
- ▣ Застосовувати знання в ситуаціях, наближених до життя.
- ▣ Формувати творчі здібності.



“ У грі перед дітьми розкривається світ, розкриваються творчі особливості особистості. Без гри немає й не може бути повноцінного розумового розвитку”

В.О.Сухомлинський

Навчальна гра включає три основні етапи:

підготовчий

етап проведення гри

*етап узагальнення та
аналіз результатів*



Правила гри:

Попередня
підготовка

Констатація
результату
гри

Компетентне
журі

Обов'язкові
атрибути гри:
оформлення,
ефект
несподіванки

Обов'язкові
ігрові моменти
не навчального
характеру

Ефективність застосування ігрових технологій

▣ У процесі ігрової діяльності учні:

- застосовують на практиці вміння й навички, отримані на уроках;
- чітко формулюють питання для з'ясування істотних ознак предмета або явища;
- пояснюють свою точку зору, намагаються відстоювати її;
- ведуть діалог, уміють слухати опонента;
- дають рецензію на відповідь;
- розвивають вміння фантазувати, чути інших, контактувати з ними;
- формують вміння й навички підключати власний життєвий досвід;
- синтезують вміння й навички.

Використання інтерактивних технологій



**РОБОТА У
ГРУПАХ**

**МУЛЬТИМЕДІЙНІ
ТЕХНОЛОГІЇ**

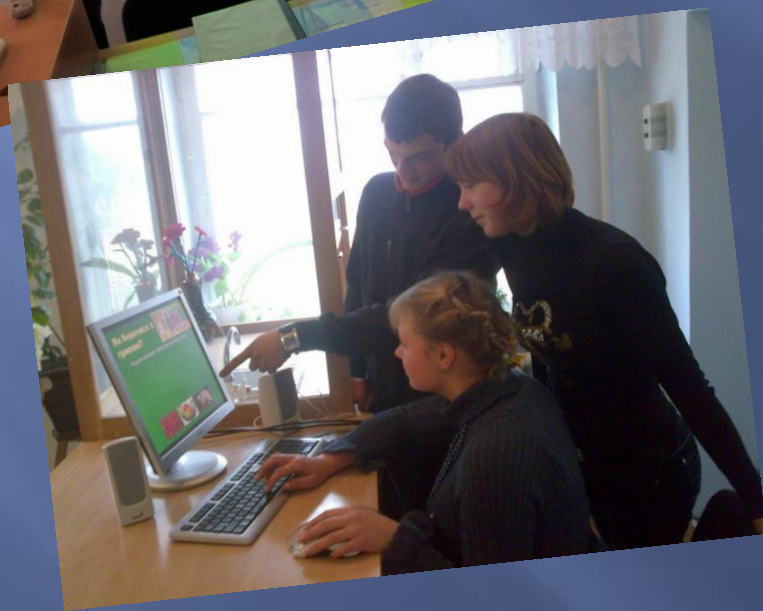
**ІНТЕГРОВАНІ
УРОКИ**

**НЕСТАНДАРТНІ
ФОРМИ
ПРОВЕДЕННЯ
УРОКІВ**

**ДИСКУСІЇ,
РОБОТА НАД
ПРОЕКТАМИ**

Використання комп'ютерних технологій навчання на уроках біології

“Почую – забуду,
побачу – запам'ятаю,
зроблю сам – зрозумію”
Конфуцій



*“Хто цікавиться предметом,
у того відкриті очі і розум” –
цю педагогічну істину можна
закласти в основу пізнання,
в основу навчання, в основу
активних та інтерактивних
технологій навчання*





уміння взяти
відповідальність
на себе

уміння
організувати
свою роботу та
в парах

активність
учнів

міцніше
засвоєння
програмного
матеріалу

**Результати
застосування
ігрових
технологій**

уміння
самостійно
вирішувати
проблеми

уміння
працювати з
різними
джерелами
інформації

доброзичливе
ставлення
одне до одного

ретельність і
сумлінність у
виконанні
роботи



Дякую за увагу!

*Бажаю, колеги,
міцного здоров'я,
великого щастя,
родинного затишку і
добробуту, наснаги у
здійсненні усіх ваших
мрій!*

