

FROM INTERACTIVE GAMES" IN THE CLASSES OF BIOLOGY USE THE LESSONS

Urinboeva Nilufar Akromjon kizi-
Chirchik State Pedagogical Institute
Tashkent region Biology student
Rakhmatullaeva Anora Kairullaevna-
biology teacher, Chirchik State Pedagogical
institute, Tashkent region

ANNOTATION : Современное образование невозможно представить без интерактивных методов. Активные методы объяснения содержания урока служат практическим подспорьем как ученику, так и учителю. В отличие от традиционных уроков, обучение с использованием электронных ресурсов, интерактивные методы, в первую очередь, повышают внимание учащегося к уроку, а главное, развивают сознание учащегося. Интерактивные методы становятся основой урока. В этой статье мы можем взглянуть на примеры новых интерактивных игр, которые сейчас являются одним из самых интерактивных методов. Реализация принципа демонстрации в процессе биологического образования, использование передовой педагогики и информационных технологий направлена на то, чтобы помочь учащимся овладеть основами биологических наук, подготовить их к самостоятельной жизни и выбору профессии.[1]

Ключевые слова: интерактивная игра, Интерактивный метод, Интерактивность, Мультимедиа
Keywords: interactive game, interactive method, interactivity, multimedia

ВВЕДЕНИЕ

Повышение качества и эффективности образовательного процесса в школах и вузах, обучение с использованием современных информационных технологий, ИКТ, мультимедиа, различных интерактивных методов, т.е. естественной грамотности, программ Пиза, Пар стало не только современным требованием, но и сегодня отвечает спрос. Европейская система образования также требует.[2]Интерактивная игра – современный метод обучения с развивающими, воспитательными функциями. Основной воспитательный эффект дает дидактический материал, включенный в каждую интерактивную игру. Используя современные компьютеры, в том числе с сенсорными экранами или планшетами, ученик сможет передвигаться самостоятельно. Практика показывает, что в такие игры играют с большим удовольствием, так как выполняя задания пошагово, видят на мониторе четкий результат, стараются найти правильные ответы, метод основан на визуальных роликах и звуках и слайдах. , используются картинки. Использование интерактивных игр приводит к эмоциональному подъему, значительно повышая познавательный интерес и эффективность усвоения материала.

Новые современные возможности побуждают педагогов решать образовательные задачи различными способами, одним из которых является использование интерактивного оборудования и интерактивных игр.

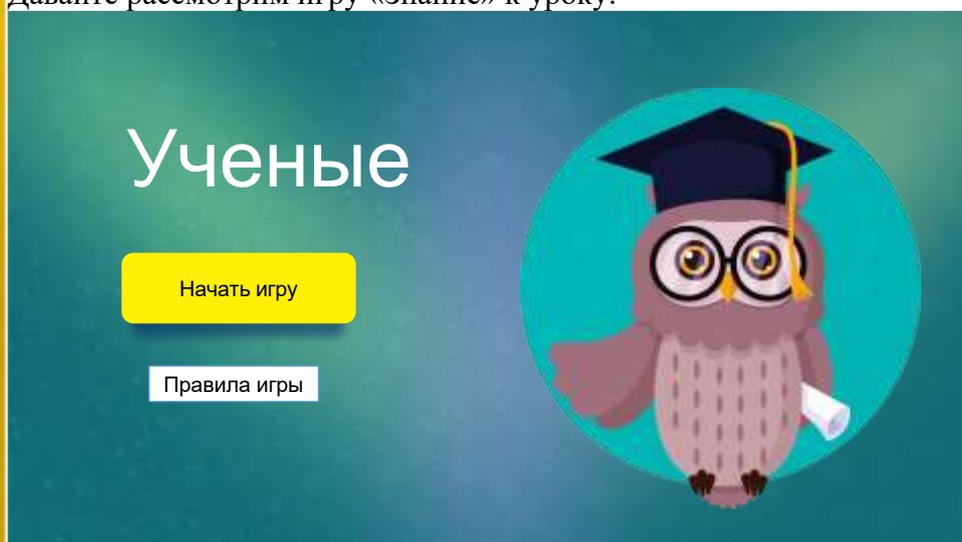
Термин «интерактивность» происходит от английского слова *interaction*, что в переводе означает «взаимодействие».Способность общаться с самим собой — одна из характеристик диалоговых форм знания.

Интерактивные и мультимедийные инструменты призваны вдохновлять их и побуждать к поиску новых знаний. Но многие школы нашего города до сих пор не оснащены интерактивным оборудованием. Поэтому все интерактивное оборудование, относящееся к информационно-коммуникационным технологиям, будет сводиться к использованию компьютеров в качестве средства обучения, позволяющего имитировать ситуации. Формы использования компьютера в качестве средства обучения различны.

Игра использовалась в качестве метода обучения с древних времен, и это один из самых нетрадиционных методов преподавания и обучения. Понятие «игровые педагогические технологии»

включает в себя широкий спектр способов организации педагогического процесса в виде различных интерактивных игр. Во время игр у детей есть возможность получить новый опыт, социальный опыт и общаться друг с другом совершенно иначе, чем в обычной школьной жизни. В конце игры предложите детям проанализировать и обсудить свой опыт. Игровой формат уроков создается с использованием игровых приемов на уроках, ситуаций, которые работают как средство мотивации учащихся к обучению. Игра определяет область движения, где ребенок может свободно перемещаться и решать задачи. В игре будет дискуссия, во время которой дети будут обмениваться идеями и говорить о своих чувствах и мыслях. Определение собственного успеха строит положительную самооценку и личную идентичность. При этом у детей развиваются навыки самодисциплины, концентрации, творчества и сотрудничества, необходимые для успешной адаптации в обществе. Интерактивную работу можно использовать на учебных уроках (после презентации нового материала), на уроках по применению знаний, на специальных уроках или вместо вопросов или подведения итогов.

Ниже вы найдете примеры интерактивных игр для использования на уроках зоологии в 7 классе. Давайте рассмотрим игру «Знание» к уроку.



Начать игру. Название игры «Ученые». Во время игры есть интересные логические вопросы из зоологии, попробуй на них ответить.



Номер, нажав на экран выбрано и открывается окно вопроса.

эта птица является одним из национальных символов Маврикия. Но, на самом деле, таких животных больше не существует, они вымерли в 1681 году. Хотя образ птицы мы можем видеть в документальных фильмах и различных познавательных передачах, мы точно не знаем, как это животное выглядит.



Обратите внимание на вопросы и вдумчиво ответьте на них.



Ответ на вопросы для вас будет дано 10 секунд.

Додо



С правильными ответами оценить свой ответ. Игра продолжается так. Через игру учащиеся подкрепляют свои знания по зоологии интересными вопросами и развивают мышление. Количество презентаций слайдов в этой игре 52, состоящих из 14 вопросов, каждый вопрос рассчитан на время, затем выбирается число и задается следующий вопрос.

ВЫВОД:

В заключение хотелось бы еще раз подчеркнуть, насколько интересны интерактивные игры для учащихся и преподавателей. Этот метод также побуждает учителя искать, обновлять, быть в курсе времени, быть в курсе новостей, повышать свои знания, знать и изучать внеаудиторную информацию. Наша миссия состоит в том, чтобы помочь каждому ребенку глубже изучить науку, развить интерес к науке и улучшить свое мышление и знания. Можно использовать в играх и упражнениях в парах, малых и больших группах. Они особенно эффективны на начальных этапах обучения. Таким образом, все студенты имеют возможность высказать свое мнение и обменяться идеями со своими партнерами и одноклассниками. Интерактивные игры также дают возможность применить полученные в процессе обучения знания на практике. Этот метод нуждается в дальнейшем развитии и применении на уроках. Это хорошо как для ученика, так и для учителя, и побуждает учителя работать над собой, идти в ногу со временем и быть в курсе последних событий. Использование интерактивных методов позволяет учащимся взаимодействовать, работать совместно и думать. Студентов также заинтересуют научные видеоролики, в том числе об использовании компьютеров на занятиях по зоологии, использовании различных технологических методов, а также видеоролики, показывающие среду обитания животных, их распространение, передвижение и питание.[3]

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Pedagogical technologies in teaching biology. J.O.Tolipova. Tashkent - 2011.
2. Mirzayeva, N. A. (2020). RELEVANCE AND PEDAGOGICAL BASIS DEVELOPMENT OF ENVIRONMENTAL COMPETENCE IN STUDENTS. *Science and Education*, 1(7).
3. 3.АнораҚайруллаевнаРахматуллаеваБИОЛОГИЯФАНИНИЎҚИТИШЖАРАЁНИДАЛАБОРАТОРИЯМАШҲУЛОТЛАРИНИНГАҲАМИЯТИ // Academic research in educational sciences. 2020. №3. URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/biologiya-fanini-itish-zharayonidalaboratoriya-mash-ulotlarining-a-amiyati> (датаобращения: 07.12.2021). [1]
4. Urinboyeva Nilufar Akromjonqizi, Rakhmatullayeva Anora Kairullayevna INCREASING STUDENT NATURAL LITERACY REQUIREMENTS FOR STEAM APPROACH // International Conference on Humanities, Education and Sciences Los Angeles, California, USA February 25th 2022 conferencezone.org. 104-112. [2]
5. Anora Rakhmatulayeva Kayrulayevna, Sardor Abdujaborov is the son of Saidrasul E -TEXTBOOKS AND THE DEVELOPMENT OF THEIR GOALS AND OBJECTIVES IN THE FIELD OF EDUCATION // International Conference on Humanity, Education and Science // London U.K December 15th 2021 conferencezone.org
6. London U.K December 15th 2021 conferencezone.org
7. Urinboyeva Nilufar Akromjon qizi, Rakhmatullayeva Anora Kairullayevna 7TH GRADE ZOO LOGY IN THE DEPARTMENT OF "SIMPLE ANIMALS" LEARNING USING MODERN ELECTRONIC RESOURCES. London Conerence Proceedings 2021. International Conerence on Humanities, Education and Sciences December 15th, 2021. 153-156. [3]