

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**Херсонський державний університет**

**Факультет біології, географії та екології**

**Кафедра біології людини та імунології**

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ  
АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ  
УЧНІВ**

Кваліфікаційна робота  
на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: здобувачка 4 курсу 05-412 групи  
Спеціальності 014 Середня освіта,  
Освітньо-професійної програми  
Середня освіта (Біологія та здоров'я людини)  
Онишкевич Анастасія Василівна  
Керівниця к.пед.н., доц. Блах В.С.  
Рецензент к.б.н., доц. Голяка С.К.

Херсон - Івано-Франківськ – 2023

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади дослідження</b> .....	6
1.1. Навчально-пізнавальна діяльність учнів як психолого-педагогічна проблема.....	6
1.2. Особливості активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів.....	9
1.3. Значення дидактичних ігор у формуванні навчально-пізнавальної діяльності учнів .....	13
<b>РОЗДІЛ 2. Використання дидактичних ігор на уроках біології для активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів .....</b>	<b>17</b>
2.1. Особливості використання дидактичних ігор на уроках біології.....	17
2.2. Організація ігрової діяльності учнів на уроках біології.....	19
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	23
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	25

## ВСТУП

Питання урізноманітнення навчального процесу, розширення інтересу учнів до навчання, активізація їхньої пізнавальної діяльності залишається важливою проблемою педагогічної теорії та практики. В умовах сьогодення учням доступні різні джерела інформації, у той же час саме доступність готової інформації сприяє розвитку пасивності. В школярів знижується прагнення до пошуку, активного пізнання, творчості, до будь-якої діяльності. Навчальний матеріал може здаватися учням нецікавим, тому перед вчителем постає завдання змінити відношення учнів до навчання, зацікавити їх. Це можна зробити, використовуючи сучасні педагогічні технології навчання, зокрема ігрові технології.

Одним з важливих завдань навчання й виховання школярів є їхній розумовий та інтелектуальний розвиток. Розумовий розвиток учнів напрямку пов'язаний з їхнім спілкуванням з дорослими, які їх оточують, – вчителями, батьками, а також з іншими учнями, під час отримання інформації з підручників, книг, журналів, телебачення, всемережжя та ін. Більш ефективним навчання стає тоді, коли поєднується із специфічними видами діяльності, у тому числі й ігровими - навчальними (дидактичними) іграми та заняттями, під час організації яких учні краще засвоюють теоретичні знання та опановують практичні вміння.

Проблему активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів досліджували зарубіжні й вітчизняні вчені, зокрема І.Бех, В.Буряк, М.Євтух, М.Ігнатенко, В.Лозова, З.Слепкань, О.Тягло та ін. Використання дидактичних ігор у навчальному процесі розглядали Н.Бондар, Д.Бонішко, З.Вербицька, Л.Гуцкалюк, О.Жорник, С.Мільченко, В.Сухомлинський та ін.

У той же час питання застосування дидактичних ігор для активізації навчально-пізнавальної діяльності школярів залишається актуальним. Це і зумовило вибір теми випускної роботи «Дидактичні ігри на уроках біології як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів».

Об'єкт дослідження – освітній процес у загальноосвітніх навчальних закладах.

Предмет дослідження – дослідження ролі дидактичних ігор на уроках біології як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів.

Мета роботи - дослідити особливості організації освітнього процесу з використанням дидактичних ігор на уроках біології як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів.

Реалізація поставленої мети передбачає вирішення наступних **завдань**:

- дослідити навчально-пізнавальну діяльність учнів як психолого-педагогічну проблему;
- визначити особливості активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів;
- з'ясувати значення дидактичних ігор у формуванні навчально-пізнавальної діяльності учнів;
- виявити особливості використання дидактичних ігор та організації ігрової діяльності учнів на уроках біології для активізації їхньої навчально-пізнавальної діяльності.

У ході виконання роботи було використано наступні **методи**, зокрема:

*теоретичні*: аналіз – для вивчення літературних джерел з метою визначення стану досліджуваної проблеми; зіставлення – для порівняння поглядів учених на досліджувану проблему, визначення напрямів дослідження, з'ясування наукового апарату; узагальнення, порівняння;

*емпіричних*: педагогічне спостереження, бесіди з педагогами, учнями загально-освітніх навчальних закладів з метою визначення стану проблеми використання дидактичних ігор в освітньому процесі.

**Практична значення** даного дослідження полягає у вдосконаленні методики організації освітнього процесу шляхом запровадження ігрових технологій навчання біології для активізації пізнавальної діяльності учнів.

Результати роботи можуть бути використані у практиці загальноосвітніх навчальних закладів під час організації освітнього процесу та здобувачами освіти під час проходження педагогічної практики.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків.

## **РОЗДІЛ 1.**

### **ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ**

#### **1.1. Навчально-пізнавальна діяльність учнів як психолого-педагогічна проблема**

Навчання - цілеспрямований процес передавання й засвоєння знань, умінь, навичок та способів пізнавальної діяльності людини. Як відомо, ефективність засвоєння знань учнями безпосередньо залежить від форм організації навчальної роботи, які впливають на спільну діяльність учителя та учнів, визначають співвідношення різних видів навчально-пізнавальної діяльності, активність учнів у цій діяльності й керівництво нею з боку вчителя.

Як показує шкільна практика, не можна дітям одразу давати складні ігри. Треба починати з легких, а потім переходити до складних. Учням дуже подобається приймати участь в іграх і отриманні знання приміняти в ситуації, яку пропонує вчитель. Під час гри з'являється високий рівень активності всіх учасників.

Гра більше схожа на рух, який розвиває активну взаємодію між явищами і ситуаціями. Час відіграє дуже важливу роль в іграх, він вносить елемент новизни на уроці, коли виникає спортивний інтерес, бажання швидше виконати поставлене завдання. Наявність часового фактору впливає на емоційний стан учня, змушує швидше приймати рішення, робити висновки, використовуючи раніше набуті знання та вміння.

Гра допомагає вчителю оперативно перевірити знання учнів класу. Гра на уроці дозволяє учням самостійно опановувати навчальний матеріал. Не запроваджують ігрову діяльність без відповідної підготовки, до неї бажано підготуватися заздалегідь: тему уроку доцільно зробити у

самій грі, мету обрати у вигляді головного завдання, додати трохи змагання для цієї гри. Тільки в такому випадку мета гри буде досягнута.

Кількість інформації щорічно збільшується у рази, учні найчастіше ознайомлюються з новаціями за допомогою інтернету, тому вчителі повинні шукати нові методики для навчання, щоб підготувати учнів до самостійної навчально-пізнавальної діяльності.

Сутністю процесу навчання є діяльність. Про знання учня треба судити по діям учня, бо знання пов'язані з різними вміннями [2].

В загальній дидактиці розрізняють навчальну діяльність учня (учіння), діяльність вчителя (викладання), їх спільну діяльність (навчання). Процес управління пізнавальною діяльністю учня здійснюється завдяки технології (методиці навчання) організації та координації навчально-виховного процесу, спрямованого на досягнення конкретної мети.

В основі управління пізнавальною діяльністю учнів лежить емпіричний, діяльнісний підхід до навчання (навчатися, роблячи будь-що) [5].

Емпіричне навчання базується на тому, що учень вже має життєвий досвід і на нього можна спиратися у процесі навчання. Існує два типи навчальної діяльності учня: під керівництвом учителя або та, що здійснюється учнем самостійно.

Але існують і проблеми навчально-пізнавальної діяльності учнів, які постійно перебувають в центрі уваги і активно досліджуються різними вченими.

Реалізація різних ігор у програмі з курсу біології більш впливає на ефективність навчання порівняно з традиційною груповою формою навчання.

Навчально-пізнавальна діяльність (в нашому розумінні) - це коли учень оволодіває знаннями і саморозвивається в процесі вирішення

поставлених викладачем завдань. Ця діяльність спрямована не тільки на вивчення предмету, а й на вдосконалення учнем особистих думок, розвиток особистісних якостей.

З даної проблематики існує багато досліджень, найвідоміші з них:

- присвячені питанням пошуку характеристик діяльності людини у цілому, про науково-теоретичні положення предметного характеру діяльності (В.І. Біленький, М.В. Дьомін, С.Л. Рубінштейн).
- психологічна основа діяльності теорії навчання (О.М. Леонтьєв, С.П. Рубінштейн, Г.С. Костюк) визначає структуру діяльності, умови і засоби її здійснення, психологічні особливості молоді.
- сутність і зміст процесу активізації навчально-пізнавальної діяльності (О.В. Зозуля, Т.А. Ільїн, М.О. Данілов) з погляду психологічного стану суб'єкта, що пізнає.
- Дидактичні основи навчально-пізнавальної діяльності (В.М. Вергасов, В.І. Ковальов).
- Дидактичні ідеї і розробки, орієнтовані на розвиток пізнавальної активності та самостійності учнів (С.Я. Батишев, І.Г. Гузенко, М.А. Чошанов, П.А. Юцявичене).

Пізнавальна активність може бути через пізнавальну потребу, ініціативу, самоактуалізацію, саморегуляцію. Вона пов'язана з цілеспрямованістю, організованістю, самостійністю, рішучістю, цілісними орієнтаціями, спрямованістю. Навчальний процес матиме позитивні результати тільки тоді, коли всі ці аспекти навчання будуть пов'язані між собою як єдине ціле.

Це можна зробити за умови чітко виробленої структури освітнього процесу, розставлення позиції учня та вчителя, як учень може самостійно вибирати шлях здобування знань та засвоювати матеріал. Саме завдяки цьому розкриваються особливості учня та сприяє процесу навчання.



Навчально-пізнавальна діяльність - взаємодія між учнем та об'єктом пізнання під керівництвом учителя, що виявляється в актах стимулювання та управління з метою реалізації пізнавальних можливостей учнів [10].

Вивчаючи науково-педагогічну літературу, нами виділено три взаємопов'язані компоненти, а саме [7]:

- змістово-цільовий (визначає освітні, виховні та найбільш розвиваючі цілі);
- операційно-стимулюючий (визначає, як будуть розвиватися взаємодії учнів з об'єктами пізнання, різні способи стимулювання пізнавальної діяльності);
- контрольно-управляючий (для перевірки якості знань учнів та перевірка на їх основі досягнень в навчанні) [1].

Навчання в школі формує особистості, тому треба ставити особливі вимоги до організації, а саме системного підходу, врахування логіки навчання, змістової наступності, психолого-педагогічних умов роботи учнів.

## **1.2. Особливості активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів**

Початковий етап засвоєння знань - сприйняття. На перший погляд може здатися, що на уроці активний тільки вчитель, а учні його слухають, але це не так.

Якість набуття інформації зростає, якщо діти підготовлені до нового матеріалу завдяки пізнавальним і практичним завданням: “навчитися виділяти головне з прочитаного тексту”, “навчитися пояснювати будову органа у зв'язку з його функцією”.

Також, якщо вчитель може створити проблемну ситуацію на початку вивчення нового матеріалу, щоб викликати в учнів запитання: чому відбувається так? Як можна пояснити це? Тоді учні на протязі уроку, слухаючи вчителя, активно шукатимуть відповідь на запитання [9]. Учитель також сам може ставити запитання під час уроку.

Важливим шляхом активізації сприйняття нового матеріалу є використання попереднього досвіду учнів: їхні власні спостереження, участь у різних видах роботи, почута розповідь старших людей, батьків. Цей досвід дітей використовують, плануючи свою роботу з ними. Учням доцільно порадити провести спостереження за окремими явищами природи, життям людей, поведінкою тварин тощо.

Дуже важливо навчити дітей спостерігати різні явища так, щоб їхній досвід не був стихійним, випадковим, а здобувся під впливом учителя.

Дуже часто учні концентрують свою увагу на зовнішніх, не суттєвих ознаках предметів. Вчителю потрібно так продемонструвати учням предмет чи посібник, щоб вони побачили його найголовніші, найсуттєвіші ознаки. Отже, керування вчителем процесами сприйняття важливо для підвищення якості сприйняття та пізнання.

Навчальний матеріал, сприйнятий учнем, повинен бути осмислений відповідно до знань цього учня. Осмислення є основою в процесі вивчення знань і не окремо від сприйняття, а головне, що разом з ним. З метою кращого засвоєння знань дуже важливо, щоб учень порівнював, аналізував, узагальнював сприйняте самостійно.

Поняття – форма мислення, за допомогою якої узагальнюються суттєві ознаки предметів і явищ.

Але формування різних понять це складний розумовий процес. Щоб це пройшло успішно, вчитель повинен турбуватися про розвиток мислення у школярів і пізнавальної активності як на уроках, так і в позакласній роботі.

Щоб пізнавальна активність в учнів з'явилася, можна добре продумати й обґрунтувати систему навчання. Дуже важливо у цій системі - самостійні роботи учнів.

У завданнях для самостійної роботи важливо продумати їх складність, самостійність практичних дій і мислення учнів, тому важливе значення має формування запитання завдань, які по-різному впливають на активність учнів і стимулюють форми їхньої розумової діяльності.

Під час складання завдання необхідно пам'ятати, щоб у самостійних роботах були порівняння, зіставлення, узагальнення, пошук причинно - наслідкових зв'язків тощо. Також важливий вибір часу для самостійної роботи. Краще проводити невелику самостійну роботу в першій половині уроку. Це допомагає учням активно почати урок, налаштуватись на робочу атмосферу і успішно провести другу половину уроку.

При цьому:

- учні зайняті самостійною роботою - їм ніколи відволікатися;
- під час роботи отримують нові знання і з інтересом чекають додаткової інформації від учителя;
- учитель під час пояснення починає спиратися вже на набуті у процесі роботи знання учнів, використовувати їх для більш цікавої бесіди під час закріплення нових знань.

Тому доцільно пропонувати організовувати самостійні роботи для набуття учнями нових знань або закріплення вже набутих результатів. Учні можуть робити усні та письмові відповіді, такі як записи в зошиті, заповнювати таблиці за спеціальними зразками тощо.

Для того, щоб самостійна робота пройшла добре, вчитель повинен зробити завдання у вигляді пошуку по темі, зробити поступово ускладнення і самостійність учня під час роботи з цими завданнями.

Щоб учень детально вчив предмет, є прийоми, які допомагають дітям краще засвоювати навчальний матеріал, вникати в суть дослідження

біології та її процесів. Один з таких прийомів має назву евристичний, суть якого в тому, що вчитель ставить перед учнями запитання на кмітливість з додатковими запитаннями, що допомагає дітям інтуїтивно розв'язувати дані завдання.

Частіше для відповіді на запитання можна порівняти вже відомі істини, навіть елементарні. Незважаючи на це, учням іноді буває важко знайти правильну відповідь, тому виникають труднощі із запитанням. Більшість учнів переконані в якійсь єдиній інформації. І лише дехто з них може знати всю інформацію по темі. Евристичний прийом розвиває в учнів здатність здогадуватися, думати, творчо підходити до виконання завдання.

Також є сократичний прийом, який вміє досліджувати істину. У Стародавній Греції філософ Сократ бесідував з учнями так, щоб у них виникали спірні питання. Він робив так, щоб бесіда переростала в дискусію.

На уроках біології помічено, що є можливість учням намагатися доводити й обґрунтовувати свої думки, опираючись на знання або наочність.

Так, з'ясовуючи, наприклад, різницю між кореневищем рослин і коренем, в учнів на початку не виходить дати правильну відповідь, вони обговорюють різні думки, іноді помилкові.

Обговорення цих міркувань допомагає краще вивчити матеріал і зрештою, учні роблять висновки, що кореневище - це видозмінений пагін, у якого немає зелених листків, але є інші ознаки, які характерні для цього пагона.

У процесі навчання учні завжди здобувають нові знання, але щоб зацікавити учнів вивчати охоче навчальний матеріал, краще використовувати різні прийоми: створення проблемної ситуації, прийом новизни, більша динамічність, дослідження та інше.

Усі вони спонукають до допитливості, пізнання і можуть бути використані на всіх етапах вивчення навчального матеріалу.

### **1.3. Значення дидактичних ігор у формуванні навчально-пізнавальної діяльності учнів**

Дедукція (від лат. (deductio — виведення) — форма достовірного умовиводу окремого положення з загальних. Звичайно дедукція протиставляється індукції, яка пов'язана з узагальненням окремого та ймовірного підтвердження гіпотез [18].

Дедуктивний спосіб пізнання широко використовується у процесі шкільного навчання. Дедукція становить одну з основних форм викладу навчального матеріалу й засвоєння його учнями. Велику роль відіграє дедукція в становленні логічного мислення учнів [18].

Дидактичні ігри існують для навчання й виховання дітей поза школою і звичайно у самій школі.

Дидактичні ігри розвивають чуттєвість дітей, наприклад на форму, колір, знаходження предметів у просторі тощо, спостережливість, увагу, пам'ять, мову, уміння рахувати. Ці ігри також мають важливе значення для морального виховання, добре сприяє розвитку цілеспрямованості, витримці, самостійності, допомагають вміти діяти згідно з деякими нормами [18].

В сучасній школі ігри використовуються як:

- метод навчання;
- окрема форма навчання;
- технологія позакласної роботи.

Дидактична гра відрізняється від звичайної гри наявністю чіткої мети обов'язково результату.

Виділяють такі компоненти ігрової технології: мотиваційний, орієнтаційно-цільовий, змістово-операційний, ціннісно-вольовий, оцінковий [3].

Саме вони дуже пов'язані і разом визначають технологічну структуру гри з такими елементами: настанова на гру, завдання, правила гри, ігрові ситуації, ігровий стан, сюжетно-ігрові дії, результат гри.

Взаємозв'язок компонентів ігрової технології зі структурними елементами гри розглянемо в таблиці 1 нижче.

*Таблиця 1*

Взаємозв'язок компонентів ігрової технології зі структурними елементами гри

Компонент ігрової технології	Структурні елементи гри
Мотиваційний	Настанова на гру Ігрова ситуація
Орієнтаційно-цільовий	Завдання гри
Змістово-операційний	Правила гри, ігрові дії
Ціннісно-вольовий	Ігровий стан
Оцінковий	Результат гри

Присутність гри формує позитивну мотивацію для учнів, розвиває їхнє мислення та уяву [19,20]. Вона має бути захоплюючою, наприклад: «Уявіть, що ви потрапили на безлюдний острів, а навкруги ліс...». Ігрова ситуація може бути реальна та уявна.

Завдання гри мають бути обов'язково навчальні, тому присутні правила гри, які стають у вигляді ігрових дій. Під час гри в учнів з'являється ігровий азарт, який переростає в емоційні переживання, активацію уяви, а також трохи змагання. А результат гри повинен показати рівень знань і умінь, а для учнів - у засвоєнні нового матеріалу.

Дидактична гра допомагає сформувати партнерські взаємовідносини між учителем і учнями, що сприяє демократизації й гуманізації навчання.

Існує дуже багато дидактичних ігор. Найбільш відомі та більш простіші на наш погляд це ігри з правилами й творчі. До ігор із правилами належать настільні ігри, ігри-змагання та рухливі ігри на місцевості.

Настільні ігри мають чіткі правила й конкретні завдання, наприклад: «розробіть кросворд на тему «квітка», «кросворд на тему «Типи риб». Всі ігри існують для створення індивідуальної, групової та фронтальної роботи. Таких дуже багато, але найвідоміші це кросворди, ребуси, чайнворди, лото, доміно та інші. Цей вид дидактичних ігор підходить для уроків різних типів.

Ігри, в яких присутнє змагання, особливо добре впливають на засвоєння тем з біології: різні види використовуються як окремі форми навчання. Важливе в цих іграх є колективне та індивідуальне змагання. А вид таких ігор дуже різноманітний, бувають турніри, вікторини, інтелектуальні ігри, такі як КВК, «Що? Де? Коли?», «Щасливий випадок», «Поле чудес», «Як стати мільйонером?», «Найрозумніший» тощо. Як відмічають науковці та педагоги-практики, вони дуже успішно застосовуються саме для узагальнення, контролю та удосконалення знань учнів.

До творчих належать ігри з ролями, більш відомі як рольові ігри, в основі яких є перевтілення учнів, які виконують якійсь певні ролі, що допомагає імпровізувати, розвиває творче мислення.

Рольові ігри можуть застосовуватися під час вивчення якихось глобальних проблем. В таких іграх теж дуже багато видів, але для себе я виділила такі, як засідання суду, прес-конференція, мандрівка, експедиція або кругосвітня подорож тощо.

Рольова гра, як і всі ігри, має такі особливості: умовність (учасники діють у рамках умовної реальності), яка має символічний характер, де

кожний може показати власну ініціативу, та невизначеність (рольова гра не передбачає однозначного розвитку й результату), яка має характер діалогу.

У діях учасників рольової гри немає регламенту, тому хід цієї гри може відхилитися від наміченого й не завжди дає очікувані результати, але теж непогані.

Різновидом даного виду ігор є рольові ігри у вигляді ситуації, тобто учасники потрапляють у заплановану ситуацію вчителем і приймають якійсь різні рішення. Ігри у вигляді імітації це як моделювання можливих, але життєвих ситуацій, в яких учні беруть на себе роль головного і починають приймати рішення відповідно до тих умов, що склалися. Ігри у вигляді ситуації та імітації на нашу думку дуже успішно будуть застосовуватися в процесі уроків саме з біології.

Гра поділяється на кілька етапів:

1) підготовчий - самостійна робота учнів із літературою, проведення консультацій з учителем, де розглядаються проблеми, які будуть обговорюватися в ході даної гри;

2) основний - саме проведення гри, де можна оформити клас під дану тему, створення позитивного емоційного фону, бо гра це завжди весело;

3) кінцевий - підбиття підсумків гри.

Дидактична гра займає важливе місце в навчанні учнів, і на нашу думку, найкраще це проявляється на уроках біології. В порівнянні з різними формами навчання, ігри надають більше змоги вчителям краще допомагати засвоювати завдання навчання, виховання та розвитку учнів. Проте, для досягнення високих показників гри слід дотримуватися таких умов:

- урахування віку школяра;
- допомогти створити позитивні думки у учнів щодо даного предмету чи завдання;



- зосередити увагу на рішенні навчальних завдань гри;
- забезпечити участь кожного учня в грі та допомагати вирішувати завдання разом з вчителем чи колективом [10].

## РОЗДІЛ 2.

### ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ ДЛЯ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ

#### **2.1. Особливості використання дидактичних ігор на уроках біології**

Одним із засобів активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів є використання дидактичних ігор у освітньому процесі. Гра, як метод навчання, має давню історію. Вона знайшла місце в педагогіці. В шкільній практиці ігри використовуються на наш погляд по-перше, як метод навчання, по-друге, як форма навчання, по-третє, як технологія, зокрема у позакласній роботі.

Результат гри для вчителя повинен представляти собою моніторинг рівня знань і умінь учнів, розвивати норми поведінки, а для учнів – у досягненні нових та цікавих для нього же цілей. На наш погляд, той спосіб навчання є найефективнішим, яким задоволені учні, який їх найбільше зацікавив і більше допомагає засвоїти краще матеріал. Як показує практика, уроки з використанням ігрових методів навчання є доволі ефективними, бо діти більше зацікавлені в грі. Тому для розвитку саме творчих здібностей учнів а також реалізації потреби в спілкуванні по темі уроку доцільно проводити уроки-конференції, подорожі, брейн-ринги, КВК, аукціони; а для себе я виділила уроки типу заліків, які більше допомагають здійснити контроль рівня знань для мене, і цікавинку для учнів. А ще дає змогу учням більш виявити свою індивідуальність, позбавлення страху перед опитуванням або складним завданням на публіці, відчувати інтерес до навчання та предмету загалом за допомогою ігор. Нестандартні форми уроку спонукають до творчості не тільки школярів, але й учителя [16].

Дидактична гра допомагає зробити більш партнерські відносини між учителем і учнями. Виховне значення гри неможливо переоцінити. Вона допомагає розвинути допитливість учнів, розвиває бажання більше дізнаватись, дійти самостійно до суті питання. Для дітей гра – більше як засіб самовираження, аніж вивчення матеріалу.

Під час гри з'являється необхідність у спілкуванні, бажання у налагодженні тісного контакту, тому вчитель і використовує ігри саме для згуртування дітей. Також дуже важливо, щоб була гарна підготовка до таких уроків, де немає просто спостерігачів за цим, а коли всі – учасники, які з інтересом грають, навіть ті, у кого найменше зацікавлення в цьому. Але також розуміло, що не завжди є можливість провести урок-гру, тому частіше пропонують використовувати ігрові моменти, наприклад: кросворди та головоломки [4].

Підтримуємо ідею, щоб під час уроків або для виконання домашнього завдання учні виконували творче завдання – щоб написали загадку, склали малий вірш чи якусь казку на задану тему. Під час уроків-подорожей можна запропонувати, щоб учні обрали собі головного, ціль цього - навчити працювати дітей гуртом, уболівати за успіхи та допомагати з невдачами один одного.

Також вважаємо доцільним використання рольових ігор, під час яких діти виконують роль, наприклад, суддів, певних видів рослин чи тварин, як раз з тем біологічного напрямку. Значна увага приділяється саме нестандартним формам навчання, тому що вони дають змогу максимально розкрити зміст теми, враховуючи вікові особливості учнів. Це можуть бути ігри-вправи, вікторини, кросворди, ребуси, чайнворди, шаради, головоломки, лото тощо.

## **2.2. Організація ігрової діяльності учнів 7 класів на уроках біології**

Як вже було зазначено раніше, значна увага приділяється саме нестандартним формам навчання.

Такий вид, як ігри-вправи, зазвичай проводяться не тільки на уроці, але і в позаурочний час. Вони займають, як правило, 15-20 хвилин і спрямовані на розвиток пізнання можливостей учнів, застосування знань у різних ситуаціях.

При організації таких ігор, дуже багато обов'язків лягає на плечі вчителя. Він має розробити спеціальні запитання і завдання різних рівнів для кожної групи учасників, забезпечити дітей додатковою літературою [11].

Як відомо, погратись люблять усі діти. Ігри дуже допомагають зацікавити предметом навіть школярів, які без бажання вивчають предмет, вони допомагають привернути їхню увагу до нецікавого матеріалу [14].

Наприклад, під час пояснення значення вітамінів у процесі обміну речовин людини, доцільно звернути увагу учнів на деякі симптоми захворювань, що пов'язані з нестачею в організмі вітамінів А, В, С, D. На наступному уроці запропонувати гру, де один учень виконує роль лікаря, а інші – пацієнти, які по черзі звертаються до нього зі скаргами на погане самопочуття. Лікар має поставити діагноз, призначити лікування і дати поради для подальшого життя.

На уроці по темі харчування можна запропонувати невелику рольову гру – засідання науковців при розгляданні теми засідання: «Правильне харчування школярів у школі – яким воно повинно бути». До цього уроку кожний школяр вдома може зробити денне меню для себе, але повинен бути правильний вибір продуктів, розписане правильне приготування

даного продукту. А на уроці школяр представляє свою роботу, а комісія, яку може представити декілька учнів і вчитель, обґрунтовано оцінюють дану роботу, роблять зауваження і висновки.

Наприкінці теми, можна зробити оцінку знань теж у формі гри. Для цього вибираємо учнів, які мають високі результати знань з біології, їх призначають суддями.

Такі учні ставлять питання, слухають відповіді і оцінюють виступ в балах. Можна також зробити типу залікових карток, на яких зазначено номери запитань. Кожен учень по черзі підходить до суддів, вибирає номер і відповідає на запитання. Наприкінці уроку вчитель підбиває підсумки прослуханого і після цього виставляє загальну оцінку.

У процесі гри зазвичай в учнів з'являється звичка більш зосереджено думати, самостійно міркувати, розвивати увагу на все. Коли захоплюєшся грою, ти вже не помічаєш, що щось вчиш, а просто проводиш весело час.

З цією метою можна використати наступні ігри [6,8]:

«Вершина». Вчитель малює гору з вершиною. Назва вершини відповідає назві рослини. Пара учасників отримують якісь ознаки, але всі, навіть які не стосуються цієї рослини. Тоді учні по черзі називають ознаки, які належать саме цій рослині. Якщо учень відповідає вірно, він переміщується крок ближче до вершини. Перемагає той, хто швидше назве правильно всі ознаки і дійде до вершини гори [12,13]

«Де моя пара?». вчитель записує у довільному порядку дві колонки, наприклад: в одній – визначення, в іншій – його поняття. Або: назва рослини, в іншій – її складові елементи. Учень має знайти пари. Для більшого азарту для дітей, можна зробити гру на час.

«Чужий». На дошці вчитель записує назви споріднених тварин, понять, серед яких є «чужі». «Чужих» треба знайти та пояснити, чому вони чужі.

«Хто, що це...». Учням пропонуються картки з якимись визначеннями. Діти повинні послухати та зрозуміти, що це.

«Тут помилка». У заданому вчителем тексті учні повинні знайти помилку та звичайно ж пояснити чому.

«Реклама». За відведений час необхідно дати максимум інформації про запропоновану тему.

«Цифровий диктант». більше підходить для усного засвоєння. На дошці написані слова під певними цифрами. Кожен з учнів має набір цифр. Учитель зачитує певні твердження або характеристики чогось, а учні піднімають ту цифру, яка відповідає зачитаному твердженню.

«Пароль». Завдання гри полягає в тому, що одна група по черзі називають ознаки типу. Інша група, знаючи заданий тип рослини чи тварини, відповідає так чи ні. Коли перша група дає правильну відповідь заданого типу, учні міняються місцями.

«Кубики». заздалегідь вчитель на кожному з граней кубика наносить частину малюнка. Перша група намагається скласти кожен картинку і асоціаціями пояснити другій команді назву малюнку.

Для активізації пізнавальної діяльності дидактичні картки застосовуються [17]:

1. Під час самостійної роботи. На уроці кожному учневі можна дати картку з запитаннями чи завданнями, виконання яких розраховано на певний час.

2. при викладанні нового матеріалу. Вчитель може запропонувати кожному учневі якийсь дидактичний матеріал. Завдання учнів полягає в тому, щоб зрозуміти зміст розповіді вчителя і доповнити картку письмово або намалювати. Ця форма введення дидактичних карток не потребує якоїсь творчої діяльності, однак робить навчання більш раціональнішим, зрозумілішим та інтенсивнішим.

3. Під час закріплення та перевірки знань. Такі заняття для ототожнення одержаних знань з уроку.

4. На практичних заняттях. У цьому випадку учні проводять якісь дослідження та проводять спостереження.

5. На екскурсії. Під час самостійного чи з вчителем вивчення навколишнього середовища.

Завдання, які вимагають узагальнення і класифікації:

1. Проведення узагальнення на основі одержаних раніше знань, уявлень і понять.

2. Підбор за поданим зразком подібні до них об'єкти.

3. Подання класифікації рослини або тварини, яка представлена раніше вчителем.

4. Узагальнення відомостей, пов'язаних з життєдіяльністю будь то рослинних чи тваринних організмів.

## ВИСНОВКИ

Працюючи над виконанням дослідження, нами було зроблені наступні висновки.

Досліджено навчально-пізнавальну діяльність учнів як психолого-педагогічну проблему. У процесі виконання роботи визначено особливості активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів.

З'ясовано значення дидактичних ігор у формуванні навчально-пізнавальної діяльності учнів.

Доведено, що дидактична гра є обов'язковою для навчання. Особливо у закладах освіти, де інтерес учнів до вивчення предмету протягом уроку майже не підтримується, навіть якщо вчитель майстерно навчає. Тому під час проведення уроків для більш ефективного навчання доцільно застосовувати дидактичні ігри та вправи, де максимально враховуються індивідуальні особливості, розумові здібності та вік учнів. Дидактична гра сприяє гарній динаміці у навчанні, активізує навчально-пізнавальну діяльність, розвиток самостійності та інтересу учнів.

Результат дидактичних ігор залежить від правильної організації, постійності їх використання та від координування програми ігор зі звичайними завданнями вправами. Використання дидактичних ігор в освітньому процесі в умовах сьогодення зростає у зв'язку з доступністю різних джерел пізнання, підвищенням поінформованості про цей вид навчання всіх учасників освітнього процесу.

Дослідженням доведено, що дидактичні ігри, як нетрадиційні форми навчання, сприяють розвитку в учнів навичок роботи з додатковою літературою, виховують допитливість, уміння працювати в колективі, вчать самостійно мислити, виробляють уміння виступати перед великою аудиторією, виховують почуття відповідальності.



Під час проведеного дослідження виявлено особливості використання дидактичних ігор та організації ігрової діяльності учнів на уроках біології для активізації їхньої навчально-пізнавальної діяльності. Також виявлено, що важливим завданням для вчителя стає розвиток інтересу учнів до самостійного знаходження та опанування інформацією та її використанням у повсякденному житті. Саме на уроках біології цього можна досягти завдяки дидактичним іграм, що надають можливості учням проявляти свої здібності, демонструвати теоретичні знання та практичні вміння й навички.

Отже важливо, щоб гра створювала мотивацію, яка близька до природної, щоб збуджувала інтерес, підвищувала рівень навчання, розвивала навички. Якщо порівнювати з іншими формами навчання й виховання, перевагу дидактичної гри можна побачити в тому, що при правильній організації вона досягає мети, позитивно впливає на розвиток особистості учня.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- 1.Бегей М. Нестандартні уроки в початковій школі. - Івано-Франківськ, 1998.
- 2.Волкова Н. Педагогіка: Посібник для студентів вищих навчальних закладів. - К.: Видавничий центр „Академія”, 2003.
- 3.Дзяйло, Н. Структура, функції та види дидактичних ігор [Текст] // Н. Дзяйло / Магістр. – 2012. – Вип. 17.
- 4.Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності // Рідна школа. 2000. № 3. С. 37–39.
- 5.Загальна методика навчання біології [Текст] : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / І. В. Мороз [та ін.] ; за ред. І. В. Мороза. - К.: Либідь, 2006.
- 6.Ланько О.М. Інтерактивні технології розвитку творчих здібностей учнів на уроках та позаурочних заходах з біології // Біологія. – 2010. - №5.
- 7.Лисина М.І. Розвиток пізнавальної активності дітей у ході спілкування з дорослими і однолітками // Питання психології. 1982, № 4.
- 8.Лихолат, К. Використання дидактичної гри у навчально-виховному процесі з біології [Текст] / К. Лихолат // Студентський науковий вісник Тернопільського національного педагогічного університету ім. Володимира Гнатюка. – 2012. – Вип. 29.
- 9.Лозова В.І. Цілісний підхід до формування пізнавальної активності школярів. / В.І. Лозова – Харків: ОВС, 2.вид., доп., 2000.
- 10.Лозова В.І., Троцько Г.В. Теоретичні основи виховання і навчання. Навчальний посібник. - Харків, 2002.
- 11.Митник О., Шпак В. Народження нестандартного уроку // Поч. школа. 1997. - №12.

12. Мільченко С. Дидактичні ігри на уроках біології [Текст] : [матеріали до уроків] / С. Мільченко // Біологія і хімія в рідній школі. – 2019. – № 1.

13. Мільченко С. Дидактичні ігри на уроках біології [Текст] / С. Мільченко // Біологія і хімія в рідній школі. – 2018. – № 6.

14. Мойсеюк Н. Є. Форми організації навчання // Н. Є. Мойсеюк. Педагогіка : навч. посібник / Н. Є. Мойсеюк. - 5-те вид., доповнене і перероблене. - К.: ФОП Мойсеюк В. Ю., 2007.

15. Організаційні форми навчання / За ред. Ю. А. Мальованого. - К. : Освіта, 1991.

16. Рачкова Л. В. Управління навчально-пізнавальною діяльністю школярів у процесі вирішення ними дидактичних ситуацій: Автореф. десерт. на здоб. ступ. канд. пед. наук / Харків. держ. педагог. інститут. – Х., 1996.

17. Сидоренко Т. О. Типові та нетипові форми організації навчання [Текст] / Сидоренко Т. О. // Управління школою. - 2004. - № 14.

18. Український педагогічний словник / Семен Гончаренко ; [гол. ред. С. Головка]. – Київ: Либідь, 1997.

19. Філіпчук Т. Дидактична гра як форма і метод навчання біології [Текст] : методичні рекомендації / Т. Філіпчук // Біологія. Шкільний світ. – 2014. – № 1.

20. Філіпчук Т. Дидактична гра як форма та метод навчання біології [Текст] : методичні рекомендації / Т. Філіпчук // Біологія. Шкільний світ. – 2014. – № 2.