

навчання у закладах вищої освіти, а також удосконалення виховної діяльності з ними. [2]

Література

1. Виговська Т. В., Міронова Н. Г. Деякі аспекти реалізації неперервної екологічної освіти в Україні. *Журнал Екологічний вісник, липень-серпень*. 2017 № 4 (104) С. 29 – 30.
2. Геривич О. Проблеми екологічної освіти та виховання студентської молоді в контексті сталого (збалансованого) розвитку. *Журнал Екологічний вісник, липень-серпень*. 2015 № 4 (91) С. 4 – 6.
3. Організація та проведення позааудиторної навчально-пізнавальної діяльності студентів: сайт. URL: <https://rogvetkoledg.in.ua/?p=1373>.

УДК 37.091.33-028.22:57

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ БІОЛОГІЇ

Е. В. Весельська, Л. А. Константиненко, Д. А. Гарбар

Житомирський державний університет імені Івана Франка, вул. Велика Бердичівська, 40, Житомир, 10008, Україна

Активність пізнавальної діяльності залежить від багатьох факторів, серед яких слід виділити, перш за все, активізацію уваги здобувачів освіти. Одним із різновидів активного навчання є ігрова діяльність, в перебігу якої учні вчаться застосовувати свої знання й уміння. [1]

У навчальному процесі ігрова діяльність найчастіше реалізується через дидактичну гру, ігрову ситуацію, ігровий прийом або ігрову вправу. Для досягнення результатів навчання дидактичні ігри використовують у поєднанні з іншими методами, спостереженням, бесідами, самостійною роботою. Вибір ігрового методу навчання залежить від ряду факторів, змісту навчального матеріалу, дидактичних цілей, рівня підготовки учнів й педагогічної майстерності вчителя [3].

Метою і завданнями нашого дослідження було визначення місця ігрових технологій в школі для активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках біології.

Спектр можливостей ігрових технологій достатньо широкий, зокрема:

- ✓ вони поєднуються з проблемним методом навчання;
- ✓ відповідають логіці навчальної діяльності, враховуючи моменти взаємодії, активного спілкування;
- ✓ сприяють більшій зацікавленості учасників, залучає їх до процесу навчання, спонукають їх до активної діяльності;
- ✓ становлять ціннісну професійно-орієнтовану діяльність, корегують самооцінку. [2; 3]

У перебігу дидактичної гри вчитель і учень виступають в якості рівноправних партнерів, при цьому пізнавальний процес передбачає моделювання життєвих ситуацій, розподілення ролей, спільний аналіз і

розв'язання проблем, що сприяє ефективному формуванню вмінь і навичок, виробленню цінностей, створення атмосфери співробітництва, а все це, відповідно, сприяє активізації пізнавальної діяльності.

Методи активізації пізнавальної діяльності учнів відрізняються як формою, так і завданнями, які необхідно розв'язати в перебігу навчального процесу, але мають загальні цілі:

- ✓ активізувати сприйняття учнями матеріалу в процесі навчання;
- ✓ відтворити реальні ситуації (зокрема, профільного спрямування) вивчаючи певний предмет/тему й фрагменти вибору майбутньої професійної діяльності;
- ✓ розвивати навички творчого аналізу фактичного матеріалу й самостійної або колективної переробки рішень з проблемних питань, виконання дій;
- ✓ розвивати системне мислення, вміння моделювати ситуацію, аналізувати наслідки прийнятих рішень, виконаних дій. [1]

Основними функціями навчальних ігор слід виокремити такі: пізнавальну, контролюючу, дослідницьку та виховну. Наприклад, вступними іграми на уроках біології можуть такі, як «Ноїв ковчег», «Вгадай тварину», «Описуємо краєвид» тощо; для концентрації уваги можна провести наступні ігри: «Палітра художника», «Фотографія» та ін. [4]

Зокрема, ми пропонуємо для використання на шкільних уроках біології розроблену нами дидактичну гру «Сонечко». Метою цієї гри є активізація пізнавальної діяльності учнів під час вивчення біології, формування в них якісних знань про вивчений об'єкт та створення максимально ефективних умов для засвоєння цих знань.

Для створення гри «Сонечко» були обрані різноманітні рослини та тварини. Суть гри полягає в тому, щоб дібрати за характерними ознаками рослини та тварини, щоб скласти правильний логічно побудований ланцюг живлення (трофічний ланцюг) та краще засвоїти матеріал про трофічні рівні в екосистемах. В центрі зображено сонце, оскільки саме від нього йде потік енергії, від якого формуються трофічні рівні та ланцюги живлення. Створюючи гру, ми знайшли цікаву інформацію про представників флори та фауни. Підбравши відповідні зображення, створили електронний макет гри, після чого його роздрукували та окремо заламінували усі елементи трофічних ланцюгів, які потім будуть з'єднуватися за допомогою мотузки. В робочому процесі було створено 2 екземпляри гри «Сонечко» з елементами для складання трофічних ланцюгів.

Після закінчення гри відбувається перевірка правильності складених ланцюгів живлення. Отже, дидактична гра «Сонечко» є інтерактивною, вона сприяє ефективному засвоєнню знань про трофічні рівні та ланцюги живлення й формуванню уявлень про представників рослинного й тваринного світу.

Розроблену та запропоновану нами дидактичну гру «Сонечко» можна застосовувати як при вивченні екологічних тем в закладі загальної середньої та вищої освіти. Так, гра «Сонечко» була нами успішно апробована на тематичному заході, присвяченому Міжнародному дню лісу. Ліс є надзвичайно важливим для життя на Землі, адже, саме від нього залежить стабільність клімату та циркуляція чистої прісної води. Оскільки в лісових екосистемах

відбувається в достатній обмінних процесів енергією, ми запропонували студентам об'єднатись у 2 команди та скласти трофічні ланцюги, з чим власне, вони чудово впорались (Рис.1).

Загалом учасники заходу отримали позитивні емоції та дізнались багато нової інформації. Впевнені, що дидактична гра «Сонечко» дасть можливість краще вивчити біологічні та екологічні теми, передбачені шкільною навчальною програмою.



Рис. 1. Застосування дидактичної гри «Сонечко» в освітньому процесі

Отже, навчання засобами ігрових технологій передбачає розв'язання проблем, пов'язаних з навчально-пізнавальною активністю та розвитком самостійності. В навчальному процесі ігрова діяльність найчастіше реалізовується через дидактичну гру, ігрову ситуацію, ігровий прийом або ігрову вправу. Дидактичні ігри є лише один із методів навчальної діяльності. Розроблена нами гра «Сонечко» спрямована на активізацію пізнавальної діяльності учнів на уроках біології, в перебігу якої учні вчаться застосовувати свої знання й уміння.

Література

1. Активізація пізнавальної діяльності учнів на уроках біології шляхом впровадження інтерактивних технологій. URL: <https://naurok.com.ua/aktivizaciya-piznavalno-aktivnosti-uchniv-na-urokah-biologi-shlyahom-vikoristannya-interaktivnih-tehnologiy-226853.html>.
2. Педагогічні технології: Навч. посіб. / І. Ф. Прокопенко, В. І. Євдокімов; Акад. пед. наук України, Харк. нац. пед. ун-т. ім. Г.С. Сковороди. Харків: Колегіум, 2005. 223 с.
3. Упоряд. К. М. Задорожний Навчальні ігри на уроках біології : Харків, Вид. група «Основа», 2006. 224 с. (Б-ка журн. «Біологія»; Вип. 7 (43).
4. Функції дидактичної гри. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/5234/1/68.pdf>.