

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
РІВНЕНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ПРИРОДНИЧИХ НАУК З МЕТОДИКАМИ НАВЧАННЯ

## **КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

за освітнім ступенем «бакалавр»

на тему:

### **«Використання дидактичних ігор на уроках біології в 6 класі»**

**Виконала:**

студентка IV курсу  
психолого-природничого факультету  
спеціальності 014 «Середня освіта  
(Біологія)»  
Луцюк Ольга Михайлівна

**Науковий керівник:**

кандидат географічних наук, професор  
кафедри природничих наук з  
методиками навчання  
Мельник Віра Йосипівна

## **ЗМІСТ**

**ВСТУП** .....

### **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ**

#### **ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У НАВЧАННІ БІОЛОГІЇ**

1.1. Дидактичні умови використання гри в навчальному процесі .....

1.2. Дидактична гра як форма і метод навчання біології .....

1.3. Види дидактичних ігор .....

1.4. Особливості використання дидактичної гри на уроках  
біології в 6 класі .....

### **РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ В 6 КЛАСІ**

2.1. Організація педагогічного експерименту .....

2.2. Аналіз дослідно-експериментальної роботи .....

2.3. Практичне впровадження дидактичних ігор на уроках  
біології в 6-А класі .....

**ВИСНОВКИ** .....

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ** .....

**ДОДАТКИ** .....

## **ВСТУП.**

На думку Гончарук І.О. сучасна педагогіка має безліч проблем. Одна з основних проблем – це формування культури учня. У вирішенні цієї проблеми суттєво допомагає виховання учня і застосування біологічних і екологічних ігор. Гра має серйозний педагогічний вплив на дітей.

У будь-якому віці кожна дитина змінюється як у розумовому так і у фізичному плані. Для правильного фізичного розвитку людині потрібно: хороша генетика, здорове харчування, свіже повітря. А для розумового розвитку потрібен вплив на дитину батьків, вчителів, друзів. Особливо ефективним він є тоді, коли поєднується із різноманітними дидактичними іграми. Під час яких діти засвоюють всю доступну їм інформацію.

**Актуальність теми дослідження.** Використання дидактичних ігор є актуальним, оскільки вони тісно пов'язані з вирішенням проблеми школи «Гуманізація навчально-виховного процесу». Цей досвід дозволяє підвищити в учнів самоповагу, самооцінку, та повагу до оточуючих. Він дає змогу вирішити головну проблему перед сучасною школою – небажання дітей вчитися, велика інформаційна завантаженість. У процесі гри, навіть самий пасивний учень входить в урок, діти здатні виконати обсяг завдань, що у кілька разів перевищує звичайний урок [4].

Безух К.Є. вивчав різні форми навчання і прийшов до висновку, що сама провідна та яка зацікавлює, концентрує увагу, дає необхідні відомості і пояснення – це ігрова форма навчання. Тема дипломної роботи :»Використання дидактичних ігор на уроках біології в 6 класі» тому актуальна, що виникло спірне питання: використовувати дидактичні ігри або ні.

Кожен учень, якби він не засвоїв матеріал, бере активну участь в іграх [5].

Алеєксева Н.В. досліджувала вплив сучасних технологій на підвищення активності учнів на уроках.

Гра – один із видів активної діяльності. Вона однаковою мірою сприяє як придбанню знань, активізуючи процес, і розвитку багатьох якостей особистості. Класики педагогіки (Ушинський, Сухомлинський, Макаренко,

Рубінштейн) у теоретичних працях і практичному досвіді приділяли особливе місце грі, зазначаючи її благодотворні виховні, навчальні і розвиваючі можливості, і відзначали необхідність вивчення методичної розробки ігор для школярів. Ці слова мають актуальний зміст й для сьогодишньої педагогіки. Адже основна функція вчителя – це не стільки бути джерелом знань, скільки організувати процес пізнання, створювати таку атмосферу у класі, у якій неможливо не вивчитися. Шкільна практика свідчить, що навчальна ігрова діяльність є формою навчання що повною мірою відповідає актуальному завданню методики, дидактики, психології та педагогіки, які прагнуть активізувати навчальний процес [4].

Різні дослідники мали неоднакове відношення до ігор. Вони вивчали внутрішню, психологічну структуру гри. Вивчаючи цю тему, вони прийшли до висновку, що під час гри формуються соціальні відносини між дітьми.

З давніх давен підрастаюче покоління використовувало ігри, як підготовку до дорослого життя. Завдяки грі діти зміцнювалися духовно і фізично. Прогрес який швидкими темпами просувається вперед, витіснив гру з навчання. Вона починає вважатися «легковажним заняттям» і використовується лише на дозвіллі. Школа категорично відкидає гру, так як розглядає учня як слухняного виконавця.

Рух – це життя. Гра – це невід'ємна частина людського буття. Крокуючи разом з людиною, гра постійно змінюється, правила її стають більш складними, змінюються мотиви. У гру додаються почуття людини. Багато психологів розробляли дитячі ігри це Ж. Піаже. Л.С. Виготський, О.М.Леонт'єв, Д.Б.Ельконін та ін.

Відомий вчений А.С.Макаренко вивчав як впливає гра на розвиток дитини. Він прийшов до висновку, що найбільш педагогічно цінна та гра, де дитина активно мислить, поєднує, роздумує, відтворює почуття людей. Спробувавши себе у різних ролях, дитина легше віднайде себе у житті.

Напротязі усіх років незалежності України, особлива увага приділялася розвитку дітей. Починаючи з дитячого садочка, дитина в ігровій формі, за

допомогою дидактичних ігор розвиває у собі різні задатки, що стануть їй у нагоді у дорослому житті.

**Об'єкт** дослідження – теоретичне обґрунтування впливу використання дидактичних ігор на успішність учнів 6 класу з біології та їх розробка.

**Предмет дослідження** -- використання дидактичних ігор на уроках біології в 6 класі

**Мета** дослідження: теоретично обґрунтувати та провести дослідження необхідності введення дидактичних ігор на уроках біології в 6 класі

**Завдання:**

- дослідити формування пізнавального інтересу учнів із біології засобами дидактичної гри
- визначити та теоретично обґрунтувати найпоширеніші форми й види дидактичних ігор на уроках біології;
- розкрити сутність дидактичних ігор як форми організації навчання;
- проаналізувати динаміку успішності школярів 6 класу з біології у першому семестрі та запропонувати ряд дидактичних ігор для збагачення знань учнів та розвитку навчальних умінь і навичок.

**Методи дослідження.** У процесі дослідження застосовувалися теоретичні та емпіричні методи дослідження: теоретичний аналіз і узагальнення наукової літератури з педагогіки й методики викладання біології; вивчення досвіду науковців та вчителів, спостереження класних занять, їх аналіз; індивідуальні та колективні бесіди.

**База дослідження:** Здолбунівська загальноосвітня школа I-III ступенів №3.

**Наукова новизна** дослідження полягає в тому, що: теоретично обґрунтовано впровадження засобів дидактичної гри з метою поглиблення знань із ботаніки; обґрунтовано й експериментально перевірено вплив використання дидактичних ігор на успішність учнів з біології у 6 класі.

**Практичне значення дослідження.** Результати досліджень можуть бути використані вчителями загальноосвітніх шкіл із метою підвищення

успішності учнів з біології, студентами вищих педагогічних навчальних закладів під час вивчення дисципліни „Методика навчання біології”, під час проходження педагогічної практики.

**Структура курсової роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів з підрозділами, висновків, списку використаних джерел з 46 найменувань, 4 додатків. Загальний обсяг роботи – 80 сторінок, з них 46 основного тексту. Робота містить 8 рисунків та 6 таблиць.

## **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У НАВЧАННІ БІОЛОГІЇ**

### **1.1. Дидактичні умови використання гри в навчальному процесі**

В школі особливе місце займають такі форми занять, які забезпечують активну участь в уроці кожного учня, підвищують авторитет знань і індивідуальну відповідальність школярів за результати навчальної праці. Ці завдання можна успішно вирішувати через ігрову технологію навчання.

В.П.Беспалько дає визначення педагогічної технології, як систематичного втілення на практиці заздалегідь спроектованого навчально-виховного процесу [6,с.78]. Гра має велике значення в житті дитини, вона має те ж значення, як у дорослого діяльність, робота, служба.

Ігрова технологія в організації навчального процесу дозволяє найбільш розкритися учневі, зняти напругу і проявити свої творчі здібності, адже він діє в звичній для нього обстановці [6, с.80].

Для успішного розвитку творчих здібностей дитина повинна відчувати радість розумової напруги, яку доставляє вирішення навчальних завдань. Але для цього просто необхідно, щоб школяр захотів включитися в їх рішення. Саме тут ігрова технологія може виявитися незамінним помічником вчителя. При усвідомленому і продуманому її використанні у дітей формуються такі необхідні якості, як:

- 1) позитивне ставлення до школи, до навчального предмету;
- 2) уміння і бажання включатися в колективну навчальну роботу;
- 3) уміння слухати один одного;
- 4) добровільне бажання розширювати свої можливості;
- 5) розкриття власних творчих здібностей;
- 6) самовираження, самоствердження [22, с.142].

Саме ці якості викликають в учня інтерес і бажання продовжувати навчальну діяльність і сприяють розвитку творчих здібностей.

Н.Ф.Тализіна вважала, що ігрові технології позитивно впливають на засвоєння учнями знань. Якщо дитина засвоює знання за допомогою

дидактичних ігор, то їй легше віднайти себе у соціумі [39,с.16].

Творчі ігрові технології в навчанні – це успіх у подальшому житті. Гра допомагає гарно засвоювати знання. Наприклад, урок у формі подорожі, де всі ролі відбуваються в уявних умовах. Те, що відрізняє ці ігри від інших – це активність творчої уяви. Отже, в результаті ігрової технології дитячий розум теоретично уявляє проект і реалізує його шляхом зовнішніх дій.

Для того, щоб учні краще оволоділи знаннями і уміннями, дидактичні ігри мають принцип самонавчання. Під час навчання дуже важливими є два пункти: перший це вся потрібна інформація, другий ухвалення правильного рішення. Але щоб набути певний досвід, ід час дидактичних ігор, потрібно багато часу. Усі розвиваючі ігри: криптограми, ребуси, шаради, головоломки, вікторини, кросворди. Ігрові технології дозволяють розвивати учнів і виховувати у них пізнавальну активність. Дуже важлива властивість учення – потреба вчитися, знати [43, с.78].

Учень дорослішає розвиваючись фізично і розумово. Дидактичні ігри створювались з метою, зацікавити школяра, творчо його розвинути. Відповідно до віку і підготовки учня максимально донести до нього матеріал конкретного уроку. Важливим є те, щоб учитель проконтролював чи всі з дітей включились в гру, наскільки вони активно беруть участь у грі, проявляють ініціативу, які вибирають для себе ролі.

Г.К. Селевко в своїй концепції виділяє наступні концептуальні положення ігрових технологій навчання:

- 1) Цільовим орієнтиром в навчанні є формування індивідуальності дитини. А сама початкова ланка - усвідомлення власного я.
- 2) Для школяра потрібно усвідомити важливість свого особистого розвитку.
- 3) Учень має мати вільний вибір і рівні можливості в розвитку і саморозвитку.
- 4) Пріоритетна організація навчального процесу і його змісту орієнтована на загальний розвиток учнів, виявлення і «вирощення» відкритих талантів [35,



с.202].

Під час ігрового процесу навчання у гру вводять проблемну ситуацію. Це дуже добре вчить школяра розв'язувати багато життєвих питань. Після такої гри іде аналіз дітьми цієї конкретної ситуації, її результату, а також навчально ігрової взаємодії. В процесі навчання через гру значно зростає інтерес до біології.

Коли такий цікавий предмет, як біологія подається в не менш цікавій ігровій формі, то інтерес до нього значно зростає. І сильні і слабші учні із задоволенням готуються до уроків. Здібності учнів у такій невимушеній атмосфері краще розкриваються і така спокійна ситуація допомагає досягти успіху.

Гра для її учасників має бути цікавою, у неї повинен бути кінцевий результат.

Вона має навчити учнів приймати виважені і правильні рішення і досконало оцінювати оточуючих і себе.

Перед використанням гри все потрібно добре обміркувати. Ігри не завжди ефективні на уроках. Найбільш доречні вони на заняттях з узагальнення знань, коли остаточно закріплюється пройдений матеріал. Підсумкові уроки – це благодатний ґрунт для дидактичних ігор. У грі можна правдоподібно змоделювати багато різних ситуацій, створити оптимальні умови для спілкування дітей. В ігровій формі змотивувати учнів до навчання, створити найкращі умови для засвоєння пройденого матеріалу.

Гра просто повинна підштовхнути дитину до прийняття правильного рішення. Доведено практикою, що уроки у яких присутня гра є досить ефективними. Навчання набагато приємніше, коли на уроках використовують гру. Це і невимушена атмосфера, і здобуття потрібних навичок, і задоволення від вивченого.

Таким чином, використання ігрових технологій створює зовнішні і внутрішні умови, що дозволяють зняти емоційну напруженість, підвищити упевненість у власних силах учня, викликати пізнавальний інтерес, що сприяє

прояву творчих здібностей. А також ігрова технологія дозволяє сформуванати такі якості, як позитивне ставлення до школи, до навчального предмету; уміння і бажання включатися в колективну навчальну роботу; уміння слухати один одного; добровільне бажання розширювати свої можливості; розкриття власних творчих здібностей; самовираження, самоствердження.

## **1.2. Дидактична гра як форма і метод навчання біології**

Гра будить мотивацію дитини до досягнення бажаного учителем результату. Гра перетворює підручник з найлютішого ворога в вірного друга. Гра формує навички, доводить дії до автоматизму, а маленька людина розуміє, що самих навичок недостатньо, необхідні знання й уміння. Та все це за умови, що ролі розподілені рівномірно, і саме вчитель - не гнітючий авторитетом всезнайка, а другом [3].

Гра котра навчає має таку саму структуру, подібну до будь-якого навчального процесу. Гра охоплює в собі мету, кошти, перебіг гри, кінцевий результат. В ігровій формі вона виховує і навчає учня. У грі навколишня дійсність поєднується методами навчання. Самі умови уроку з дидактичними іграми, відсовують на другий план відчуття тривожності і дискомфорту, створюючи спокійну, творчу та гармонійну атмосферу. Гра поруч із вченням – одна з основних видів діяльності. Існує визначення, що гра – це вид діяльності в різних ситуаціях, вкладених у відтворення і засвоєння громадського досвіду, у якому складається і вдосконалюється управління поведінкою. В історії людської практики ця діяльність мала багато функцій: пізнавальну, навчальну, розважальну, розвиваючу [35, 27].

Величезний, позитивний вплив надає гра на навчальну діяльність інтелектуально-пасивних дітей, яких у школі більшість. Проводилися спеціальні дослідження, у яких з'ясовувалося, що у процесі гри така дитина здатна виконати обсяг навчальної роботи, який їй цілком недоступний у звичайній навчальній ситуації. Коли потрібна гра? Вона особливо необхідна на початку учбового року. Гра покращує стосунки між однокласниками, а

також з учителями. Гра легко долає поріг між важкими темами. Вони гарно сприймаються, що дозволяє уникнути старих стереотипів і винних котрі шукали нові шляхи вирішення завдань [17].

Алексеева вивчала, якщо у школярів сформований стійкий і глибокий інтерес до певного предмету, у такому разі, гру можна не застосовувати. Коли не має такого інтересу, тоді гра - добрий помічник педагога. Чим менші діти, тим більше їм подобається гра. Інтерес виникає під час гри, таким чином діти сполучаються зі світом науки. Під час гри, навіть дуже важкі теми сприймаються легко і вільно. Навчальний процес викликає задоволення. Учений Луї де Бройль довів що навіть проста гра має багато спільних рис з роботою науковця. Зокрема й другому випадках, якщо хочеш виконати поставлене завдання, труднощі це перемога над ними. І потім усе позаду, ти все зрозумів. Тому гра цікава для будь-якого віку. Завдання гри закріпити знання, придбані на уроці, розвинути пам'ять, увагу. Метою кожної дидактичної гри є розв'язання різноманітних завдань, які охоплюють погляд на предмет загалом. Така незвична справа, як гра виконує дуже важливе завдання педагога. Гру для уроків біології важко організувати, але попри усе вона на цих уроках дуже потрібна [4].

Дидактичні ігри під час уроків біології призначені для звичайних дітей, вони вимагають особливої матеріальної бази й технічної підготовки. Ігри вимагають різного рівня самостійності – від ігор «із собою», до важких. Роль вчителя під час уроків складається з таких операцій:

- позначення часу;
- місця (розстановка парт, формування груп);
- добір коштів (таблиці, відео, фільми, гербарії, демонстраційні матеріали);
- рольовий розподіл;
- внесення елементів новизни;
- емоційне підкріплення («зняття страху», заохочення);
- загальне керівництво.

Учням подобається як грати, так і бути авторами завдань. Аби зробити це, треба глибоко вивчити тему. Перевагою є і те, що під час гри поняття розглядають із багатьох сторін, в повноті їх властивостей. Для правильної оцінки будь-якої ситуації і правильного її осмислення у дидактичних іграх використовують правильні і невірні затвердження. Виявляється самостійність прийняття рішень, надають можливість відстояти свою думку, відчуття впевненості у знаннях, подолати неспокій перед публічним виступом. Внаслідок цього краще пізнаєш свій внутрішній світ [37]. Конюшко В.С. вважав, чим більша різноманітність ігор, тим більше талановитих дітей з являється у різних професіях. Під час гри школярі мають перед собою мету, втілити яку в життя їм допомагають усі здобуті ними знання. Дуже часто щодо навчання біології застосовують ділові і рольові ігри, створені задля ефективного суміщення теоретичних знань, зі своєю практикою. В іграх моделюються різні ситуації, котрі вимагають прийняття певних рішень, і відповідно здобуття дуже потрібних знань. Індивідуально кожного учня найкраще розкриває гра. Тобто дитина спостерігає за іншими учасниками гри, бере безпосередньо в них участь, що позитивно впливає на її розвиток і подальше життя. Рівень знань, котрі дитина отримала під час індивідуальних занять, набагато нижчий за отриманий у колективі. У грі дитина має своїх безліч ідей і вчиться обирати правильні рішення. Буває вони призводять до суперечності із прибічниками інших поглядів, до потреби відстояти свою думку. З цього видно, що рольова гра добре розвиває у дитині творчі здібності. Є кілька способів для кращого розвитку творчого напрямку серед учнів. Для цього потрібна душевна, спокійна, гармонійна ситуація. Під час гри учитель має бути другом, а не критиком. Всіляко заохочувати різні ідеї, спонукати до прийняття власних, поміркованих рішень. Вчитель має допомогти правильно, творчо мислити у різних ситуаціях. Найкращі відносини між дітьми і вчителем – це партнерські [35]. Часи змінюються, але ігри та принципи їх проведення залишаються.

При проведенні дидактичних ігор дотримуються певних вимог.

1. Гра – це певна форма навчання, у якій навколишній світ відкриває для тебе безкраї горизонти.

2. Гра має бути у задоволення.

3. Елемент змагання між учасниками це обов'язково.

4. До гри має бути творчий, вільний підхід.

5. Гра мусить бути зрозумілою для кожного, оформлення її красивим, мета доступною.

6. Кожна гра відповідає стандарту, вимогам програми і завданням котрі на неї покладені.

7. Не травмуючи психічного здоров'я дитини, враховуючи її вік гра має допомогти учневі прийняти правильне рішення.

8. Гра мусить мати певний дидактичний матеріал, методику використання цього матеріалу.

Основна мета гри:

- зацікавити;
- спонукати дітей до читання літератури;
- сформувати індивідуальний підхід.

### **1.3. Види дидактичних ігор.**

В учительській практиці використовуються різні ігри: рольові, дидактичні, предметні, інтелектуальні, сюжетно-рольові. Для того, щоб підвищити інтерес учнів до природничих наук використовують рольові та інтелектуальні ігри. Вони позитивно впливають на розвиток і використовуються вчителями на виховних заходах. Навчальні ігри, на відміну від розважальних, мають свою структуру, яка складається з таких компонентів:

- ігрова задумка;
- правила гри;
- безпосередньо ігрові дії;

- дидактичні завдання;
- оснащення гри;
- результати гри.

Мета гри – навчити учнів орієнтуватися у ситуації і у діях різних людей приймати виважені рішення.

*Завдання гри:*

*Освітні:* сприяти міцному засвоєнню учнями навчального матеріалу. Сприяти розширенню кругозору учнів через використання додаткових історичних джерел.

*Розвивальні:* розвивати в учнів творче мислення. Сприяти практичному застосуванню вмінь і навичок, отриманих на уроці.

*Виховні:* виховувати моральні погляди й переконання. Сприяти вихованню особи, яка саморозвивається і самореалізується.

*Функції гри:*

\*Навчальна функція – розвиток загальних навчальних умінь і звичок, таких, як пам'ять, увага.

\*Розважальна функція – створення сприятливої атмосфери на заняттях, перетворення уроку з нудного заходу в захоплюючу пригоду.

\*Комунікативна функція – об'єднання колективів учнів, установлення емоційних контактів.

\*Функція релаксації – зняття емоційної напруги, викликані навантаженням на нервову систему при інтенсивному навчанні.

**Реалізація ігрових прийомів і ситуацій в урочній формі занять проходить за такими напрямками:**

- дидактична мета ставиться перед учнями в формі ігрового завдання;
- навчальна діяльність підпорядковується правилам гри;
- навчальний матеріал використовується в якості її засобу;
- в ігровій формі діти навчаються, змагаються і зробивши усе правильно, отримують результат своєї праці.

Від того, як викладач розуміє ідеологічні ігри залежить місце гри у навчанні. Ігри поділяються на групи за видом діяльності, котра логічно підводить кожного учня до кінцевого результату.

В сучасній школі дидактична ігрова діяльність виступає в ролі:

1. певні методики для здобуття знань з окремих предметів;
2. елементи ширшої специфіки;
3. одному заняттю або певній його частині;
4. технології самостійної праці.

Ігри поділяються на чотири напрямки:

- 1) спрямований на задоволення дитини від гри незалежно від кінцевого результату;
- 2) активний і творчий;
- 3) емоційний і хвилюючий;
- 4) упорядкований.

Гра у своїй структурі має:

- а) дітей котрі грають певні ролі;
- б) певні дієства які задовольняють сценарій;
- в) використання іграшок замість справжніх речей;
- г) натуральна поведінка;
- д) сценарій.

Чи буде застосована у навчанні гра залежить як до цього відноситься педагог.

Використовуються різні типи педагогічних ігор:

- 1) Такі, що розвивають фізичне здоров'я і такі котрі розвивають мислення;
- 2) Ігри котрі вчать пізнавати, продуктивно працювати і мати результат;
- 3) Ігри, що вчать системно мислити;
- 4) Ігри, що розвивають творчий інтелект;
- 5) Все різноманіття ігор.

Універсальні ігри дають дуже хороший результат і практику у навчанні.

Крокуй-говори допомагає при вивченні таких тем, котрі складаються з багатьох частин, які потрібно перераховувати.

Основною частиною уроку може бути презентація, створена вчителем за певною методикою. Учень же має поступово виконувати поставлені перед ним завдання, щоб добре засвоїти матеріал.

Поєднання сучасних комп'ютерних технологій з темою уроку дозволяє дітям краще засвоїти вивчене. Комп'ютер має бути обов'язковим атрибутом біологічного кабінету. У будь-який час він може стати викладачу у нагоді. Але не в кожній школі є комп'ютери у достатній кількості, і не кожна дитина має його вдома. Вирішення цієї проблеми вбачається в забезпеченні спеціальних кабінетів комп'ютерами. Це покращить ефективність сприйняття знань. І позитивно вплине на співпрацю учня з учителем, дозволить дитині оволодіти комп'ютером і краще засвоїти матеріал уроку. Крім навчання у школі передбачено для учнів багато розвиваючих і розважальних заходів.

У сучасній педагогічній практиці гра дуже актуальна. Для школярів доступний великий обсяг різноманітної інформації. І кожна дитина потрібну їй інформацію підбирає і застосовує на практиці. Проявити учням себе на будь-якому уроці, перевірити як вони засвоїли знання дуже допомагають дидактичні ігри. Які обов'язково потрібно застосовувати на уроках біології.

Кожен предмет по-своєму цікавий і відповідно до конкретного предмету можна підібрати потрібну гру. Є і такі ігри котрі складаються з багатьох навчальних предметів. Для того, щоб повноцінно брати участь у дидактичних іграх потрібно основне – знати предмет. Учитель може переробити зміст гри під тему конкретного уроку. Такий метод навчання дуже гарно допомагає засвоювати знання, а різні педагогічні прийоми у ігровій формі доповнюють його.



Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових • прийомів і ситуацій, які виступають як засіб стимуляції учнів до навчальної діяльності.

В структуру гри, як діяльності органічно входить планування, реалізація мети, а також аналіз результатів в яких особистість повністю реалізує себе , як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору та елементами змагання, задоволення потреби в самоствердженні, в самореалізації.

#### **1.4. Особливості використання дидактичної гри на уроках біології в 6 класі**

У практиці використання дидактичних ігор комбінується із традиційними формами організації навчання. Зазвичай складний для розуміння матеріал викладається звичайними методами (розповідь, лекція, проблемний виклад тощо), а менш складний, який учні можуть опанувати самостійно, але для цього їм потрібний додатковий стимул, вивчається у формі гри. Як правило, закріплення, узагальнення та перевірка засвоєння матеріалу часто проводиться за ігровими технологіями.

##### **Етапи підготовки та проведення навчальної гри:**

Підготовчий етап. Розробляється сценарій, план гри, даються консультації, інструкції, пакети матеріалів учням-учасникам, готується матеріальне забезпечення.

Етап проведення гри. Залежно від типу вводяться різні рольові позиції гравців: організатор, координатор, критик, тренер, ініціатор, проблематизатор, консерватор тощо. Практикується групова робота над завданнями, міжгрупові дискусії. Етап аналізу, обговорення та оцінки результатів гри. Тут виступають експерти, учні обмінюються думками. Учитель підсумовує досягнуті результати, відмічає помилки.

Гравці мають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, яка обмежується тільки умовами та правилами гри. Учні самі вибирають власну роль, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її вирішення тощо.

Учитель, який очолює гру, не має авторитарної ролі, а є інструктором (ознайомлює з правилами, консультує), суддею-рефері (дає поради про розподіл ролей), тренером (підказує учням для прискорення проведення гри), ведучим (організовує обговорення результатів гри).

Головні фактори ігор, які є дуже ефективними у навчанні:

- обов'язково має бути мета;
- чітко поставити перед учнями ціль;
- увесь процес гри має бути продуманим, правильно проведеним і у кінці обов'язково зробити висновок;
- у грі потрібно правильно проставити пріоритети;
- щоб у грі брали участь всі учні групи;
- тривалість один урок.

В біології використовують багато типів ігор. Найчастіше використовують моделюючі. Кожна така гра має конкретну схему. Учні отримують певні завдання, після цього вони розділяються на групи вибираючи собі ролі. Потім роздумують, як правильно розв'язати проблему(перший крок), починають шукати додаткову інформацію. Аналіз інформації – наступний етап (другий крок), далі йде довільний розвиток гри між учасниками(третій крок). Після всього роблять висновки, обговорюють, оцінюють рівень теоретичних знань(четвертий крок).

*Основні принципи організації гри:*

- Відсутність примушення будь-якої форми при залученні дітей у гру.
- Принципи розвитку ігрової динаміки.
- Принципи підтримки ігрової атмосфери (підтримка реальних відчуттів дітей).
- Принципи взаємозв'язку ігрової і неігрової діяльності. Для педагогів важливе перенесення основного змісту ігрових дій у реальний життєвий досвід дітей.
- Принципи переходу від простих ігор до складних ігрових форм.

Будь-яка навчальна гра включає три основні етапи: підготовчий, етап проведення гри, етап узагальнення та аналіз результатів.

*Правила гри:*

- Урок, проведений в ігровій формі, вимагає певних правил:

- Попередня підготовка. Треба обговорити коло питань і форму проведення. Мають бути наперед розподілені ролі. Це стимулює пізнавальну діяльність.

- Обов'язкові атрибути гри: оформлення, ефект несподіванки, що сприятиме підвищенню емоційного фону уроку.

- Обов'язкова констатація результату гри.

На уроках біології ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при урочній формі занять відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;

- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;

- навчальний матеріал використовується як її засіб;

- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який переводить дидактичне завдання в ігрове;

- успішне виконання дидактичного завдання зв'язується з ігровим результатом.

Специфічний характер дидактичних ігор і занять висуває необхідність у певній регламентації відомостей, потрібних учням, а також умінь і навичок, які в них слід формувати.

Дидактичні ігри і уроки дадуть добрий результат лише тоді, коли учитель ясно усвідомить, які завдання можуть бути розв'язані в процесі їх проведення і в чому особливості організації цих занять в учнів залежно від їх віку та особливостей.

На заняттях з дидактичними іграми учні отримують неабиякий досвід і розумовий розвиток. Зосереджені, цілеспрямовані, зацікавлені вони стають ще більше допитливими. Учні здобувають цінне вміння діяти колективно. І обов'язково має бути план проведення уроків з іграми.

## **РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ В 6 КЛАСІ**

### **2.1. Організація педагогічного експерименту**

Відповідно до мети і предмету дослідження нами була проведена дослідно-експериментальна робота, направлена на вивчення впливу включення ігрових прийомів на уроках біології у 6 класі. Дослідно-експериментальна робота проходила на базі Здолбунівської загальноосвітньої школи I-III ступенів №3. У дослідженні взяли участь 21 учень 6-А класу.

Констатувальний етап дослідно-експериментальної роботи був проведений з 12 листопада по 4 грудня 2020 року.

Метою констатувального етапу дослідно-експериментальної роботи було виявлення рівня знань учнів 6 класу з біології. Для реалізації даної мети ми використовували аналіз оцінювання знань учнів учителем за відповідними темами, а також систему позакласних тестувань.

Як бачимо, значні корективи у навчальний процес внесли карантинні заходи щодо COVID-19. Так 2 листопада 2020 року присутніми на уроці біології було лише 3 учні, а з 1 грудня 2020 року клас переведено на дистанційний карантин, он-лайн завдання змогли виконати лише 2 учні. Таблицю успішності показано в табл. 2.1.

Таблиця 2.1.

**Успішність учнів 6-А класу у першому семестрі  
2020/2021 навчального року**

	життя	біологія як	клітина	бактерії	рослини	будова рослин	процеси в рослинах	тканини рослин
	15.сен	22.сен	12.окт	23.окт	02.ноя	16.ноя	27.ноя	04.дек
Баран Богдан	10	11	10	10	10	10	8	
Бондар Денис	10	7	-	11			5	
Васильчук Максим	7	8	6			6	6	7
Гаврон Артур	10	9	8	6		8	5	
Косяк Настя	8	7	4	7		8	7	
Кузьмич Стас	6	4	3			4		
Максимчук Зоряна	6	5	6			4	5	
Мельничук Дарина	8	7	8	8		7	2	
Михальчук Саша	-	7	6					
Москалюк Влад	9	-	10	9		9		
Павловський Даниїл	5	1	-			4	1	
Плещук Максим	10	9	9	12		10		
Сидорчук Аліна	-	4	5			4	3	
Скроб Артем	-	6	7					
Старик Ілля	7	6	7	8		6	8	
Старко Настя	9	10	10	10		10	9	10
Твердохліб Саша	10	11	10		10	8	8	
Усач Тіна	10	9	9	5		8	10	
Черняхівський Артем	9	9	9			8		
Шевчук Дмитро	6	5	5	5		3		
Шевчук Іван	7	7	8	10	10	5	2	
Сума балів	147	142	140	101	30	122	79	17
Середній бал	8,1667	7,1	7,36842	5,61111	10	6,77777778	5,642857143	8,5

Отже, згідно даних успішності, розглянемо динаміку середньої успішності учнів 6-А класу на рис. 2.1. та 2.2. Можна стверджувати, що з кінця жовтня значно знизилася і стабільно залишалася нижчими оцінки учнів, що може бути зумовлено спадом зацікавленості до матеріалу, його подачі, а також психологічним напруженням внаслідок анти COVID-19 заходів.

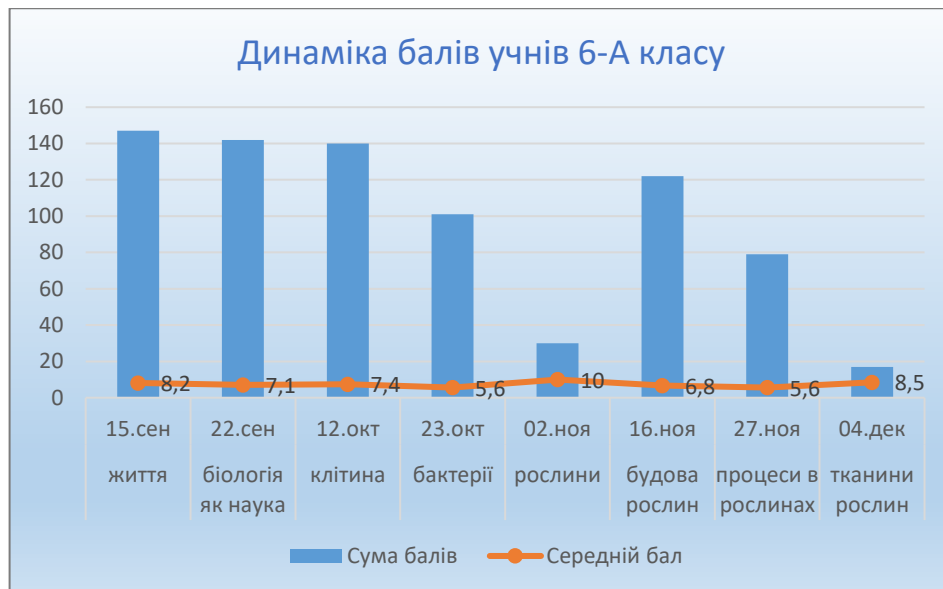


Рис.2.1. Динаміка успішності учнів 6-А класу за темами

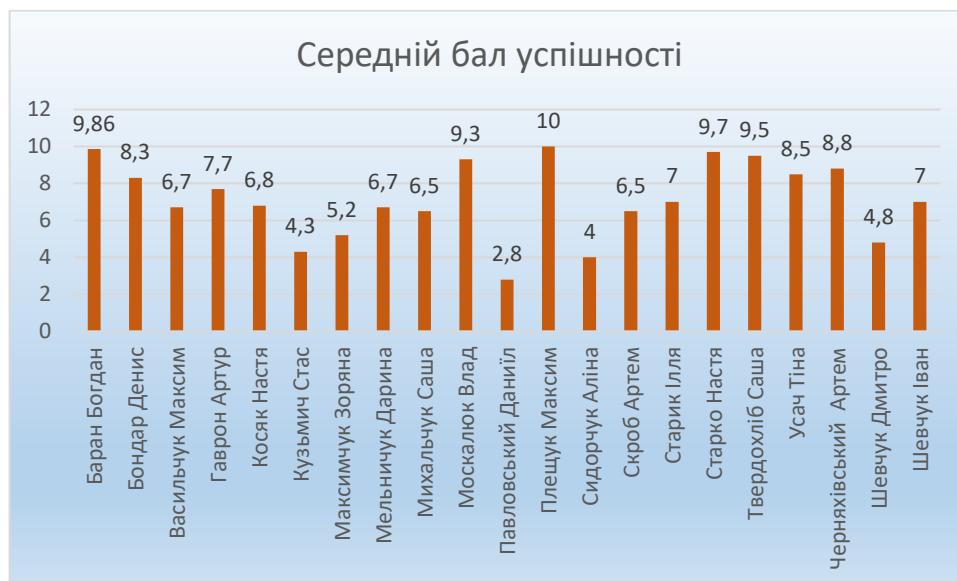


Рис.2.2. Середній бал успішності учнів 6-А класу

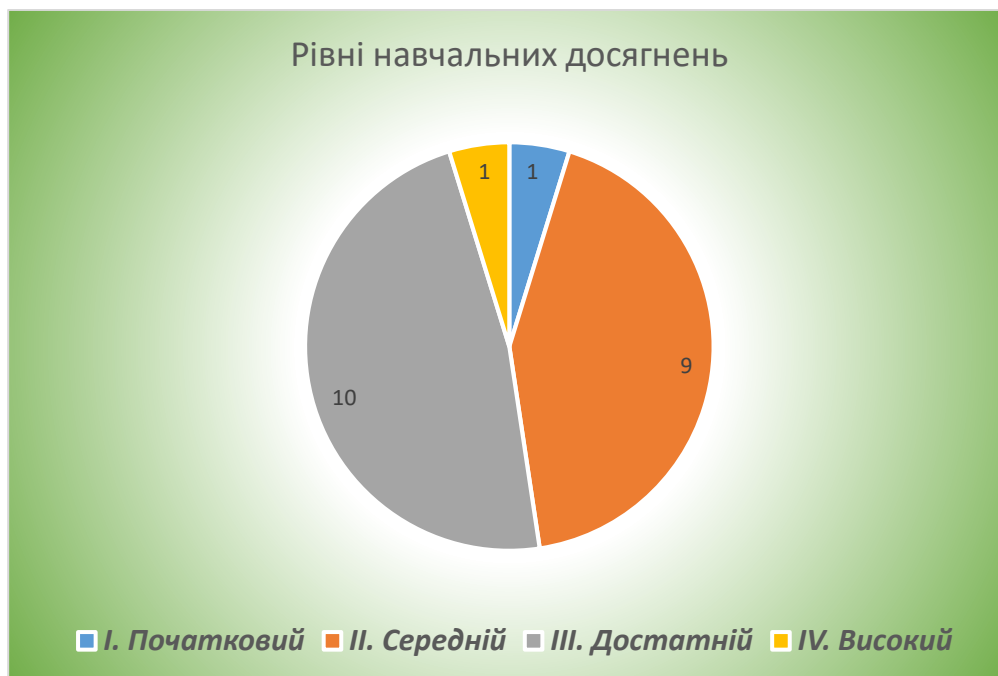
Розглянемо критерії оцінювання в табл. 2.2. та якісний склад класу. На основі отриманих результатів можна зробити висновок про те, що в обстежуваній вибірці домінує достатній рівень знань з біології у учнів 6-А класу. Так, його показники на констатувальному етапі роботи склали 47 %, тоді як показники високого низького рівня - 5 %, а середнього у 43 %.

### Критерії оцінювання навчальних досягнень учнів в основної й старшої школи

Рівні навчальних досягнень	Навчальні можливості	Кількість учнів у класі
<b>I. Початковий</b>	<p><b>1 бал</b> - Учні розрізняють об'єкти вивчення.</p> <p><b>2 бали</b> - Учні відтворюють незначну частину навчального матеріалу, мають нечіткі уявлення про об'єкт вивчення.</p> <p><b>3 бали</b> - Учні відтворюють частину навчального матеріалу; з допомогою вчителя виконують елементарні завдання.</p>	<b>1</b>
<b>II. Середній</b>	<p><b>4 бали</b> - Учні з допомогою вчителя відтворюють основний навчальний матеріал, можуть повторити за зразком певну операцію, дію.</p> <p><b>5 балів</b> - Учні відтворюють основний навчальний матеріал, здатні з помилками й неточностями дати визначення понять, правило.</p> <p><b>6 балів</b> - Учні виявляють знання й розуміння основних положень навчального матеріалу. Відповіді їх правильні, але недостатньо осмислені. Вміють застосовувати знання при виконанні завдань за зразком.</p>	<b>9</b>
<b>III. Достатній</b>	<p><b>7 балів</b> - Учні правильно відтворюють навчальний матеріал, знають основоположні теорії і факти, вміють наводити окремі власні приклади на підтвердження певних думок, частково контролюють власні навчальні дії.</p> <p><b>8 балів</b> - Знання учнів є достатніми. Учні застосовують вивчений матеріал у стандартних ситуаціях, намагаються аналізувати, встановлювати найсуттєвіші зв'язки і залежність між явищами, фактами, робити висновки, загалом контролюють власну діяльність. Відповіді їх логічні, хоч і мають неточності.</p> <p><b>9 балів</b> - Учні добре володіють вивченим матеріалом, застосовують знання в стандартних ситуаціях, уміють аналізувати й систематизувати інформацію, використовують загальновідомі докази із самостійною і правильною аргументацією.</p>	<b>10</b>
<b>IV. Високий</b>	<p><b>10 балів</b> - Учні мають повні, глибокі знання, здатні використовувати їх у практичній діяльності, робити висновки, узагальнення.</p> <p><b>11 балів</b> - Учні мають гнучкі знання в межах вимог навчальних програм, аргументовано використовують їх у різних ситуаціях, уміють знаходити інформацію та аналізувати її, ставити і розв'язувати проблеми.</p> <p><b>12 балів</b> - Учні мають системні, міцні знання в обсязі та в межах вимог навчальних програм, усвідомлено використовують їх у стандартних та нестандартних ситуаціях. Уміють самостійно аналізувати, оцінювати, узагальнювати опанований матеріал, самостійно користуватися джерелами інформації, приймати рішення.</p>	<b>1</b>



Отже, домінує достатній і високий рівень знань, що дає можливість застосувати дидактичні прийоми для підвищення рівня зацікавленості та знань у даному класі, рис. 2.3.



**Рис. 2.3. Розподіл рівнів навчальних досягнень**

Одним із завдань констатувального етапу дослідження було з'ясувати рівень засвоєння учнями елементів знань шкільного курсу біології у 6-му класі. З цією метою нами були розроблені тестові завдання для тематичного оцінювання. Статистична обробка результатів виконання учнями тестових завдань проводилась із використанням факторного аналізу. Для цього всі питання кожного тематичного оцінювання були розподілені на 4 групи згідно 4 вивчених тем, відповідно до того, які елементи біологічних знань перевірялися: морфологічні, фізіологічні, систематичні, еволюційні. В додатках наведені варіанти тестів для учнів 6-А класу.

Узагальнені результати визначення рівня засвоєння знань з тем «Що таке життя та як його досліджують», «Клітина», «Одноклітинні організми. Перехід до багатоклітинності», «Квіткова рослина» відображені у табл.2.3.

Таблиця 2.3

## Результати проведеного констатувального тесту

Ім'я та прізвище учня	Середній бал успішності	Тестові бали
Баран Богдан	9,86	8
Бондар Денис	8,3	8
Васильчук Максим	6,7	6
Гаврон Артур	7,7	6
Косяк Настя	6,8	7
Кузьмич Стас	4,3	3
Максимчук Зоряна	5,2	3
Мельничук Дарина	6,7	6
Михальчук Саша	6,5	6
Москалюк Влад	9,3	8
Павловський Даниїл	2,8	2
Плещук Максим	10	9
Сидорчук Аліна	4	4
Скроб Артем	6,5	6
Старик Ілля	7	7
Старко Настя	9,7	9
Твердохліб Саша	9,5	9
Усач Тіна	8,5	9
Черняхівський Артем	8,8	9
Шевчук Дмитро	4,8	3
Шевчук Іван	7	7
Сума	149,96	135
<b>Середній бал</b>	<b>7,1</b>	<b>6,4</b>



Рис. 2.4. Результати констатувального експерименту з виявлення

**засвоєння навчальних елементів знань з тем «Що таке життя та як його досліджують», «Клітина», «Одноклітинні організми. Перехід до багатоклітинності», «Квіткова рослина»**

Проведений аналіз результатів констатувального експерименту (рис.2.4.) розкриває, що в учнів 6-А класу рівень засвоєння морфологічних та еволюційних знань є вищим, ніж систематичних та фізіологічних. Низький рівень засвоєння останніх можна пояснити тим, що вони є абстрактними і складними для засвоєння. Формування систематичних та фізіологічних знань передбачає поєднання демонстрації натуральних об'єктів (живих організмів, гербаріїв, колекцій плодів і насіння рослин), об'ємних та площинних посібників (муляжів, моделей, таблиць, плакатів, фотографій) та комп'ютерних технологій навчання (анімацій, комп'ютерного моделювання, відеофраментів, віртуальних дослідів). Також, в ході бесіди з вчителем біології в даному класі ми виявили, що ігрові методи і прийоми використовуються ним епізодично, найчастіше як організаційний момент на початку уроку.

Таким чином, констатувальний етап дослідження показав необхідність розробки методики застосування дидактичних ігор у процесі навчання біології у 6-му класі.

## **2.2. Аналіз дослідно-експериментальної роботи**

Формувальний етап проходив з 5 грудня 2020 року по 18 грудня 2020 року. Метою формувального етапу дослідно-експериментальної роботи став розвиток навчальних здібностей школярів за допомогою включення ігрових прийомів в урок біології.

Сутність дослідно-експериментальної роботи полягала у розробці ряду дидактичних ігор на уроках біології у 6-А класі Здолбунівської загальноосвітньої школи I-III ступенів №3 для підвищення зацікавленості дітей до біології та підвищення якості засвоєння матеріалу.

Нами були підібрані дидактичні ігри, спрямовані на покращення і повторення матеріалу тем: «Біологія – наука про живу природу», «Клітина», «Одноклітинні організми. Перехід до багатоклітинності», «Квіткова рослина». У них встановлюються доброзичливі стосунки між дітьми, розвиваються вміння розуміти товариша по грі, поважати його інтереси і бажання, ставитися до учасника як до рівного партнера. Діти розуміють, що в кожній грі існують правила, і усвідомлюють необхідність їх виконання, «інакше гри не вийде». Вони приймають і виконують правила. У грі діти розуміють, що виконувати правила буває не тільки складно, але й приємно.

Дидактичні і розвиваючі ігри вдало у собі поєднують швидко і відносно легке засвоєння знань з відпочинком. Враховуючи інтереси дітей, учитель крок з кроком розробляє правила гри. Кінцевий результат, якої допомагають оцінити учні. Потрібно намагатися не застосовувати ігри на кожному уроці. Збалансоване поєднання уроків з застосуванням дидактичних ігор і без них роблять навчальний процес максимально ефективним. Щоб краще пізнати навколишній світ і віднайти своє місце у соціумі. Для цього потрібно використовувати дидактичні ігри на уроках. Перехід від гри до навчання у таких іграх має бути максимально не помітним. Компетентність вчителя відіграє у цьому процесі дуже велику роль. Будь-яка дидактична гра має на меті дати учневі певний обсяг знань і закріпити їх. Гру викладач готує таким чином, щоб усі її атрибути були сучасними, мали приємний колір і привабливий вигляд. І разом з тим не заважали учням засвоювати знання. У кінці гри визначаються переможці і проводять підсумки.

### **2.3. Практичне впровадження дидактичних ігор на уроках біології в 6-А класі**

Набуті на уроках природничих наук знання дитина у подальшому житті використовує у побуті, у соціумі. Вона достатньо компетентна у питаннях екології. І вона завжди правильно може оцінити найголовніші речі, тобто природу і життя.

На протязі січня-березня 2021 року у 6-А класі на уроках біології впроваджувалися нові педагогічні методики з метою активізації пізнавальних процесів в учнів, а як наслідок підвищення їх успішності. Базовим компонентом у формуванні інтересу учнів до біології є різні дидактичні ігри. Їх впровадження було реалізовано в наступних завданнях:

1. Розробити ряд дидактичних ігор та завдань для другого семестру навчального року за темами: «Рослини», «Різноманітність рослин» та «Гриби»
2. Познайомити учнів з різними дидактичними формами роботи на уроці
3. Пробудити в учнів пізнавальний інтерес до біології
4. Формувати у дітей конкретні, чіткі і доступні за змістом уявлення про природні об'єкти
5. Розвивати і підтримувати у школярів бажання грати в ігри
6. Вчити дітей аналізувати і робити висновки
7. Розширити знання учнів про життєві процеси рослин
8. Розвивати вміння порівнювати біологічні процеси та явища
9. Виховувати бережливе ставлення до рослинності планети та рідного краю

Ігрову діяльність можна і треба застосовувати не лише в молодшій ланці, а й середній і старшій школі. Саме у грі, яка завжди вимагає творчості, є невимушеною, захоплює дитину і дає простір для розвитку фантазії, дитина реалізує свої природні можливості. Даний метод є корисним для навчання й розвитку. Учні проявляли більшу активність на уроках, а також з задоволенням виконували творчі завдання у класі, а також перебуваючи на дистанційному навчанні.

Так як, зорове сприйняття – 80 % слухове сприйняття – 10 % нюхове, смакове і тактильне у сукупності – 10%, то особлива увага при розробці була приділена дидактичному матеріалу, наочності і схематичності. Наскрізним творчим завданням стала «Художня скринька». Суть її полягає у тому, що дітям регулярно, згідно теми уроку, видається наочність, її потрібно змалювати. Під час виконання цього завдання відбувається глибоке

запам'ятовування важливого, основного теоретичного матеріалу із поданої теми. Дуже важливо, що таке завдання під силу всім учням.

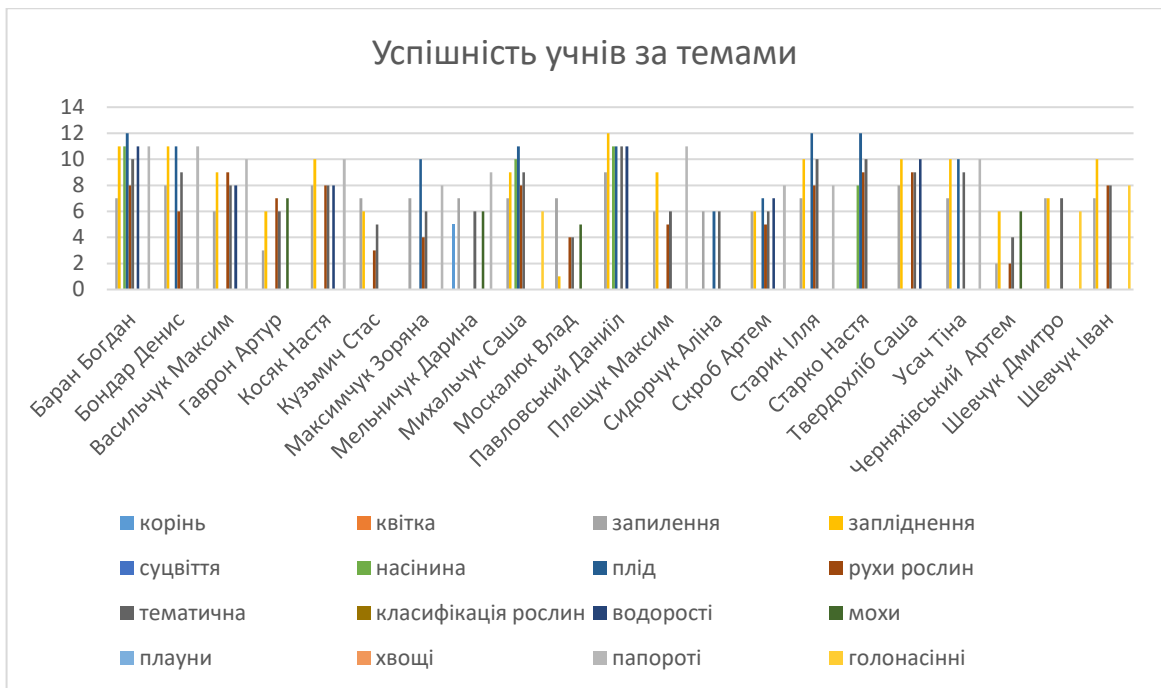
Запропоновані ігри доступні і посильні для школярів, забезпечують взаємозв'язок різних видів самостійної та колективної роботи в процесі навчання. Вони допоможуть педагогам у роботі з дітьми різного рівня розвитку з урахуванням індивідуальних особливостей та здібностей кожної дитини на різних етапах уроку біології у 6 класі. Розроблені і введені в навчальний процес дидактичні матеріали наведемо у додатку Г.

Цю підбірку ігор, вправ та завдань можна використовувати, як для індивідуального опитування так і для групового, для мотивації навчальної діяльності, для викладання нового матеріалу, і звісно, для узагальнення та закріплення нового матеріалу, а також контролю знань, табл. 2.4.

Таблиця 2.4

### Успішність учнів у другому семестрі навчання 2021 року

	пази	корінь	квітка	запліднення	запліднення	суцвіття	називина	плід	руки рослини	температура	класифікація рослин	поверхності	мозок	плівки	хвоші	папороти	головасті	покривні	Середній бал
	18,01	22,01	25,01	29,01	1,02	6,02	8,02	12,02	15,02		19,02	22,02	26,02	1,03	5,03	12,03	15,03	19,03	
Баран Богдан				7	11		11	12	8	10		11				11			10,1
Бондар Денис				8	11			11	6	9						11			9,3
Васильчук Максим				6	9				9	8		8				10			8,3
Гаврон Артур				3	6				7	6			7						5,8
Косак Настя				8	10				8	8		8				10			8,7
Кузьмич Стас				7	6				3	5									5,2
Максимчук Зоряна				7	-			10	4	6						8			7
Мельничук Дарина		5		7	-					6			6			9			6,6
Мисальчук Саша				7	9		10	11	8	9							6		8,6
Москалюк Влад				7	1				4	4			5						4,2
Павловський Даниїл				9	12		11	11		11		11							10,8
Плещук Максим				6	9				5	6						11			7,4
Сидорчук Аліна				6	-			6		6									6
Скроб Артем				6	6			7	5	6		7				8			6,4
Старик Ілля				7	10			12	8	10						8			9,2
Старко Настя				-	-		8	12	9	10									9,8
Твердохліб Саша				8	10				9	9		10							9,2
Усач Тіна				7	10			10		9						10			9,2
Черняківський Артем				2	6				2	4			6						4
Шевчук Дмитро				7	7					7							6		6,8
Шевчук Іван				7	10				8	8							8		8,2



**Рис. 2.5. Успішність учнів 6-А класу у другому семестрі**

Таблиця 2.5

**Успішність з біології у 6-А класі**

	Середній бал успішності I семестр	Середній бал успішності II семестр
Баран Богдан	9,9	10,1
Бондар Денис	8,3	9,3
Васильчук Максим	6,7	8,3
Гаврон Артур	7,7	5,8
Косяк Настя	6,8	8,7
Кузьмич Стас	4,3	5,2
Максимчук Зоряна	5,2	7
Мельничук Дарина	6,7	6,6
Михальчук Саша	6,5	8,6
Москалюк Влад	9,3	4,2
Павловський Даниїл	2,8	10,8
Плещук Максим	10	7,4
Сидорчук Аліна	4	6
Скроб Артем	6,5	6,4
Старик Ілля	7	9,2
Старко Настя	9,7	9,8

Твердохліб Саша	9,5	9,2
Усач Тіна	8,5	9,2
Черняхівський Артем	8,8	4
Шевчук Дмитро	4,8	6,8
Шевчук Іван	7	8,2
Сума балів	150	160,8



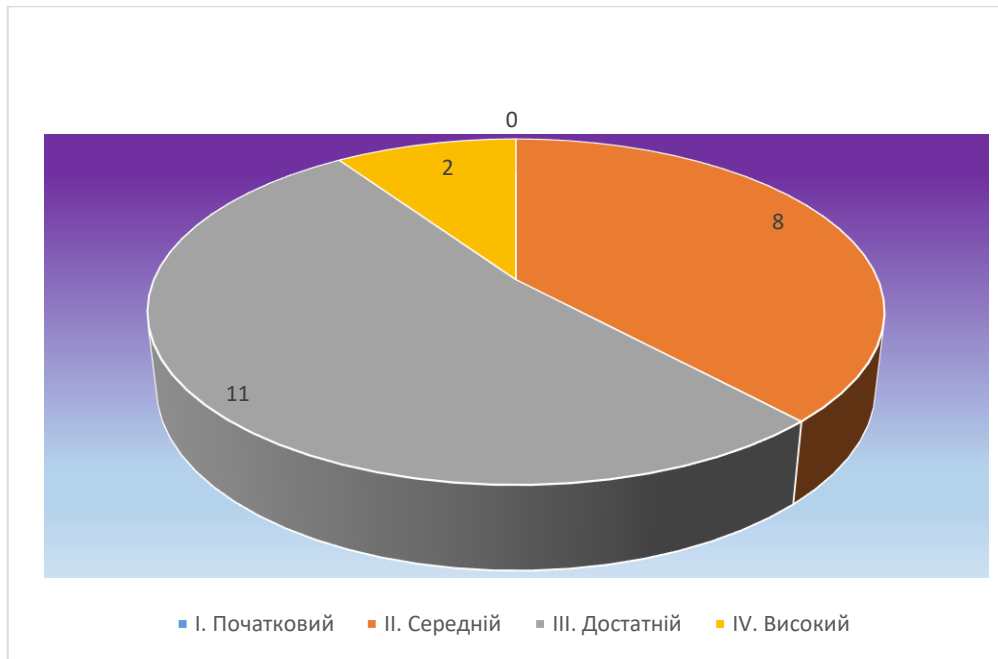
Рис. 2.6. Успішність з біології у 6-А класі

Таблиця 2.6

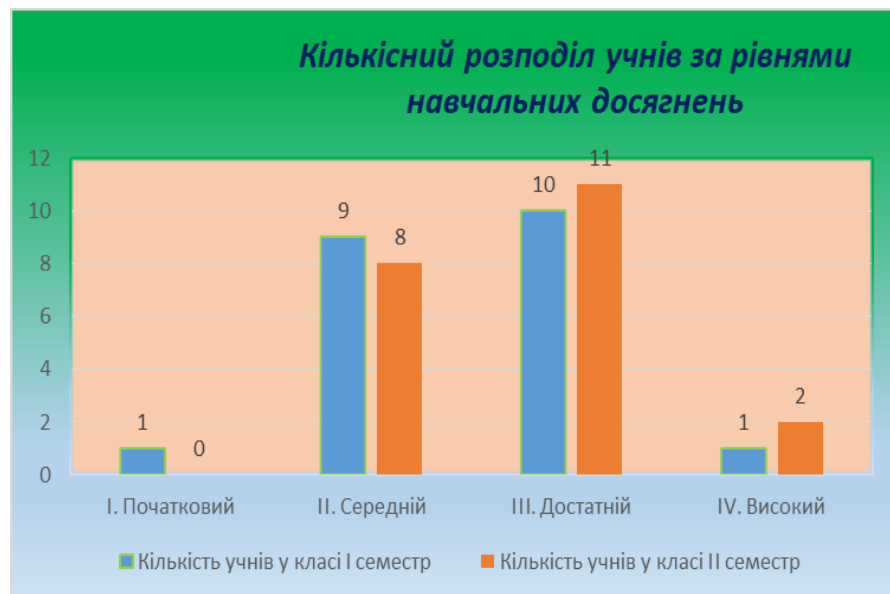
**Кількісний розподіл учнів по рівнях навчальних досягнень з біології**

Рівні навчальних досягнень	Кількість учнів у класі	
	I семестр	II семестр
I. Початковий	1	0
II. Середній	9	8
III. Достатній	10	11
IV. Високий	1	2





**Рис. 2.7. Кількісний розподіл учнів по рівнях навчальних досягнень з біології у II семестрі**



**Рис. 2.8. Кількісний розподіл учнів по рівнях навчальних досягнень з біології у II семестрі**

Згідно таблиці середніх балів успішності учнів за 2 семестри можемо зробити висновок, що введення дидактичних ігор у навчальний процес, збільшив успішність учнів на 7,2% ( $160,8 \cdot 100 / 150 = 107,2$ ).

Також учні отримали творче завдання «Художня скринька», яке буде оцінене в кінці навчального року і дозволить отримати дуже гарні додаткові оцінки.

Таким чином, у переважної більшості учнів збільшився інтерес до біології, домашні завдання стали виконуватися частіше і якісніше, також підсилено роботу з підручником використанням додаткових дидактичних матеріалів. Активніше виконуються завдання з візуалізацією та роздатковим матеріалом. У II семестрі в 6-А класі не залишилося байдужих до біології учнів, найнижчий рівень навчальних досягнень – середній. Загалом спостерігається позитивна динаміка успішності учнів.

В ході виконання дипломної роботи ми провели ряд експериментальних досліджень. У першому семестрі 2020/2021 навчального року було досліджено рівень знань з біології у 21 учня 6-А класу за допомогою розробленого тесту на 2 варіанти. Загальні результати тестування в межах середнього і достатнього рівня засвоєного матеріалу. Великий вплив на навчання школярів мали карантинні міри проти COVID-19. Деякі учні не мали технічних засобів для дистанційного навчання, деякі учні не сприйняли такої форми освіти, лише невелика кількість дітей відповідально реагувала на дистанційну форму освітнього процесу. Саме тому було розроблено ряд дидактичних вправ, які спрямовані на розвиток уваги та пізнавального інтересу учнів на ряд тем для I семестру.

У другому семестрі навчального року ми розробили та провели практичне впровадження дидактичних ігор, вправ та роздаткового матеріалу з відповідних тем по біології для 6-А класу. Особлива увага була приділена яскравій і творчій формі завдань, на які учні значно швидше позитивно реагують і охочіше виконують поставлені завдання, а також краще засвоюють теоретичний матеріал. При аналізі успішності усереднений бал за II

навчальний семестр збільшився на 7,2 % в порівнянні з аналогічним усередненим балом за I семестр, що вказує на позитивну динаміку освітнього процесу із впровадженими дидактичними іграми та вправами.

Дидактична гра в процесі навчання стане для учнів однією з найпопулярніших форм навчання. Це й не дивно. Адже з її допомогою учні отримуватимуть більший об'єм знань, умінь і навичок. До того ж гра має проходити у простій, ненав'язливій формі, що сприятиме швидкому її засвоєнню. Використання дидактичних і розвивальних ігор дасть можливість урізноманітнити уроки біології, у простій формі дати дітям необхідні знання та розвинути відповідні навчальні здібності.

Дуже важливо, що в процесі навчальної гри зусилля учнів спрямовуються на досягнення мети, виховуються в них волеволі якості. При цьому формуються самостійність, наполегливість, витримка, воля до перемоги — все те, без чого не може бути успіху. Наявність усіх цих умов складає в наш час основу продуктивної праці в будь-якій сфері суспільства. Ігрові методи впливають на розвиток логічного мислення, теоретичних знань і практичних умінь та навичок, самостійності та самоосвіти, колективного співробітництва. Повинен бути контроль за його результатами з боку колективу або вибраних членів журі. Облік результатів змагання повинен бути відкритим, ясним і справедливим.

## ВИСНОВКИ

Гра є самостійним видом розвиваючої діяльності дітей різного віку, принципом і способом їх життєдіяльності, методом пізнання дитини, методом організації її життя і навчальної діяльності. Проблема дитячої ігрової діяльності знайшла своє відображення в багатьох психолого-педагогічних теоріях і дидактично-виховних системах.

Гра має багато методів – це і метод пізнання, метод організації, розвиваючий метод. За допомогою гри діти засвоюють знання набагато краще і швидше та здобувають практичні навички.

Гра є суто добровільним процесом, не терпить примусу, учасників хвилює кінцевий результат. Гра має багато переваг, перед іншими методами. Непомітно для дитини вона досягає своєї мети, а у педагогічній практиці – це надзвичайно важливо. Якщо вважати, що «корінь» навчання гіркий, то при цікавій побудові уроку його гіркота збуджує апетит.

У сучасному світі школярі мають доступ до різної інформації, можуть її використовувати, вибирати більш потрібну для себе. Дуже покращує навчальний процес систематичне використання дидактичних ігор і абсолютно новий підхід у науковій практиці.

Проведене дослідження показало різке зниження успішності учнів і їх зацікавленості до біології, тому було розроблено і рекомендовано до використання ряд дидактичних та розвиваючих ігор в системі уроків з біології у 6 класі за перший семестр поточного року. Проведене дослідження показало різке зниження успішності учнів і їх зацікавленості до біології, тому було розроблено і рекомендовано до використання ряд дидактичних та розвиваючих ігор в системі уроків з біології у 6 класі за перший семестр поточного року.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Rogers C.R. Bringing Together Ideas and Feelings in Learning // Learning Today, 5, Spring, 1972. P. 32–43.
2. Rogers C. Freedom to learn for the 80's. Columbus – Toronto – London – Sydney : Ch. E. Merrill Publ. Company, A Bell & Howell Company, 1983. 312 p.
3. Акимушкин И.И. Природа-чудесница/ И.И.Акимушкин; Худож. Т.Васильева. М.: Малыш, 1990. 16с.
4. Алексеєва Н.В. Молодь у світі сучасних технологій [Використання інформаційних та комунікаційних технологій в сучасному цифровому суспільстві] / Н. Алексеєва // Відкритий урок. 2006.
5. Безух К.Є. Оригінальні способи активації знань учнів під час уроків біології // Навчально-методична і науково популярна газета. М.: Видавничий будинок «1 вересня», 2005. №18. З. 22-23.
6. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии / М.: Педагогика, 1989. С.78-81.
7. Биология в вопросах и ответах: Учебное пособие/ М. Б. Беркинблит, С. М. Глаголев, М. В. Голубева и др. 2-е изд. М.: МИРОС Междунар. отношения, 1994. 216 с.
8. Біологія: Ботаніка. Зоологія. Біологія людини. Загальна біологія: довідник для абітурієнтів та школярів : тестові завдання / О. А. Біда, С. І. Дерій, Л. М. Ілюха [та ін.]. К. : Літера, 2008. 652 с.
9. Біологія: Ботаніка. Зоологія. Біологія людини. Загальна біологія: довідник для абітурієнтів та школярів : тестові завдання / Л. І. Прокопенко (кер. авт. кол.), О. А. Біда, С. І. Дерій [та ін.]. К. : Літера, 2009. 654 с.
10. Біологія: комплексне видання: довідник : репетитор : типові тестові завдання : зразки заповнення бланка відповідей : відповіді до всіх тестових завдань / О. А. Біда, С. І. Дерій, Л. І. Прокопенко [та ін.]. К. : Літера, 2014. 488 с.
11. Бойко Е. Екологічні ігри // Поч. школа. 1997. № 3. С. 15-16.

12. Бойко Є. Екологічні ігри // Рідна школа. 1995.-№10-11. С.40-41.
13. Борзова З.В., Дагаєв А.М. Дидактичні матеріали з біології: Методичний посібник. М.: ТЦ Сфера, 2005. 400 с.
14. Волкова Т. І. Біологія за всією шкільною програмою : практ. довід. / Т. І. Волкова. Х. : Співак В. Л., 2009. 366 с. :
15. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання // Рідна школа. 2002. №10. С.46-48.
16. Гончарук І.О. «Використання дидактичних ігор на уроках біології»: Навчально-методичний посібник. Вінниця: ММК, 2016. 52 с.
17. Грицай Н. Б. Методика навчання біології : навчальний посібник / Н. Б. Грицай. Рівне : ТзОВ «Дока центр», 2016. 272 с.
18. Загальна методика навчання біології: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / І. В. Мороз, А. В. Степанюк, О. Д. Гончар ; за ред. І. В. Мороза ; голов. К. : Либідь, 2006. 590 с.
19. Зайцев О.С. Методика обучения химии / О.С. Зайцев. М.: Владос, 1999. 382 с.
20. Казанцева І. Творчі завдання – шлях активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках біології. Рідна школа. 2000. №. 11. С. 69–71.
21. Коваленко Г. Д. Основы экологии : учеб. пособие / Г. Д. Коваленко, Г. С. Попенко ; Харьков. нац. экон. ун-т. Х. : Инжек, 2009. 276 с.
22. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий / А.К. Колеченко. СПб.: КАРО, 2001. 243 с.
23. Конюшко В. С. Методика обучения биологии : учеб. пособие / В. С. Конюшко, С. Е. Павлюченко, С. В. Чубаро. Мн : Книжный Дом, 2004. 256 с.
24. Крюи П. А. Охотники за мікробами / М.: Наука, 1987. 126 с.
25. Лазарев В.С. Педагогическая инноватика: объект, предмет и основные понятия / Педагогика. 2004. № 4. С. 16.
26. Лесные травянистые растения. Биология и охрана: справочник / Ю.Е. Алексеев, М. Г. Вахрамеева, Л. В. Денисова, С. В. Микитина. М.: Агропромиздат, 1988. 222 с.

27. Луговое травянистые растения. Биология и охрана: справочник / И. А. Губанов, К. В. Киселёва, В. С. Новиков, В. Н. Тихомиров. М.: Агропромиздат, 1990. 320 с.
28. Матяш Н. Ю. Завдання для державної підсумкової атестації з біології за курс основної школи / Н. Ю. Матяш, О. В. Костильов, А. С. Вихренко, Т. О. Вихренко. К.: Генеза, 2004. 254 с.
29. Нові педагогічні технології для вчителів біології: Вип. 2 / уклад. К. М. Задорожний. Х. : Основа, 2010. 159 с.
30. Педагогические технологии / Под ред. В.С. Кукушкина. Ростов н/Д.: 2002. 297 с.
31. Рейвен П. Д. Современная биология: в 2-х т. / П. Д. Рейвен, Р. С. Эрверт, С. Н. Айкхорн. М.: Мир, 1990. 244 с.
32. Роджерс К. Свобода учиться / К. Роджерс, Д. Фрейберг; Науч. ред. и авт. предисл. А.Б. Орлов / пер. с англ. А.Б Орлова, С.С. Степанова, Е.Ю. Патяевой М. : Смысл, 2002. 527 с.
33. Рохлов В. Занимательная ботаника : книга для учащихся, учителей и родителей / В. С. Рохлов, А. В. Теремов, Р. А. Петросова. Москва : АСТ-Пресс, 1998. 430 с. : ил.
34. Сало Т.О., Деревінська Л.В. Біологія. 6 клас: метод. та дидакт. супровід навч. діяльн. : кн. для вчителя / Т. О. Сало, Л. В. Деревинська. Х. : Весна, 2003. 191 с.
35. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. М.: Народное образование, 1998 . С. 202-217
36. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе информационно-коммуникационных средств / Г.К. Селевко. М.: НИИ школьных технологий, 2005. 208 с. психотерапии / Сост. М. Папуш. М. : Ин-т общегуманитарных исследований, 1995. 302 с.
43. Художественное творчество и ребенок / Под ред. Н.А.Ветлугиной.- М.:1972. 125 с.
44. Шарко В.Д. Сучасний урок / В.Д. Шарко. К., 2006. 224 с.

45. Шепелевич Є.І., Максимова Т.В., Тести по біології учнів і абітурієнтів.  
2-ге вид., М.: Універсал Пресс, 2006. 288 с.

46. Янковський М.К. Інтерактивні технології навчання / Відкритий урок.  
2007.