

Поруч з традиційними методами - складання графіків, діаграм, шкал, таблиць, блок-схем, набув широкого використання й прийом «фішбоун», спрямований на розвиток критичного мислення учнів у наочно-змістовній формі [3, с. 294]. Він дозволяє встановити причинно-наслідкові взаємозв'язки між об'єктом і факторами впливу на нього.

Дуже важливо, щоб вчитель використовував візуальні засоби цілеспрямовано, не захарашуючи уроки великою їх кількістю та систематично, привчаючи правильно сприймати явища, аналізувати і узагальнювати їх у зв'язку з навчальним завданням.

Таким чином, широке використання традиційних та інноваційних візуальних засобів навчання під час вивчення як окремих природничих предметів, так й інтегрованого курсу у старшій школі, впливає на організацію навчально-виховного процесу, підвищує його ефективність, дозволяє змінити акцент із домінуючої ролі вчителя за традиційного підходу на активну діяльність учнів, дає змогу розвивати в учнів навички роботи з інформацією, її узагальнення й уміння ставити та вирішувати проблеми.

Література

1. Вишневський О. Теоретичні основи сучасної української педагогіки : навч. посіб. 3-тє вид., доопрац. і доп. Київ : Знання, 2008. 566 с.
2. Дмитренко К. А., Коновалова М. В., Семиволос О. П., Бекетова С. В. Звичайні форми роботи – новий підхід : розвиваємо ключові компетентності : метод. посіб. Харків : ВГ «Основа», 2019. 119 с.
3. Засекіна Т. М. Інтеграція в шкільній природничі освіті: теорія і практика : монографія. Київ : Педагогічна думка, 2020. 400 с.
4. Кузнецова Методика викладання біології. Харків : Торсінг, 2001. 176 с.

УДК 372.857:303.687.4

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МОМЕНТІВ НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ

Завалій М.О., студентка

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького

Під час навчання в школі учень отримує багато нових знань, які повинні сприяти розвитку розумових здібностей – такий принцип запропонував В. Сухомлинський. Навчання має бути різностороннім, а не тільки націлене на те щоб збільшувати об'єм знань.

Важливим є спрямувати діяльність учнів таким чином щоб, сприяти розвитку пам'яті, міркуванню та самостійному здобутті знань.

Новітня дидактика, використовуючи ігрові форми та цікаві завдання, визначає важливим взаємодію учнів з вчителем, що є дуже продуктивною формою спілкування з елементами змагання та природного інтересу [1].

Психологи виявили, що розумно організована гра є дієвим засобом для формування важливих рис особистості, таких як дисциплінованість, кмітливість, стриманість, винахідливість, рішучість, організованість. Розвиваючі і пізнавальні ігри розвивають у дітей логічне мислення, просторове уявлення, багату уяву, фантазію, інтуїцію, конструктивні здібності, волю, пам'ять і увагу. Також ігри допомагають сформувати здатність учня аналізувати і синтезувати, абстрагувати і конкретизувати поведінку, узагальнювати і протиставляти. Під час гри покращується творча можливість та розкриваються здібності учня, дитина вчиться використовувати розумові здібності, контролювати себе дотримуючись правил гри. Під час гри учень думає на граничних можливостях. Тому, навчальні ігри мають бути важливим компонентом діяльності школярів [2].

Педагоги довели, що за допомогою дидактичних ігор, ігрових занять і прийомів підвищується ефективність сприймання учнями навчального матеріалу, а також ігри урізноманітнюють навчання, наповнюють цікавими елементами і як результат покращують рівень успішності учнів.

Застосування ігор під час навчання є просто необхідним адже, їх застосування сприяє успішному формуванню і закріпленню позитивного відношення учнів до навчальної діяльності. Граючись під час навчання, діти стають більш розкутими психологічно, що в свою чергу впливає на прояв їх творчих здібностей, в учнів зникає негативне ставлення до одноманітного навчання. Учням хочеться продовжити гру на більш складному рівні завдань. Під час ігор учень швидко «втягується» у навчальну діяльність, йому стає цікаво продовжувати навчальну діяльність. Під час гри учень усвідомлює, що «я зможу зробити це» набуває впевненості в собі й розуміє, що йому це необхідно, цікаво і зовсім не страшно [3].

Під час навчання для розвитку творчості, реалізації потреби в спілкуванні та зацікавлення учнів варто використовувати: урок-конференція, урок-подорож, урок-брейнинг, урок-КВН, урок-аукціон. При застосуванні таких методів навчання учні повною мірою можуть виявити свою індивідуальність, позбутися страхів перед складним завданням чи опитуваннями, в учнів з'являється інтерес до вивчення предмету та навчання в цілому. Зрозуміло, що постійно проводити урок-гру не можливо, тому раціональніше буде застосувати саме ігрові моменти, наприклад: кросворди, «Знайди помилки», «Далі, далі», «Правильно-неправильно», головоломки.

Сучасна методика навчання біології надає значну перевагу нетрадиційним методам навчання, які зможуть максимально визначити зміст предмету, вікові особливості та потреби учнів, поєднати як раціональне так і емоціональне у викладанні в навчанні, наприклад це можуть бути різноманітні вікторини, кросворди, чайнворди, ребуси, шаради, біологічне лото, рольові ігри, ігри-подорожі, квести, змагання, тощо. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, учні не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

Доцільним буде виділяти на гру від 10 до 15 хв. та спрямувати на розвиток пізнавальної діяльності та вміння застосувати нові знання у нестандартній ситуації [4].

Добираючи ігри, продумуючи ігрову ситуацію, необхідно обов'язково поєднувати два елементи – пізнавальний та ігровий. Мета дидактичної гри - підвищити інтерес учнів до навчального предмету, сприяти зміцненню та пізнанню учнями нових знань, умінь та навичок.

Займатися розробкою методики використання гри вимагають особливості школярів: їм притаманне, крім понятійного, наочно-образне мислення, практичне відношення до розв'язування завдань, спрямованість уваги на результат, а не на спосіб дій. Ці особливості учнів вимагають від учителя вміння використовувати гру. Як показує практика, ігровий сюжет полегшує сприймання нового поняття, концентрує увагу на його основних ознаках. Одним із видів ігрової ситуації може бути надання відповідної форми діяльності учнів, тобто введення елементів сюжетно-рольової гри. Засвоюючи різні поняття, учні уявляють себе учасниками різних подій (ролей), спеціалістами різних професій. До такої гри можна залучати одного учня, групу учнів або цілий клас [5].

Ігрова діяльність є одним з основних напрямків реалізації творчості в умовах навчання, за допомогою ігор в учня розвивається уява, виникають ідеї, продукти діяльності, які емоційно приваблюють дитину. Гра є цікавою для дитини, ще через те, що учень може проявити себе, має свободу творчості та самовираження. Важливим є систематичне задіяння ігри в навчальній діяльності з використанням інтерактивних технологій.

Доречним буде застосовувати на уроках біології такі методи, як:

- Мозковий штурм;
- Активізуючі вікторини;
- Коло ідей;
- Мікрофон;
- Навчаючи-вчуся [6].

Одноманітність на уроках призводить до неефективності проведення навчання. Учні цікавлять нестандартні методи навчання, за допомогою яких учні непомітно для себе будуть навчатись. Таким методом навчання є гра. Використання ігрових моментів під час уроку зможе мотивувати учня, зацікавлювати та активізувати начальну діяльність. Гра є засобом, як навчання так і виховання, адже під час ігор учні вчаться працювати в колективі та знаходити компроміси, тобто гра є цілісним педагогічним процесом.

Застосування різноманітних ігрових форм на уроці сприятиме активній пізнавальній діяльності учнів і зацікавленню їх до навчання, застосування нетрадиційних методів навчання дасть змогу учням використати здобуті біологічні знання, для цього вчитель має добре володіти новітніми методами навчання, які спонукали дітей навчатись та пізнавати нове.

При виборі дидактичної гри вчитель має ретельно продумати ігрову ситуацію та обов'язково поєднувати пізнавальний та ігровий компонент. Коли вчитель створює ігрову ситуацію важливо що вона відповідала змісту програми, а діяльність учнів під час гри була чітко спланована та спрямована на досягнення поставленої цілі.

Література

1. Артемова Л. В. Вчися граючись. – К.: Томіріс. – 1990. – 170 с. С. 3-5
2. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: Посіб. для студ. пед. вузу та викладачів / Уклад.: Мішкурова В. Ф.; Пашенко М. І. – К.: Наук. світ, 2001. – 270 с.
3. Задорожний К.М. Навчальні ігри на уроках біології. - Х.: Вид.група "Основа", 2006. – 224 с.
4. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібн. / За ред. О. Пометун. –К.: Вид. А.С.К. – 2003. – 192 с.
5. Методика викладання біології, математики та економічних дисциплін. Точка доступу: <http://osvita.ua/school/theory/734/>
6. Нетрадиційні форми навчання в сучасній загальноосвітній школі. Точка доступу: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/1789>

УДК 37.025.6

ЗАСТОСУВАННЯ ПРИЙОМІВ МНЕМОТЕХНІКИ НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ 6 КЛАСУ

Задорожня А. М., студентка

Іванченко С. А., магістр середньої освіти

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького

Останнім часом педагоги відзначають, що зацікавленість учнів у вивченні шкільних предметів, зокрема біології, значно знизилася. Як наслідок школярі не бажають розуміти, аналізувати та запам'ятовувати навчальний матеріал. Матеріал з біології має значний обсяг, тому учні не в усіх випадках спроможні легко його запам'ятати. Є теми важкі для розуміння. Трапляється, що важкі терміни учням легше, тоді як більш простий матеріал забувається. Ефективність застосованих на уроці прийомів та методів може бути різною, вона визначається індивідуальними особливостями кожної дитини. Отже, перед учителем формується завдання розробити і провести урок таким чином, щоб зробити матеріал доступним, зацікавити учнів в ньому, забезпечити його запам'ятовування і можливість відтворення через деякий час.

Віднедавна провідні педагоги стали розглядати мнемотехніку, як методичний прийом, застосування якого на уроках досить ефективне. Цей прийом допомагає розвивати пам'ять та творчу уяву учнів.

«Мнемоніка (мнемотехніка) – сукупність спеціальних прийомів і способів, що полегшують запам'ятовування і збільшують обсяг пам'яті шляхом утворення штучних асоціацій» [1].