

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бонішко Д. С. Гра і її місце у викладанні біології. // Біологія. 2007. С. 2–9.
2. Грицай Н.Б. Методика підготовки та проведення екскурсій з біології : навчально-методичний посібник. Рівне : О. Зень, 2016. 232 с.
3. Квест. – URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki>
4. Романова І.А. Інтелектуальна гра в навчально-виховному процесі. – URL: [http://www.nbu.gov.ua/portal/soc\\_gum/znpkhnpu\\_ped/2008\\_34/17.htm](http://www.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/znpkhnpu_ped/2008_34/17.htm)
5. Москаленко М. П., Вакал А. П., Міронець Л. П. Методика організації віртуальної екскурсії з біології на тему: «Вивчення біорізноманіття (на прикладі своєї місцевості)» (9 кл.) // Актуальні питання природничо-математичної освіти : зб. наук. пр. № 1 (9). Суми: СумДПУ ім. А.С.Макаренка, 2017. С. 45–51.
6. Рудик А. В., Міронець Л. П. Методика організації осінньої екскурсії на екологічній стежці // Теоретичні та прикладні аспекти розвитку біологічних наук: Мат. II Всеукраїнської науково-практичної конф. з міжнародною участю, 28 листопада 2017 року. м. Рівне / Мельник В. Й., Грицай Н. Б. Рівне: О. Зень, 2017. С. 190–193.

УДК 373.51

DOI: 10.5281/zenodo.1495430

*Л. П. Міронець*

ORCID ID 0000-0002-9741-7157

mironets19@gmail.com

*Т. Ю. Бищенко*

## ФУНКЦІ БІОЛОГІЧНОЇ ГРИ У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

**Міронець Л. П., Бищенко Т. Ю. Функції біологічної гри у освітньому процесі.** – Природничі науки. – 2018. – **15**: 83–87.

Сумський державний педагогічний університет імені А.С.Макаренка

У статті описані функції біологічної гри. Виділені наступні функції гри: самореалізації, комунікативна, діагностична, ігротерапевтична, корекційна, розважаюча та функція міжнаціональної комунікації. З'ясовано, що допомагають активізувати учнів, зосередити їх увагу та викликати інтерес, примушують дітей логічно мислити, допомагають виховувати такі якості, як допитливість, цікавість і, особливо, спостережливість.

**Ключові слова:** гра, дидактичні функції, біологія, основна школа, розвиток, комунікативна функція, діагностична функція, освітній процес.

**Mironets L. P., Byshchenko T. Yu. Functions of the biological game in the educational process.** – *Prirodniči nauki*. – 2018. – **15**: 83–87.

Sumy State Pedagogical University named after A. S. Makarenko

The article describes the functions of the biological game. The following functions of the game are identified: self-realization, communicative, diagnostic, therapeutic, corrective, entertaining and function of inter-ethnic communication. It is found out that they help to activate the students, to focus their attention and to cause interest, forcing children to think logically, help improve the qualities of curiosity and especially observancy.

**Key words:** game, didactic functions, biology, elementary school, development, communicative function, diagnostic function, educational process.

**Вступ.** Протягом усього існування людства гра постійно супроводжує людину. Тому не дивно, що потенціал гри використовують і в освітньому процесі, адже за умови вмілого використання вона може стати незамінним помічником педагога. Психологи стверджують, що гра може стати одночасно й засобом самооновлення та самовдосконалення, і стимулятором доброї настрою. З іншого боку, є об'єктивно величезні можливості гри як педагогічного прийому, що збільшує інтелектуальну напруженість, активізує розумові процеси та підвищує інтерес до знань. Захопившись грою, діти навіть не помічають, що навчаються.

Формування культури школярів у наш час розглядається в якості однієї з актуальних педагогічних проблем. Підвищенню ефективності цього процесу сприяє оптимальне сполучення традиційних і інноваційних методів, форм і засобів виховання. Із упровадженням концепції «Нова українська школа», використання ігри біологічного чи екологічного змісту є педагогічно виправданим. Гра – не розвага і забава, а один із серйозних засобів педагогічного впливу на дітей.

**Мета статті** – охарактеризувати основні дидактичні функції біологічної гри.

**Результати та їх обговорення.** У сучасній школі ігрова діяльність використовується як: метод навчання, методичний прийом, окрема форма організації навчання або вид позакласної роботи.

Визначення місця й ролі ігрової технології в освітньому процесі великою мірою залежить від розуміння вчителем функцій і класифікації дидактичних ігор.

Дидактична гра відрізняється від гри взагалі суттєвою ознакою – наявністю чітко поставленої мети навчання й відповідного їй педагогічного результату. Виокремлено такі компоненти ігрової технології: мотиваційний, орієнтаційно-цільовий, змістово-операційний, ціннісно-вольовий, оцінковий [2]. Ці компоненти тісно взаємопов'язані й у сукупності визначають технологічну структуру гри, до якої входять такі елементи: настанова на гру, завдання, правила гри, ігрові ситуації, ігровий стан, сюжетно-ігрові дії, результат гри.

Настанова на гру сприяє формуванню позитивної мотивації учнів, активізує їхнє мислення, уяву. Її форма має бути захоплюючою, наприклад: «Уявіть, що ви потрапили в тропічний ліс...». Ігрова ситуація може розгортатися в уявному просторі. Завдання гри можуть бути ігрові та навчальні, а для їх поєднання розробляються правила гри, які реалізуються у вигляді ігрових дій. Під час гри в учнів виникає ігровий стан, який супроводжується певними емоційними переживаннями, активізацією уяви, містить елементи змагання.

Результат гри для вчителя полягає в показниках рівня знань і вмінь, норм поведінки, а для учнів – у досягненні певних цілей.

Існують багато різноманітних класифікацій біологічних ігор. За однією із них вирізняють такі види дидактичних ігор [3]:

- 1) Ігри-тренування. Вони вдосконалюють пізнавальні здібності учнів, сприяють закріпленню навчального матеріалу, розвивають вміння застосовувати їх в нових умовах. Приклад: кросворди, ребуси, вікторини.
- 2) Ігри-подорожі. Ці гри сприяють осмисленню і закріпленню навчального матеріалу. Прикладами таких ігор може бути «Подорожі до медицини минулого, сьогодення й майбутнього», «Подорожі слідами нових відкриттів у сфері біології», «Обговорення проблеми «синапс». Активність ігор мають оповідання, дискусії, творчі завдання, висловлювання гіпотез.
- 3) Сюжетні (рольові) гри. Інсценуються в задуманих умовах, учні грають певні ролі. Прикладами ігор можуть бути такі інсценівки: «За обіднім столом», «Як добре чистити зуби», «У поліклініці», «На прийомі в окуліста», «Рекламодавець і споживач».
- 4) Ігри-змагання. Такі ігри включають усі види дидактичних ігор. Учні змагаються, розділившись на команди.

Щуркова Н. Е. виділяє наступні функції гри: самореалізації, комунікативна, діагностична, ігротерапевтична, корекційна, розважаюча та функція міжнаціональної комунікації [8].

Функція самореалізації людини у грі. Це одна з основних функцій гри. Для людини гра важлива як сфера реалізації себе як особистості. Саме в цьому плані їй важливий сам процес гри, а не її результат, конкуренція чи досягнення якої-небудь мети. Процес гри – це простір для самореалізації. Людська практика постійно вводиться в ігрову ситуацію, щоб розкрити можливі чи навіть наявні проблеми в людини й моделювати їхнє зняття. Наприклад, під час сюжетної гри учень потрапляє у реальну життєву ситуацію та вчиться знаходити з неї вихід.

Комунікативна функція. Гра – діяльність комунікативна, хоча за чисто ігровими правилами і конкретна. Вона вводить учня в реальний контекст складних людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство – колектив, що виступає стосовно кожного гравця як організація й комунікативний початок, що має безліч комунікативних зв'язків. Під час біологічної гри «третьій зайвий» учень із переліку запропонованих об'єктів має знайти та обґрунтувати зайвий. Для цього знайти спільну для інших ознаку і пояснити її.

Діагностична функція гри. Діагностика – здатність розпізнавати, процес постановки діагнозу. Гра володіє завбачливістю; вона діагностичніша, ніж будь-яка інша діяльність людини, по-перше, тому, що індивід поводить у грі на максимумі проявів (інтелект, творчість); по-друге, гра сама по собі – це особливе «поле самовираження». Під час біологічної вікторини учень повинен не тільки проявити свої знання, а ще і виявити швидкість їх представлення. Тому тільки з високим рівнем засвоєння знань це можливо.

Ігротерапевтична функція гри. Гра може й повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у людини в поведінці, у спілкуванні з оточуючими, у навчанні. Оцінюючи терапевтичне значення ігрових прийомів, Д. Ельконін писав, що ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, які отримує дитина в рольовій грі [4]. Дитина, яка соромиться підняти самостійно руку на уроці, під час біологічної гри «Кошеня бешкетник» так захоплюється, що долає свої страхи і правильно відповідає.

Функція корекції у грі. Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо всі учні засвоїли правила й сюжет гри, якщо кожен учасник гри добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх поєднують. Корекційні ігри здатні надати допомогу учням з такою поведінкою, яка відхиляється від прийнятої норми, допомогти їм упоратися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю й спілкуванню з однолітками у групі.

Розважальна функція гри. Розвага – це потяг до різного, різноманітного. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щиросердечної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань. Розвага в іграх – пошук. Гра має магію, здатну давати поживу фантазії, що виводить на розважальність.

Функція міжнаціональної комунікації. І. Кант вважав людство самою комунікабельністю. Ігри національні й у той же час інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські. Ігри дають можливість моделювати різні ситуації життя, шукати вихід з конфліктів, не вдаючись до агресивності, учать розмаїтості емоцій у сприйнятті всього існуючого в житті [1].

**Висновки.** Ігри допомагають активізувати учнів, зосередити їх увагу та викликати інтерес, примушують дітей логічно мислити, допомагають виховувати такі якості, як допитливість, цікавість і, особливо, спостережливість.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексюк А. Н. Загальні методи навчання в школі. К. : Радянська школа, 1981. 206 с.
2. Богданова О. К. Сучасні форми і методи викладання біології в школі. К. : Вища шк., 1980. 352 с.
3. Бонішко Д. С. Гра і її місце у викладанні біології // Біологія. 2007. С. 2–9.

4. Ващенко. Г. Загальні методи навчання: підручник для педагогів. К. : Укр. Вид. Спілка, 1997. 441 с.
5. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. // Рідна школа. 2000. № 3. С. 37–39.
6. Ковалева Т. К. Гра і навчальна діяльність. // Математика в школі. 1988. № 9. С. 35–38.
7. Методи підвищення ефективності навчання на уроках хімії. Х.: Основа, 2010. 106 с.
8. Цікаві ігри на уроках біології. – URL: <https://vseosvita.ua/library/cikavi-igri-na-urokah-biologii-16880.html>