

SCI-CONF.COM.UA

MODERN RESEARCH IN SCIENCE AND EDUCATION



**PROCEEDINGS OF IX INTERNATIONAL
SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE
MAY 2-4, 2024**

**CHICAGO
2024**

MODERN RESEARCH IN SCIENCE AND EDUCATION

Proceedings of IX International Scientific and Practical Conference

Chicago, USA

2-4 May 2024

Chicago, USA

2024

UDC 001.1

The 9th International scientific and practical conference “Modern research in science and education” (May 2-4, 2024) BoScience Publisher, Chicago, USA. 2024. 874 p.

ISBN 978-1-73981-123-5

The recommended citation for this publication is:

Ivanov I. Analysis of the phaunistic composition of Ukraine // Modern research in science and education. Proceedings of the 9th International scientific and practical conference. BoScience Publisher. Chicago, USA. 2024. Pp. 21-27. URL: <https://sci-conf.com.ua/ix-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-modern-research-in-science-and-education-2-4-05-2024-chikago-ssha-arhiv/>.

Editor

Komarytskyy M.L.

Ph.D. in Economics, Associate Professor

Collection of scientific articles published is the scientific and practical publication, which contains scientific articles of students, graduate students, Candidates and Doctors of Sciences, research workers and practitioners from Europe, Ukraine and from neighbouring countries and beyond. The articles contain the study, reflecting the processes and changes in the structure of modern science. The collection of scientific articles is for students, postgraduate students, doctoral candidates, teachers, researchers, practitioners and people interested in the trends of modern science development.

e-mail: chicago@sci-conf.com.ua

homepage: <https://sci-conf.com.ua>

©2024 Scientific Publishing Center “Sci-conf.com.ua” ®

©2024 BoScience Publisher ®

©2024 Authors of the articles

71.	Кашуба О. М., Кравчук Т. О., Навольська Г. І., Хома В. С.	411
	РОЛЬ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ: АНАЛІЗ ВАЖЛИВИХ ЧИННИКІВ ТА ОСОБЛИВОСТЕЙ ВОЛОДІННЯ ІНОЗЕМНИМИ МОВАМИ	
72.	Кишакевич С. В., Стець Г. В.	422
	ФОРМУВАННЯ СПІВОЧИХ НАВИЧОК ЗА МЕТОДИКОЮ СЕМА УЕСТА	
73.	Кононець Н. В., Нестуля С. І.	430
	ФУНДАМЕНТАЛІЗАЦІЯ ЗМІСТУ ЛІДЕРСЬКОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ОСВІТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ	
74.	Корольова Н. Ю., Тільна Ю. П.	436
	ВАЖЛИВІСТЬ ПРОФЕСІЙНО-ПРИКЛАДНОЇ ФІЗИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ ДЛЯ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ В ГАЛУЗІ ЛЕГКОЇ ПРОМИСЛОВОСТІ	
75.	Кузнєцова О. Я.	441
	МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ З ФІЗИКИ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ	
76.	Лабош К. Я.	445
	ВПЛИВ ЄВРОПЕЙСЬКОГО СОЮЗУ НА ОСВІТНІ ІНІЦІАТИВИ РОМІВ У СЛОВАЦЬКІЙ РЕСПУБЛІЦІ	
77.	Лалак Н. В., Сідор Ю. І.	449
	ІНДИВІДУАЛЬНІ ОСВІТНІ ТРАЄКТОРІЇ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ: ВИКЛИКИ СЬОГОДЕННЯ	
78.	Мокроменко О. В.	454
	СТАНОВЛЕННЯ ЕЛЕМЕНТАРНОЇ ОСВІТИ У ВЕЛИКІЙ БРИТАНІЇ У ПЕРШІЙ ТРЕТИНІ ХІХ СТ.	
79.	Ніколенко Л. М., Чаус В. А.	463
	STEM-ПІДХІД У НАВЧАННІ МАТЕМАТИКИ ДІТЕЙ З ПОРУШЕННЯМИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ	
80.	Охота І. В., Дзізінська О. В.	467
	ВИХОВНЕ СЕРЕДОВИЩЕ НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ	
81.	Саєвич О. В.	478
	ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО СЕРЕДОВИЩА У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ: ПЕРСПЕКТИВИ ТА ПРОБЛЕМИ	
82.	Степанюк А. В., Плішка А. В.	481
	АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБОМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ	
83.	Шаліяніна І. В., Бородата І. Є.	488
	ФОРМУВАННЯ ПРАВИЛЬНОЇ ПОСТАВИ В УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ	

АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБОМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ

Степанюк Алла Василівна

д.пед.н., професор,

Плішка Анастасія Володимирівна,

здобувач освіти

Тернопільський національний педагогічний

університет імені Володимира Гнатюка,

м. Тернопіль, Україна

Анотація. Автори роботи проаналізували вплив використання ігрових технологій навчання на пізнавальну активність учнів. У статті охарактеризовано переваги та недоліки використання ігрових технологій навчання. Висвітлено рекомендації щодо використання різних ігрових вправ при організації освітнього процесу з біології в умовах воєнного стану.

Ключові слова: ігрові технології, освітній процес, біологія, пізнавальна активність, учнів.

Характеризуючи сучасні тенденції цивілізаційного розвитку, Василь Кремень зазначив, що «світ вступив в інноваційний тип прогресу, що характеризується швидкою зміною ідей, технологій, знань. У цих умовах змінюються й функції освітньої діяльності. Освіта має не лише навчити критичному засвоєнню базових знань, але й сформувати навички навчатися впродовж життя» [1, с. 15]. Це актуалізує завдання формування людини самодостатньої, яка може діяти на основі власних суджень і аналізу подій навколишнього світу, аби не бути знаряддям чужої волі політичних сил або політичних структур.

Важливою умовою для забезпечення позитивних результатів навчання є розвиток пізнавальної активності учнів, а також створення передумов для подальшого навчання учнів. Однак, в умовах воєнного стану спостерігається значне зниження інтересу учнів до навчання. Науковці обґрунтували, що в

основі цього явища лежать багато чинників, серед яких і перевантаження матеріалом, нецікаві форми і методи організації навчання, в першу чергу, одноманітність роботи і складний виклад матеріалу, а часто взагалі орієнтація на запам'ятовування матеріалу та його репродуктивне відтворення. Це суттєво знижує мотивацію учнів до навчання, їх пізнавальну активність та рівні сформованості компетентності.

З огляду на це все більше й більше методистів і вчителів-практиків говорять про інтенсивне впровадження в освітній процес саме інноваційних та інтерактивних технологій навчання, коли учень активно долучається до освітнього процесу та розвивається його потреба в пізнанні. Вдалий вибір методів, форм і прийомів організації освітнього процесу та їх раціональне використання є стимулом для формування в учнів потреби в навчанні, їх пізнавальної активності.

Вивчення досвіду роботи сучасних закладів загальної середньої освіти (на основі спостереження за освітнім процесом, проведеного анкетування та бесід з учителями) засвідчує, що його доцільно організовувати таким чином, щоб в учнів виникало бажання діяти, відкривати щось нове, відшукувати та аналізувати інформацію, тощо. Однією із технологій навчання, котра забезпечить підвищення пізнавальної активності учнів, є ігрова.

Науковцями обгрунтовано, що однією із важливих умов модернізації вітчизняної освітньої системи є використання ігрових технологій на всіх її рівнях. Ці технології є адекватним запитам розвитку сучасного соціуму і ефективним засобом підготовки вихованців до майбутньої професійної діяльності й інструментом їх соціальної мобільності. Так, Н. Кравець та О. Гречановська наголошують, що задля кращого засвоєння учнями певного матеріалу при організації освітнього процесу необхідно використовувати ігрові технології, які включають велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор [2, с. 69-72]. Крім того, ігровим методом можна вирішити небажання дітей вчитися, що є головною

проблемою сучасної школи [3, с. 67].

Загалом, дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання учнями навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

Звісно використання ігрових технологій навчання не є новим, проте вони залишаються актуальними та необхідними при організації освітнього процесу, в тому числі й з біології, в сучасній школі, хоч і потребують осучаснення та адаптації під вимоги сьогодення. Однак використання ігрових технологій має відбуватися саме з освітньою метою, а не стати грою задля гри, тому має перебувати в тісному взаємозв'язку з іншими видами й формами навчально-пізнавальної діяльності учнів. Лише за цих умов ігрові технології дозволять підвищити ефективність організації освітнього процесу, зроблять навчання для учнів цікавим, пізнавальним, захоплюючим та результативним.

Використання ігрових технологій в освітньому процесі має бути раціональним, оскільки перенасичення ігровою діяльністю може мати й негативні наслідки. Внаслідок такого перенасичення може знизитися зацікавленість учнів, а також освітній процес учні можуть почати сприймати як суцільну гру, а в цьому випадку втратиться весь сенс навчання. Крім того при надмірному використанні ігрових технологій учні постійно чекають нових ігрових ситуацій, нових вражень і можуть почати пасивно ставитися до засвоєння матеріалу з підручників, інших інформаційних джерел [4, С. 912].

Ми вважаємо, що раціональне використання ігрових технологій при організації освітнього процесу з біології є ефективним і позитивно впливає на пізнавальну активність учнів та мотивацію до вивчення цього шкільного предмету. Таку ж думку висловлює О. Олійник, яка наголошує на тому, що у практиці навчання біології дидактичні ігри використовуються давно, але в

основному як засіб організації позакласної роботи з предмета. До системи уроків вони включаються епізодично. Хоча дидактичні ігри на уроках біології є тими перлинами в морі біологічної науки, які вносять у буденний життєвий вир відчуття нового, прекрасного, цікавого. Такі уроки дозволяють творчо підходити до планування етапів уроку з тим, щоб він був насичений, привабливий для дітей. Вони розвивають творчість, активність, самостійність, захопленість, горіння, бажання вчитися [5, 91-93].

Досвід засвідчує, що на уроках біології доцільно використовувати такі ігри, для організації яких не потрібні тривала підготовка, багато обладнання, запам'ятовування громіздких правил: передбачається швидка відповідь, зосередження мимовільної уваги більшості учнів класу. Такі ігри виступають методами навчання, оскільки є лише елементами заняття та використовуються в поєднанні з іншими методами.

Ми прийшли до висновку, що організувати дидактичну гру з біології є досить проблематичним як для вчителя, так і для учнів. І використання такої гри буде носити епізодичний характер. Ми вважаємо, що більш доцільним буде використання різних ігрових вправ, ситуацій, прийомів, які б дозволили їх вдало і ефективно поєднати в межах одного уроку з іншими інноваційними та інтерактивними технологіями. За таких умов ефективність освітнього процесу буде вища та не втратиться сенс самого навчання.

Ми пропонуємо використовувати традиційно відомі ігрові вправи та прийоми, однак адаптовані під потреби сучасної освіти та можливості вчителя. Наприклад, універсальна вправа «Так чи ні», яку ми пропонуємо використовувати на різних типах уроків та на різних їх етапах, адаптувавши залежно від цього під конкретну освітню мету. Зокрема, цю вправу-гру можна використати для систематизації та закріплення знань учнів. У такому разі її можна проводити по різному: надавши учням сигнальні картки, або відповіді учнів шляхом підняття руки.

Загалом, ігрові технології на уроках реалізуються шляхом використання ігрових прийомів і різних ігрових ситуацій та ігор. Крім того, ігрова діяльність в

освітньому процесі може бути представлена такими формами: дидактична гра, вважаємо, що кожна відповідь обов'язково необхідно обговорити та обґрунтувати її правильність, адже мова йде про закріплення та систематизацію навчального матеріалу.

Дослідники [6, с. 235] стверджують, що цю вправу можна використати із метою оцінювання результатів навчальних досягнень учнів з певної теми. Тобто можна розробити серію запитань з відповідями «так» чи «ні» і таким чином провести опитування учнів щодо засвоєння ними певного матеріалу. З одного боку це буде тестова, хоч і спрощена форма, опитування учнів, а з іншого боку, вона дозволить уникнути учням стресових ситуацій, що неминуче виникають при виконанні ними самостійних і контрольних робіт. Крім того, цю ігрову вправу можна використати як один із елементів у контрольній роботі. Цю вправу вчитель може легко організувати та провести як на уроці в школі, так і при дистанційній формі навчання, використовуючи можливості різних інтернет ресурсів.

Як зазначає Т. Дубова: «Універсальність цього методичного прийому полягає в тому, що його можна використовувати і для організації відпочинку і для створення інтригуючої ситуації».

Перевагами прийому є те, що він навчає систематизувати відому інформацію, зв'язувати воедино окремі факти в загальну картину, навчає уважно слухати й аналізувати питання. Після гри треба обов'язково обговорити відповіді на питання» [7].

Цікавими для учнів є вправи-ігри «Знайди зайве» («Вилучи зайве», «Третій/четвертий/п'ятий зайвий», «Хто зайвий?» і т.д.), «Знайди пару», «Усі на місці?», «Знайди помилку», «Правда чи ні» (Вірю, не вірю) та інші, єдине, що їх потрібно адаптувати під сучасні можливості вчителя та потреби учнів. Всі ці ігрові прийоми можна використати як під час організації онлайн, так і офлайн навчання, на різних типах уроків, їх етапах, а також при організації самостійної роботи учнів на уроках та в позаурочній діяльності.

Отже, раціональне та ефективне використання ігрових технологій навчання при організації освітнього процесу з біології для учнів старшої школи, враховуючи виклики сьогодення, дозволяє зацікавити школярів до вивчення цього шкільного предмету, підвищити їх пізнавальну активність та інтерес, сформувати на високому рівні компетентність учнів, знизити їх психо- емоційну напругу.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Національна наука і освіта в умовах війни РФ проти України та сучасних цивілізаційних викликів : матеріали V Всеукраїнської міжгалузевої науково-практичної онлайн-конференції (Київ, 27 березня –2 квітня 2024 року). / Упоряд.: Л. І. Ткаченко, В. М. Шульга. Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2024. 1322 с.

2. Кравець Н. М., Гречановська О. В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. Матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 22-24 березня 2017 р. С. 69-72.

3. Мельник, В. Й., Луцюк, О. М. Використання дидактичних ігор на уроках біології в шостому класі. //Підготовка майбутніх учителів фізики, хімії, біології та природничих наук у контексті вимог Нової української школи: Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції. 20 травня, 2021, Тернопіль, 2021. С. 67-70.

4. Крохмальна Г. І., Ключінська, О. Р. Використання ігрового методу на уроках англійської мови у початкових класах. *Молодий вчений*. (11). 2019. С. 912-916.

5. Олійник, О. М. Дидактична гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів на заняттях біології. Сучасні методи навчання у процесі викладання біології (Великий біологічний колоквіум), №1, 2021. С.91-93.

6. Кулагіна В. П. Навчальні ігри на уроках біології як засіб активізації

пізнавальної діяльності учнів. Сучасні методи навчання у процесі викладання біології (Великий біологічний колоквіум), (1), 2021. С. 234-237.

7. Дуброва Т. В. Використання інноваційних технологій на уроках біології. Сучасні методи навчання у процесі викладання біології (Великий біологічний колоквіум), (1), 2021. С. 214-219.