

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ БІОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ

Москалюк О.

Бібліографічний опис: Москалюк О. ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ БІОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ // Якість освіти в умовах змін: наукові пошуки, педагогічна практика та предметні методики : збірник матеріалів І Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції. Кам'янець-Подільський, 2026. С. 220–223.

Видавець: ГО «Педагогічна платформа “Якість освіти”»

Оригінальні сторінки у збірнику: 220–223

УДК 37.091.33-027.22:57

Олег Москалюк, здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності А4 Середня освіта (за предметними спеціальностями), предметної спеціальності А4.05 Середня освіта (Біологія та здоров'я людини)

Науковий керівник: Колодій Валентина Анатоліївна, кандидат біологічних наук, доцент, завідувач кафедри біології та екології, доцент кафедри біології та екології Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка

Актуальність проблеми. В умовах реформування освіти особливої актуальності набуває пошук ефективних методів навчання, здатних підвищити інтерес учнів до освітнього процесу. Одним із таких методів є використання ігрових технологій, які дозволяють зробити навчання більш цікавим, активним та доступним. Саме тому питання застосування ігрових технологій у процесі вивчення біології потребує особливої уваги.

Біологія як навчальна дисципліна передбачає засвоєння значного обсягу теоретичного матеріалу, складних понять, термінів, закономірностей та взаємозв'язків між живими організмами і природними явищами. Традиційні методи навчання не завжди забезпечують достатній рівень зацікавленості учнів, особливо в умовах перевантаження інформацією та зниження навчальної мотивації. Використання ігрових технологій дає можливість урізноманітнити освітній процес, зробити його більш динамічним, доступним та цікавим для учнів. Завдяки вікторинам, квестам, рольовим іграм, інтерактивним завданням, навчальним змаганням та біологічним турнірам учні можуть краще засвоювати навчальний матеріал, розвивати логічне мислення та виявляти більшу активність під час уроків.

Особливістю використання ігрових технологій у вивченні біології є їхня здатність поєднувати освітню, розвивальну та мотиваційну функції. Ігрові форми роботи сприяють формуванню позитивного емоційного ставлення до навчання, активізують пізнавальну діяльність учнів та стимулюють їх до самостійного

пошуку інформації. Крім того, участь у навчальних іграх допомагає учням краще запам'ятовувати матеріал, розвивати комунікативні навички та вміння працювати у групі.

Разом із тим, використання ігрових технологій у навчанні біології має певні труднощі. Серед них можна виділити недостатню підготовленість окремих педагогів до використання ігрових методів, обмеженість часу на уроці, необхідність ретельної підготовки матеріалів та ризик того, що увага учнів може зосереджуватися більше на ігровому процесі, ніж на змісті навчання [1]. Це обумовлює потребу у більш ґрунтовному обґрунтуванні можливостей використання ігрових технологій як засобу підвищення мотивації учнів у процесі вивчення біології.

Мета тез – визначити особливостей використання ігрових технологій у процесі вивчення біології, а також у виявити їх вплив на підвищення мотивації учнів до навчання.

Основний виклад матеріалу. У процесі аналізу та узагальнення науково-методичних джерел встановлено, що використання ігрових технологій у навчанні біології є одним із ефективних напрямів підвищення навчальної мотивації учнів. Виявлено, що впровадження ігрових форм діяльності сприяє не лише зростанню інтересу до предмета, а й забезпечує більш активне включення учнів у навчальний процес, формуючи їхню внутрішню мотивацію до пізнання [3].

З'ясовано, що особливістю ігрових технологій є їхня здатність інтегрувати когнітивний, емоційний та діяльнісний компоненти навчання. У процесі гри учні не лише відтворюють навчальний матеріал, а й застосовують його в нових умовах, що сприяє формуванню більш глибокого та усвідомленого рівня знань. Зокрема, використання таких форм, як біологічні вікторини, рольові ігри, навчальні квести, інтерактивні завдання та командні змагання, дозволяє урізноманітнити освітній процес, підвищити рівень пізнавальної активності та сприяти кращому засвоєнню складних біологічних понять і закономірностей.

Результати аналізу свідчать, що ігрові технології позитивно впливають на розвиток мислення учнів, зокрема логічного, критичного та творчого. Участь у навчальних іграх стимулює здатність до аналізу, порівняння, узагальнення та встановлення причинно-наслідкових зв'язків, що є важливим у процесі вивчення біології як науки про живі системи. Окрім того, ігрова діяльність сприяє формуванню практичних умінь і навичок, оскільки передбачає виконання завдань, наближених до реальних життєвих ситуацій [5].

Також встановлено, що використання ігрових технологій сприяє розвитку соціальних та комунікативних компетентностей учнів. Робота в групах, участь у командних іграх та змаганнях формує вміння співпрацювати, розподіляти обов'язки, аргументовано висловлювати власну думку та враховувати позицію інших. Це, у свою чергу, створює сприятливий психологічний клімат на уроці та підвищує рівень залученості учнів до навчальної діяльності.

Разом із тим, у ході дослідження встановлено, що ефективність використання ігрових технологій значною мірою залежить від ряду педагогічних умов. До них

належать: методично обґрунтований добір ігрових форм відповідно до змісту навчального матеріалу, врахування вікових та індивідуальних особливостей учнів, чітка організація ігрової діяльності та визначення її дидактичної мети. Важливим є також дотримання оптимального співвідношення між ігровою та навчальною складовими, оскільки надмірна орієнтація на розважальний аспект може знижувати ефективність засвоєння знань [2].

Окрему увагу слід звернути на труднощі, що виникають у процесі впровадження ігрових технологій. Серед них виділяються недостатній рівень підготовленості окремих педагогів до використання сучасних інтерактивних методів, обмеженість часу на уроці, необхідність додаткової підготовки навчально-методичних матеріалів, а також складність контролю та оцінювання результатів діяльності учнів у процесі гри. Водночас ці труднощі можуть бути подолані за умови підвищення професійної компетентності вчителів та системного впровадження інноваційних підходів у навчальний процес [4].

Отже, результати проведеного аналізу дозволяють стверджувати, що ігрові технології є ефективним засобом підвищення мотивації учнів до вивчення біології, оскільки забезпечують активізацію пізнавальної діяльності, сприяють розвитку мислення та формуванню ключових компетентностей. Їх використання є доцільним за умови цілеспрямованого, системного та методично обґрунтованого впровадження в освітній процес.

Список використаних джерел

Легостаєва Т., Бурхович М. Застосування ігрових методів навчання на уроках біології в закладах середньої освіти. Витоки педагогічної майстерності. 2025. № 36. С. 139-143. <https://doi.org/10.33989/2075-146x.2025.36.339446>

Підберезних І., Амбарцумян А. Проблематика використання ігрових технологій на уроках. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. 2025. С. 296-303. <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2025-1-218-296-303>

Сідельник О. М., Дефорж Г. В. Ігрові технології як один із засобів активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів. Наукові записки молодих учених. 2023. № 11. <https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/SNYS/article/view/2005> (дата звернення: 21.07.2026).

Смотракова М. П. Гра як ключ до мотивації та успіху в навчанні учнів початкових класів. Академічні візії. 2024. № 18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10978918>

Шелестова Л. Мотиваційна функція педагогічних технологій у профільній середній освіті: сучасний вимір. Український педагогічний журнал. 2025. № 3. С. 27-37. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2025-3-27-37>