

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА НІМЕЦЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ,
ПЕРЕКЛАДУ ТА СВІТОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

Кваліфікаційна робота

магістра

на тему **ТЕХНОЛОГІЇ ІГРОВОЇ ПЕДАГОГІКИ У НАВЧАННІ
НІМЕЦЬКІЙ МОВІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0357-а-з
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.043 Германські мови
та літератури (переклад включно)
освітньо-професійної програми
Мова і література (німецька)
Трусова Олена Олександрівна

Керівник к.ф.н., доц. Шапочка Н. В.

Рецензент зав. каф., д.ф.н., проф. Вапіров С.Ю.

Запоріжжя – 2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології

Кафедра німецької філології, перекладу та світової літератури

Освітній рівень магістр

Спеціальність 035 Філологія

Спеціалізація 035.043 Германські мови та література (переклад включно)

Освітньо-професійна програма Мова і література (німецька)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри _____

« _____ » _____ 2023 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Трусова Олена Олександрівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) «Технології ігрової педагогіки у навчанні німецькій мові у початковій школі»

Керівник кваліфікаційної роботи (проекту) к.ф.н., доц. Шапочка Н.В.

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом ЗНУ від «11» квітня 2023 року №521-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту)

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту)

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Шапочка Н.В. к.ф.н., доц.	02.04.2023	02.04.2023
Розділ 1	Шапочка Н.В. к.ф.н., доц.	01.07.2023	01.07.2023
Розділ 2	Шапочка Н.В. к.ф.н., доц.	30.08.2023	30.08.2023

6. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх аналіз	Квітень 2023	Виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	Травень 2023	Виконано
3.	Написання вступу	Червень 2023	Виконано
4.	Написання теоретичного розділу	Вересень 2023	Виконано
5.	Написання практичного розділу	Листопад 2023	Виконано
6.	Формулювання висновків	Листопад 2023	Виконано
7.	Проходження нормоконтролю	Грудень 2023	Виконано
8.	Одержання відгуку та рецензії	Грудень 2023	Виконано
9.	Захист	Грудень 2023	Виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату).

Магістрант

_____ (підпис)

_____ (ініціали та прізвище)

Керівник роботи

_____ (підпис)

_____ (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

_____ (підпис)

_____ (ініціали та прізвище)

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	5
1.1 Гра - активна форма пізнання навколишньої дійсності.....	5
1.1.1 Історичний аспект гри.....	8
1.1.2 Структурні складові гри.....	15
1.1.3. Класифікація ігор.....	18
1.2 Ігри в початковій школі та їх функції.....	24
1.2.1 Психологічний аспект.....	25
1.2.2 Соціальний аспект.....	25
1.2.3 Педагогічний аспект.....	26
1.2.4. Творча гра, їх значення й особливості використання в навчанні німецькій мові.....	28
РОЗДІЛ ІІ. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ВИВЧЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	36
2.1 Організація та методика дослідно-експериментальної роботи.....	36
2.1.1 Цілісне розуміння завдань дослідження.....	40
2.2 Проведення дослідно-експериментальної роботи.....	41
2.3 Результати дослідно-експериментальної роботи.....	45
ВИСНОВКИ	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	52
ДОДАТКИ	55

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 57 сторінок, 34 джерел

Об'єкт дослідження: ігрова техніка при навчанні німецької мови

Мета дослідження: охарактеризувати використання ігрової діяльності на заняттях з німецької мови в початковій школі.

Теоретико-методологічна засади: дослідження зарубіжних та вітчизняних авторів, фахівців у галузі педагогіки, психології. У процесі вивчення використання ігрової діяльності на уроках початкової школи, застосовувалися принципи і методи загальнонаукового та аналітичного аналізу, джерела, що потребували значного аналізу та дослідження даного матеріалу, аналіз змісту монографій, статей. При опрацюванні джерел використовувався метод критики та класифікації джерел. Для впорядкування та узагальнення матеріалу застосовувався типологічний метод.

Отримані результати: Теоретичні засади цього дослідження стали наріжним каменем для розуміння освітнього потенціалу ігрової педагогіки. Досліджуючи активну природу гри як форми пізнання, заглиблюючись в історичні та структурні виміри ігор, а також розглядаючи їх класифікацію, дослідження контекстуалізувало значення ігор як динамічного інструменту для навчання. Зокрема, дослідження творчих та рольових ігор підкреслило їхню унікальну актуальність в освітньому процесі. Ці теоретичні висновки підкреслюють педагогічну цінність інтеграції ігор у навчальну програму з німецької мови для початкової школи.

Експериментальний етап дослідження був присвячений вивченню практичних наслідків застосування ігрової педагогіки. Організація та методологія експериментальної роботи підкреслили важливість використання змішаних методів дослідження, які поєднували кількісні та якісні підходи для всебічної оцінки впливу ігрових технологій. За допомогою експерименту було зафіксовано базові знання учнів та їхнє сприйняття до впровадження ігрового навчання. Визначення впливу ігрових технологій на лексичну компетенцію продемонструвало, як стратегічне використання

ігор може покращити засвоєння мови. Методи, що застосовуються в ігровій діяльності, висвітлили різноманітний спектр стратегій, які можуть бути застосовані для покращення вивчення мови.

Ключові слова: гра, ігрові технології, ігрові методи, інтерактив, дидактичні ігри, психологічний, соціальний та педагогічні аспекти, соціальні ігри, планування та впровадження ігор.

ВСТУП

Актуальність теми. В даний час у сучасній школі відбувається активне оновлення цілей, змісту та методів освіти. На сучасному етапі потрібно наголошувати на необхідності орієнтації освіти не тільки на засвоєння певних знань, а й на розвиток особистості, пізнавальних та творчих її здібностей. У зв'язку з цим необхідні нові способи активізації навчального процесу та стимуляції пізнавальної діяльності, що пояснює підвищений інтерес до впровадження у процес навчання, поряд із традиційними заняттями, ігрових технологій.

На даний момент, виходячи з сучасної освітньої практики, то серед великої кількості учнів, зустрічається низький рівень пізнавального інтересу до предмета, тому головним завданням вчителя є пошук найбільш ефективних форм, методів, умов та прийомів навчання. Так проблема активізації навчально-пізнавальної діяльності залишається актуальною як і в теоретичному, так і у практичному плані.

Одним із ефективних засобів розвитку інтересу до німецької мови в учнів початкових класів є впровадження під час уроків ігрових технологій, що сприяє створенню у учнів емоційного настрою на весь урок, викликає позитивне ставлення до виконуваної роботи, покращує загальну працездатність, що дає можливість той самий матеріал повторити різноманітними способами.

Незважаючи на велику теоретичну базу, у сучасній українській школі виникає нагальна потреба у розширенні методичного потенціалу у частині активних форм навчання. До таких активних форм навчання, недостатньо висвітленими в педагогіці є ігрові технології.

Об'єктом дослідження ігрова техніка при навчанні німецької мови

Предметом дослідження виступає гра в навчанні німецької мови в початковій школі.

Мета дослідження: охарактеризувати використання ігрової діяльності на заняттях з німецької мови в початковій школі.

Аналіз вивченням проблеми показав, що для досягнення поставленої мети необхідно розв'язати такі **завдання:**

- 1) розкрити сутність понять «ігрові технології», «ігрова діяльність», «гра»;
- 2) визначити історичний аспект гри;
- 3) дослідити гру як активну форму пізнання навколишньої діяльності
- 4) виявити основні структурні складові гри та здійснити класифікацію ігор;
- 5) охарактеризувати мовні ігри, їх значення й особливості використання в навчально - виховному процесі;
- 6) охарактеризувати теоретичні основи використання ігрової діяльності в початковій школі;
- 7) здійснити дослідно-експериментальну роботу з вивчення ефективності використання ігрових технологій під час навчання німецької мови в початковій школі, а саме дослідити сюжетно-рольову гру та її навчальний потенціал на заняттях з німецької мови.

Методи дослідження. Теоретична та методологічна база проведеної роботи ґрунтується на дослідженнях зарубіжних та вітчизняних авторів, фахівців у галузі педагогіки, психології. У процесі вивчення використання ігрової діяльності на уроках початкової школи, застосовувалися принципи і методи загальнонаукового та аналітичного аналізу. Також до даного дослідження було застосовані джерела, що потребували значного аналізу та дослідження даного матеріалу. Тому, важливим дослідницьким етапом став аналіз змісту монографій, статей. При опрацюванні джерел використовувався метод критики та класифікації джерел. Для впорядкування та узагальнення матеріалу застосовувався типологічний метод.

Структура роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаної літератури та джерел і додатків.

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

1.1 Гра - активна форма пізнання навколишньої дійсності

Пізнання – це «процес психічного відображення та сприйняття об'єктивного світу у свідомості, результатом якого вважається нове знання про його сутність; властива діяльність людини, спрямована на ознайомлення із законами природи та суспільства, з предметами та явищами навколишнього світу. Спеціально організоване пізнання становить суть навчально-виховного процесу».

Визначення «активність» застосовується в психології та суміжних науках визначення трьох неоднакових явищах:

- конкретної, певної роботи індивідуума;
- стану натхнення або лише готовність до роботи;
- Ініціативність [Буряк 2016, с 26].

«Пізнавальна активність» – складно побудована діяльність, що містить у собі структурні частини – потреби, мотиви, дії (не тільки прості дії), що виявляються машинально. Пізнавальна діяльність має свій предмет і результат: предмет – це інформація про предмет, на який спрямована увага дитини, результат – визначення властивостей предмета.

Пізнавальна активність – це складна особистісна освіта, яка визначає якість особистості, і навіть характеризується якісними властивостями пізнавальної діяльності. Аналізуючи літературу з даної теми, автори виділяють такі компоненти пізнавальної активності: емоційно-вольовий, мотиваційний, змістовно-процесуальний та компонент соціальної орієнтації:

- *Емоційно-вольовий компонент.* Це стан особистості, яке передає її

стан у переживаннях, у позитивних чи негативних її діях та відносинах. Пізнавальна активність у даному компоненті визначається тим, що дитина розвивається в позитивно-емоційних умовах. Позитивно-емоційні умови, створені у дошкільній установі, сприяють формуванню пізнавальної, творчої особистості дитини;

- *Мотиваційний компонент.* Пізнавальна діяльність у цьому компоненті визначається мотивами, які спрямовують дітей до активності. Мотив у разі розглядається як потреба. Є два напрями даного визначення мотиву: матеріальні та ідеальні (уяву чи сприйняття).

- *Компонент соціальної орієнтації.* Соціальна орієнтація - це умови, у яких дитина входить у суспільство [Дубяга 2015, с. 160].

Я. А. Коменський вважає, що шлях навчання та уявлення нового матеріалу, в дітей лежить через створення доброї обстановки, лише завдяки цьому дитина буде здатна до осмислення досліджуваного матеріалу. На думку К. Ушинського, механізм щасливого навчання є пізнавальний інтерес.

Використання завдань порівняння, дозволяє дітям визначати ті чи інші властивості характерні, певним явищам і властивостям, наприклад, порівняти людину та тварину (знайти загальні ознаки та відмінності); можна розглядати все, що оточує дитину: їжа, емоції, побутові ситуації. Порівнюючи, дитина вчиться фантазувати, мислити, робити якісь висновки, які осмислено дозволяють оцінювати себе та оточуючих її людей, події та явища суспільного світу.

Якщо дитина освоїла прийом порівняння, то йому легко вдасться виконувати такі вправи на групування та класифікацію. Для цих вправ характерно: проводити аналіз, вміти узагальнювати, виділяти головне, якщо дитина освоїть усе це, вона легко розумітиме матеріал і виявить до нього інтерес. Необхідно в даному випадку вдатися до принципів «від простого до складного», наприклад, «розкласти картинки на групи – одна група, що належить кухареві, а інша, що належить лікарю». З таким родом завдань легко впораються діти 4-5 років [Гриценко 2016, с 12-19].

Ускладнювати завдання необхідно збільшенням числа об'єктів для угруповання та числа об'єктів для класифікації. Наприклад, хлопцям можна запропонувати різні речі або їх зображення на малюнку: шарфик, рукавиці, кепка, великий, фломастери. Умови виконання завдання: необхідно відібрати речі, якими скористається дівчинка взимку, хлопчик – влітку. Поясни свій вибір. З усіх запропонованих речей, вибери ті, які необхідні для гри, щоб бути здоровими, поясни свій вибір.

Розглянувши більш докладно ці два види прийомів: класифікація і угруповання, можна зробити висновок, у тому, що пізнавальній активності, сприяє використання прийому – класифікація. За певних умов цей прийом робить завдання більш зрозумілим і близьким для усвідомлення дитини [Буряк 2016, с 27].

Гра особливо важлива у житті дітей початкової школи. Гра - засіб пізнання, діти через гру дізнаються навколишній світ, готує їх до навчання та праці.

Дидактичні ігри можуть бути [Жукова 2012, с 44]:

- сенсорні;
- словесні;
- ігри з ознайомлення з природою;
- з формування математичних уявлень.
- ігри з матеріалом:
- ігри з іграшками;
- настільно-друкарські ігри;
- псевдо сюжетні ігри.

Одним із основних засобів пізнання світу є дидактична гра. За допомогою гри дитина може дізнаватися багато нового та цікавого, наприклад, вивчає кольори, форму предметів, властивості предметів та матеріалів, вивчає рослинний світ, тваринний світ і т. д. Завдяки грі у дітей молодших класів формуються різні вміння, як спостерігати, порівнювати, співвідносити, розширюється коло інтересів, виявляються смаки та запити.

Якщо розглядати дидактичну гру як метод навчання, то можна виділити ряд можливостей, які вона містить [Жукова 2012, с 45]:

- включає розумові процеси;
- активізує інтерес та уважність;
- виробляє здібності;
- вводить дітей у життєві ситуації;
- навчає дітей все робити за правилами, формує допитливість;
- закріплює знання, вміння.

Якщо дитина освоїть теорію, навчиться узагальнювати, то в неї виникне власна позиція по проблемі. Ця можливість дозволяє творчо підходити до проблем, підвищується інтерес до виконаної роботи. Підвищується теоретичний рівень матеріалу та формування пізнавальної незалежності дітей розглядають як залежні один від одного і що впливають одна на одну [Ігрові технології].

Починаючи вивчати з дітьми новий матеріал, педагог має підготувати навчальний та пізнавальний матеріал, який має бути представлений дітям у ігровій формі. Новий навчальний матеріал, спрямований на те, щоб познайомити дітей із новою темою, яку необхідно вивчити, а так само і з наступною грою. Дітям перед грою знадобиться вивчена тема, тобто інформація щодо неї, педагог повинен пояснити учням, що гра не вийде, якщо вони не зрозуміють теми. Підбиваючи підсумок, вищесказаному, дитина, отримавши нові знання повинна застосовувати їх у грі [Дубяга 2015, с. 160].

1.1.1. Історичний аспект гри

Ділова гра викликає інтерес до предмету, що вивчається, стимулює діяльність учнів (мотивація), розвиває різні пізнавальні процеси, наприклад: увага, пам'ять, активність, спостережливість, кмітливість, швидкість мислення, працьовитість, швидкість думки і т.д. Також варто зазначити, що в структурі

будь-якої дидактичної гри є правила, що роз'яснюють мету гри, і вимоги, що дозволяють долати різноманітні труднощі з розвитком вольової поведінки, які допомагають дитині розслабитися [Кравець, Гречановська].

У різні епохи розвитку людства гра носила суто прикладний, утилітарний характер. Розглянемо історичний аспект гри у різні періоди становлення людства [Леонт'єв 1944, с 99].

Гра – одна з головних та найдавніших форм естетичної діяльності, яка як правило, її учасникам та глядачам доставляє естетичну насолоду, задоволення, радість. Так, ще в первісному суспільстві допомогою гри зображували війну, полювання, землеробські та рибальські роботи, а також переживання дикунів, пов'язаних зі смертю поранених товаришів. Також ігри пов'язували з різними видами мистецтва. Стародавні люди, граючи як діти, танцювали, співали пісні та виконували елементи драматичного та образотворчого мистецтва. Часом таким іграм приписували магічні події. Таким чином, людська гра виникає як діяльність, що відокремилася від трудової діяльності та є відтворення людських процесів. Саме так і з'являється гра, являючи собою основу майбутньої образотворчої діяльності [НУШ].

Ігри дітей вирізнялися своєю специфікою. Це зв'язано з тим що дитинство існує певний час, про який можна говорити лише в тому випадку, коли виключається можливість безпосереднього включення дітей у трудову діяльність дорослих. Дедалі більше вимог ставляться людському дитинству, що представляє собою головний етап підготовки дитини до майбутнього дорослого життя. Тому, чим вищий рівень розвитку суспільства, тим важчий період підготовки дітей до дорослого життя.

В результаті історичного розвитку суспільства та змін соціальної ролі дитини в системі суспільних відносин, виникає гра, яка соціальна за своїм походженням, оскільки поряд з розвитком довільної поведінки в ній щохвилини відбувається відмова дитини від швидкоплинних бажань на користь виконання взятої на себе ролі [Полонська 2017, с 109-115].

Варто зазначити, що гра не може виникати інстинктивно та несвідомо, вона формується у процесі виховання. Найважливішою умовою гри є те, що вона сама формується під контролем дорослих. Тут поняття «гра» має інший сенс: гра набір предметів або програм, призначених для виду осмисленої непродуктивної діяльності. У процесі взаємодії дитини з навколишнім світом, обов'язково під контролем дорослих, не одразу, а на певному етапі розвитку цієї взаємодії, і виникає справжня дитяча гра [Ігрові технології 2014, с 92].

Платон писав, що жерці Стародавнього Єгипту також могли створювати та відтворювати спеціально навчальні та виховні ігри, і у своїй відомій праці «Держава» етимологічно зближав два слова: «виховання» та «гра». Також він стверджував, що навчання військовому мистецтву та ремеслам має бути безпосередньо пов'язане з грою.

Знаменитий німецький учений К. Гросс наприкінці ХІХ століття перший спробував узагальнити поняття «гра». Він вважав, що у грі виробляються різні інстинкти до майбутньої боротьби за існування («теорія попередження»), і що гра – це початкова школа поведінки [Дубяга 2015, с. 160].

Польський педагог Януш Корчак цілком і повністю підтримував позицію німецького вченого К. Гроса. Він вважав, що «гра – це можливість знайти себе в суспільстві, себе в людстві, себе в Всесвіті. В іграх закладена генетика минулого, як і в народному дозвіллі, піснях, танцях, фольклорі» [Жукова 2012, с 44-51].

Визначні освітяни ХVІІІ століття Ж.Ж. Руссо та І.Г.Песталоцці стверджували, що розвивати здібності та вміння дітей необхідно відповідно до законів природи, на основі діяльності, до якої прагнуть усі діти [Дубяга 2015, с. 160].

Головною ідеєю педагогічної системи Ф.Фребеля є теорія гри. За Ф.Фребелем, «дитяча гра – «дзеркало життя» та «вільний прояв внутрішнього світу. Гра – місток від внутрішнього світу до природи» Відомий педагог та письменник ХІХ століття К.Д.Ушинський виявляв глибокий інтерес до вивчення творчих здібностей людини. Він проводив кордон між поняттями

«вчення» та «гра», вважаючи друге явище невід'ємною частиною навчання школярів. «Вчення, засноване тільки на інтересі, воно не дає зміцнити самовладання та волі учня, тому що не все в навчанні цікаво і багато чого потрібно буде взяти силою волі». Але все ж таки, при розвитку різних вольових здібностей учня також необхідно враховувати важливість гри та інтересу до неї [Гриценко 2016, с. 12-19].

Необхідно відзначити, що гра і в наші дні має велике значення у розвитку та вихованні особистості, оскільки вона дає можливість кожній дитині відчувати себе суб'єктом тієї чи іншої діяльності, проявити і розвинути свої здібності [Шахрай 2012, с. 33-38].

Гра, на думку В. Шахрай, завжди виступає як би у двох тимчасових вимірах. У першому випадку вона спрямована на сьогоднішній день, де надає особистості миттєву радість задоволення її актуальних потреб. У другому - майбутнє, оскільки в ній або моделюються або прогножуються різні життєві ситуації, або закріплюються знання, навички та вміння, які необхідні людині для виконання різних функцій (соціальних, професійних, управлінських та ін) [Полонська 2017, с.109-115].

Однак з роками все менше уваги приділялося грі як методу навчання школярів. Головною причиною цього є недостатня розробка теорії з дидактичної гри.

Отже, гра – це метод пізнання навколишнього насправді. Вона виникає завдяки внутрішнім силам і дозволяє дитині в короткий термін опанувати початкові основи людської культури, оскільки гра приваблює дитину своїм неосяжним різноманіттям ситуацій, що допомагає йому проявити свою оригінальність, індивідуальність, кмітливість, винахідливість і, найголовніше, творчість.

Творчі здібності не формуються самі по собі, вони розвиваються поступово завдяки систематичній роботі дорослих. Збагачуючи зміст гри, можна швидше досягти розвитку творчих здібностей. Крім того, ігри сприяють формуванню цілеспрямованості дій дитини: якщо у 4 роки дитина виявляє

інтерес тільки до дії гри, забуваючи про її мету, то в 5-7 років діти здатні вже обдуманно вибирати гру, ставити цілі та розподіляти ролі між граючими. Тому задуми ігор, стаючи яскравішими і стійкими, проникають у дитячу уяву та опановують її на довгий час [Миля 2013, с. 49].

Виникнення тривалої ігрової перспективи дає право говорити по новому, вищому рівні розвитку ігрової творчості, яка проявляється у збагаченні змісту гри різними життєвими емоціями, враженнями та почуттями.

В педагогіці існує кілька теорій походження гри, тому розглянемо деякі з них.

Теорія надлишку сил.

Ця теорія виникла у ХІХ столітті. Її родоначальником слід вважати англійського філософа Г. Спенсера. Згідно зі Спенсером, гра значуща тільки тим, що дозволяє розрядити надлишок життєвої енергії [Шахрай 2012, с. 34].

Під впливом голоду чи небезпеки тварина чи людина напружує всі свої сили задля досягнення певної мети. Коли примус зникає, ці сили виявляються вільними і не приборканими, і потреба руху проявляється вже не а праці, а в грі. [НУШ].

Теорія інстинктивності, вправи у грі

На початку ХХ століття особливої популярності набула теорія попередження швейцарського вченого К. Гросса. Відповідно до його припущень, гра – вічна школа поведінки. Карл Гросс уперше провів спеціальне дослідження ігор тварин та людини. За його даними, гра виникає у тих тварин, які мають інстинктивні форми поведінки недостатні для пристосування до мінливих умов існування [Дичківська 2004, с. 352].

У грі цих тварин відбувається попереднє пристосування (попередження) інстинктів до майбутніх умов боротьби за існування. Гросс К. називав свою теорію «теорією вправ». Справлятися -значить систематично вдосконалює у собі ті чи інші навички. Вправа – практика розвитку.

Для дітей гра – підготовка до подальшої серйозної діяльності, життя, засіб природного самовиховання. У грі дитина, справляючись, удосконалює свої можливості. Гра повторювана у досвіді дітей. Дитина багаторазово до неї звертається, відчуває задоволення від повторень [Дичківська 2004, с. 352].

У дорослих гра є доповненням до життєвої дійсності, відпочинком, засобом розвитку. Таким чином, Гросс К. пов'язує гру з розвитком дитини та шукає сенс її у ролі, що вона у розвитку виконує. Основний недолік цієї теорії: вона вказує лише «сенс» гри, а не розкриває джерело та причини, що викликають гру, мотивів, що спонукають грати [Дичківська 2004, с. 352].

Теорія функціонального задоволення, реалізації вроджених потягів (психодинамічна теорія гри)

Представники цього теоретичного підходу до гри Зігмунд Фрейд (1856-1939), Альфред Адлер (1870 - 1937, К. Бюлер (1879 - 1963), Е. Еріксон (1902-1994) [Шахрай 2012, с 35].

Фрейд З. (засновник психоаналізу) досліджував ідею компенсаторного характеру гри. За Фрейдом, несвідомі потяги реалізуються у дитячих іграх символічно. За даними Фрейда, вони очищають та оздоровлюють психіку, знімають травматичні ситуації, що є причиною багатьох неврологічних захворювань.

Поняття «принцип задоволення» висунуто З.Фрейдом, але він не пояснив багатомірну сутність самої категорії «задоволення», розглядаючи його як «лібідо» (сексуальний потяг). З одного боку, принцип задоволення є принцип регулювання психічного життя, що полягає в прагненні уникати невдоволення і необмежено отримувати насолоду; з іншого боку, задоволення є задоволення волі, вольових прагнень.

Корисність ігор, згідно з теорією З. Фрейда, полягає в тому, щоб викликати за допомогою задоволення, одержуваного манівцем, справжній катарсис (очищення). Ігри дозволяють лібідо розвернутися і висловитися, вивільняють чуттєвість, що прагне випробувати та пізнати себе [Шахрай 2012, с 36]. Адлер А., австрійський психіатр та психолог, учень

Фрейда З., пояснює появу гри, як реалізацію бажань, які дитина не може здійснити насправді .

Німецький психолог Бюлер К. також визначав гру як діяльність, що здійснюється для отримання функціонального задоволення [Дубяга 2015, с. 160]. У теорії Бюлера К. увага звертається на те, що у грі важливий не практичний результат, а сам процес ігрової діяльності, від якого дитина відчуває задоволення. Для дітей занурення у світ гри – це очікування одкровення, передчуття таємниці, прихованого, але важливого їм сенсу життя. Передбачається, що така внутрішня установка, особливий настрій створюють стан «лібідо» – всемогутньої радості, повноти переживань та насолод [Дубяга 2015, с. 160].

Теорія рекапітуляції та антиципації

Американський психолог Хол Г.С. запропонував думку рекапітуляції (скороченого повторення основних етапів розвитку людства) у дитячих іграх. Хол Г.С. вважав, що у процесі розвитку дитини у різних його іграх хіба, що поживляються типи діяльності, послідовність яких можна простежити протягом історії людської цивілізації.

У дитячих іграх можна помітити прикмети цього минулого – елемент полювання, війни, збирання, твори, сімейного побуту тощо. Гра, на думку прихильників цієї теорії, допомагає долати інстинкти минулого, ставати цивілізованими.

Дані дослідники сприймають звичайну біганину дітей, їх рогатки, трубки, луки, дитячі карнавали, театральні костюми, маски, шапочки, відображення культових церемоній як відтворення далекого минулого.

Ця гіпотеза походження гри виникла на межі біологічного та соціального. В іграх дітей дійсно спостерігається якесь коріння минулого, але з'являються вони на основі традицій культури, часом невлесних джерел, що живлять ігрову уяву дітей.

Існує також ідея антиципації (передбачення) майбутнього дитячої гри. Її прихильник – французький педагог Валлон А. (1879 – 1962) [Кравець, Гречановська]. Її гіпотеза полягає в наступному: «... Ігри можна розглядати як передбачення та навчання тих видів діяльності, які повинні з'явитися пізніше». Ігри у хлопчиків і дівчаток різні, бо зумовлені життєвою роллю, яка їх чекає.

Таким чином, прихильники цих теорій намагаються довести, що ігри, з одного боку, генетично повторюють минуле, з іншого боку, передбачають майбутнє, але «працюють» на сьогоднішній день [Кравець, Гречановська].

1.1.2 Структурні складові гри

Розглядаючи структуру науковці виділяють сюжет і зміст гри. Сюжет – це реалістична область, яку дитина відтворює в грі. Натомість зміст відображає основний зміст видатних міжособистісних стосунків дитини. Це відображає більш-менш глибоке проникнення дитини в міжособистісні стосунки. Проте цих особливостей явно недостатньо для завдання, яке постає сучасна практика, а саме опис характеру гри та виду гри для дітей.

У цьому підрозділі я докладніше розповім про структуру гри, включаючи різні компоненти, кожен з яких представлений на двох рівнях: реальному та ідеальному [НУШ]. До них відносяться предметний план, простір та час гри, взаємодія з партнерами, позиція дитини на грі. Вираженість і змістовне наповнення даних аспектів задають характер гри, розглянемо їх докладніше [Гриценко 2016, с. 12-19]. *Предметний матеріал* гри (іграшки та предмети-заступники) традиційно не входить до структури гри, незважаючи на те, що іграшки та інші предмети є найпоширенішим засобом створення уявної ситуації і без них не обходиться майже жодна дитяча гра [Дичківська 204, с. 264].

Найпоширеніші ігрові предмети – це іграшки. У строгому сенсі іграшкою (тобто засобом гри) є предмет, що дозволяє дитині вийти за межі ситуації, що сприймається. У тому числі виділяють образні іграшки, предмети оперування, маркери простору. Образні іграшки відкривають можливість одухотворення, поживлення та прийняття на себе досвіду та переживань дитини. Ті ж функції можуть мати і так звані атрибути ролі (шапочки, пов'язки, комірці), які покликані допомогти дитині відчувати себе іншим, прийняти нову рольову позицію. Прийняттю та утриманню ігрової ситуації сприяють предмети оперування у грі (іграшкові шаблі, кухонне начиння) та маркери простору (будинки, дерева, мости). Всі ці речі допомагають дитині створити та утримати уявну ситуацію. Можливість включати предмети у гру та варіативно їх використовувати є найважливішою характеристикою гри. Іноді місце предмета у структурі гри визначає її вид (режисерська чи рольова гра) чи відбиває важливий для дитини сюжет гри (наприклад, пошук скарбів) [Дичківська 204, с. 265].

Простір гри. Це займана у грі площа, «охоплення» (багато/мало місця) та інші характеристики простору (тісно/вільно, далеко/близько, високо/низько тощо). З допомогою цих показників простір диференціюється і надає сенс, доводить ті чи інші дії. Наприклад, «йти в магазин» потрібно, тому, що він знаходиться на певній відстані від дому. Діти, для яких довжина стає важливою характеристикою простору, обов'язково позначають цей шлях у грі (дією чи словом), хоча насправді «магазин» може перебувати на кордоні з «будинком». Дотримання просторових кордонів у грі, прагнення позначити їх, говорить про розвинені просторові уявлення. З іншого боку, простір, організуючись через предметні опори чи «маркери простору», свідчить про внутрішній простір дитини і способи його комунікації.

Наприклад, у дослідженні Т. В. Пивненка показано, що діти, які не сприймаються однолітками, відрізняються схожими особливостями у побудові простору у грі: захоплюють дуже велике простір, жорстко його

відмежовують або, навпаки, грають у дуже тісному просторі, зовсім не готові його обстоювати [Дубяга 2015, с. 60].

Час гри. Ця характеристика постає у грі у трьох формах: 1) сюжетне – час, що зображається у грі, тобто у який саме час відбувається та чи інша зображувана подія (наприклад, грають «в зиму» або «у ніч»), та його тривалість. Тривалість ця зображувана, а не об'єктивна, тобто дитина позначає в грі, що подія триває довго-довго. Сюжетний час відбиває, по-перше, ступінь володіння дитиною категорією часу і, по-друге, може відбивати якісь значні мотиви. Наприклад, хлопчик у межах різних сюжетів (приготування їжі, прихід гостей та інших.) програє мотив очікування – робить його предметом гри («треба трохи почекати», «вже недовго залишилося», «нескоро прийдуть» тощо) [Дубяга 2015, с. 80].

Організаційне планування та її реалізація. Як відомо, здатність планувати свою гру спочатку надзвичайно мала, з розвитком гри період планування зростає і часом вона майже вся перетворюється на планування. З точки зору оцінки ігрової діяльності, цікавими є дальність перспективи та її поступовість (або узагальненість), дотримання задуманого, облік реального часу при організації гри (наприклад, «стиснення» гри зі збереженням задуму, щоб встигнути завершити гру); реальне, тобто те, яке можна об'єктивно заміряти: справжня тривалість дії, ситуації, повторюваність сюжету, час планування, обговорення [Дубяга 2015, с. 80].

Тривалість і повторюваність сюжету (дії) говорять нам про індивідуальну значущість того чи іншого мотиву дитини. Це може бути пов'язано з освоєнням якогось мотиву або з його проживанням як афективно значущого.

Ігрова взаємодія. Спілкування з іншими у грі розгортається на двох рівнях: у рамках сюжету (на рівні рольових чи реальних взаємин, як у подієвій грі), або за його межами. З одного боку, діти спілкуються у уявній ситуації, а з іншого – з її приводу. У спільній ігровій діяльності постійно відбувається

перехід з одного рівня на інший - переходячи на рівень рольових відносин, діти підкреслено змінюють манери, голос, інтонації.

Рольову взаємодію як елемент структури та одиницю аналізу гри ввела Л. І. Ельконінова, виділивши особливу форму такої взаємодії – двотактність. Ця форма, за спостереженнями дослідників, може мати різний характері у грі і бути по-різному представленої особистості дитини. Наприклад, є діти, схильні до викликів у грі та не приймають відповіді партнерів; є діти, виклики яких спрямовані не на партнера, а радше на спільність «Я+партнер» і передбачають спільне подолання. Л. І. Ельконінова не говорить про двотактну форму в реальній взаємодії дітей. Але в реальному спілкуванні дітей з приводу гри також можна побачити два такти (виклик та відповідь): діти вносять свої пропозиції, висловлюють невдоволення діями партнера, обговорюють та планують гру та ін. [Ігрові технології 2014, с 45].

Важливо підкреслити, що ігрова взаємодія не обов'язково включає рольову - ігрова ситуація може підтримуватися за рахунок інших елементів, наприклад, уявних подій, простору[НУШ].

Позиція гравця. Найважливішою характеристикою гри є позиція в ній самої дитини. Під позицією ми розуміємо те місце, яке у структурі гри займає власне «Я граючого» [Ігрові технології 2014, с 46].

1.1.3 Класифікація ігор

Гра є одним з основних видів діяльності дітей. У будь-якому віці гра є домінуючою діяльністю, необхідною умовою загального розвитку дітей, одним з основних засобів виховання і навчання дітей. У процесі гри створюються сприятливі умови для формування, розвитку та вдосконалення психологічного процесу дітей та формування особистості. Ігри урізноманітнюють навчальний процес, наповняють життя учнів радісними переживаннями, збагатять їх емоції, створять радість успіху, створять гарний настрій.

Сучасна навчальна література пропонує досить розгорнуту класифікацію ігор. Усі класифікації ігор є умовними. Існує багато класифікацій ігор, деякі з них я перерахую та охарактеризую в даному підпункті роботи.

Так, німецький педагог Ф. Фребель усі ігри дітей ділив на [Миколаєва 2002, с. 63]:

- «корисні» (сюжетно-рольові ігри);
- «витончені» (конструктивні, будівельні ігри);
- ігри «внутрішньої правди» (дидактичні з правилами).

Швейцарський учений К. Гросс запропонував свій підхід до класифікації ігор.

За педагогічним значенням він виділяв [Ніколаєва 2002, с.]:

- ігри рухливі (ігри з рухами, спеціально створені народною чи науковою педагогікою для вирішення певних завдань виховання та навчання);
- розумові;
- сенсорні;
- ігри для вправи спеціальних функцій (ігри-вправи з метою вдосконалення інстинктів: сімейні, ігри в «Полювання», ігри догляду тощо);
- ігри традиційних функцій (що розвивають свободу);

Відомий педагог П.Ф. Лесгафт класифікував ігри на два класи [Леонтьев 1944, с. 36]:

- імітаційні (наслідувальні);
- рухливі (ігри з правилами).

Дослідники в галузі дитячої психології та педагогіки О.В. Запорожець, Данилович І.А виділяли дві великі групи дитячих ігор [Копчинська 2018, с. 23]:

- Творчі ігри. Вони не мають заданого змісту та відкритих правил, «створять» самі діти (сюжетні, сюжетно-рольові, рольові, ігри-драматизації, будівельні ігри);
- Ігри з правилами (рухливі ігри, дидактичні ігри) [Копчинська 2018, с. 24].

Автор однієї з найпоширеніших педагогічних класифікацій ігор Мила О.П. пропонує класифікувати ігри за зовнішніми та по внутрішнім ознакам [Навчальні ігри 2018].

Класифікація ігор за зовнішніми ознаками

За змістом:

- ігри з правилами - спортивні, рухливі, інтелектуальні, будівельні та технічні, музичні, корекційні, жартівливі, ритуально-обрядові тощо;
- «вільні» ігри – за сферами життя: військові, весільні, художні, професійні та ін.;
- за формою: ігри-танці, пісні, театралізації, ігри-свята та обряди, ігрові тренінги та вправи, ігрові тести та анкети, змагання, конкурси, розіграші;
- за призначенням – позаутилітарні та ділові;
- за місцем проведення: застільні та настільні, ігри на естраді, на відкритому майданчику, у природі тощо.

За складом та кількістю учасників:

- для хлопчиків, для дівчаток та для змішаного складу учасників;
- для учасників різного віку;
- індивідуальні, парні, групові, командні та масові.
- За рівнем регулювання, управління: будь-ким організовані та стихійні.
- За наявності інвентарю:
- з предметами та без предметів;
- комп'ютерні;
- ігри-автомати тощо.

Класифікація за внутрішніми ознаками [Мицик 2013, с.40].

Під внутрішніми ознаками розуміються вміння людини та її психічні функції, які задіяні у грі, а також наявність імпровізації, ризику, інтенсивності поведінки у грі.

Фізичні та психологічні ігри та тренінги:

- рухові (спортивні, рухливі, моторні);
- екстатичні, експромтні (ігри-танці, екстремальні забави, а також дитячі інтелектуальні екстатичні ігри – ворожіння, «виклики чортиків» тощо);
- звільняючі ігри – пантомімічні, гумористичні ігри, фокуси та трюки, ігри випадкового виграшу);
- терапевтичні;
- Інтелектуально-творчі ігри:
- предметні забави;
- сюжетно-інтелектуальні ігри;
- дидактичні;
- будівельні, трудові, технічні;
- електронні, комп'ютерні, ігри-автомати;
- ігрові методи навчання.

Соціальні ігри:

- творчі сюжетно-рольові (наслідувальні, ігри-драматизації, ігри-мрії). Найбільш поширені сюжети – творчі (будівництво, створення), пошукові (відкриття), професійні, військові, пов'язані з мистецтвом (кіностудія, цирк, театр), етнічні, казкові, фантастичні (за мотивами фільмів та книг);
- ділові ігри.
- Комплексні ігри (колективно-творча діяльність, метод тривалої гри).

Класифікація ігор із соціальної орієнтації:

- ігри позитивного статусу;
- негативного статусу.

Спроба класифікувати всю різноманітність ігор людини здійснено Вишковський І. В., Гордієнко-Митрофанова І. В. Автори виділяють виділяють чотири типи ігор [Любченко 2015, с 14]:

- з правилами;
- «без правил»;
- сюжетно-рольові;

- імпровізовані;

Класифікація заснована на виділенні двох осей розташування ігор:

«Особа – Суспільство» та «Я» – «не Я».

Вісь розташування ігор «Особистість – Суспільство» вказує на розгляд 2 груп ігор [Ігрові технології 2018]:

- ігри, в яких людина набуває свободи, виявляються її особистісні особливості – вільні творчі ігри;
- ігри, побудовані відповідно до жорстких законів ієрархії, спрямовані на соціалізацію людини, адаптацію її суспільства.

Таким чином, бачимо, що світ ігор величезний і впорядкувати його досить складно. У своїй професійній діяльності соціальному педагогу важливо вміти з безлічі ігор вибрати ті, за допомогою яких можна ефективно розв'язати педагогічні завдання.

Для вирішення поставлених цілей та завдань на уроках та у позаурочне час використовуються наступні ігри [Буряк 2016, с 27]:

- дидактичні;
- сюжетні;
- рольові;
- театралізовані;
- рухливі;
- конструктивні.

Ігрові методи навчання включають різноманітні педагогічні ігри. Педагогічні ігри - це ігри, що мають конкретну освітню мету та відповідний їй педагогічний результат. Педагогічні ігри різноманітні та різняться залежно від [Буряк 2016, с 27]:

- дидактичного змісту;
- організаційної структури;
- вікових можливостей дітей;
- специфіки змісту.

Ігри, що використовуються в рамках ігрового методу навчання, класифікуються за видом педагогічного впливу на учнів та на ті, що виконують певні функції [Буряк 2016, с 28]:

1. Дидактичні ігри – один із засобів пізнавальної діяльності школяра із порушенням інтелекту. Дидактичні ігри розвивають спостережливість, увага, пам'ять, мислення, мова, підвищують ефективність навчання.

2. У сюжетно-рольових іграх діти за допомогою взятих на себе ролей відтворюють життя дорослих людей, їх взаємини, їхню діяльність.

У ході гри учень пізнає світ та засвоює суспільний досвід. Виховується прагнення до вчення, вміння та бажання працювати, а також моральні якості, збагачується мовний запас.

3. Театралізовані ігри – це різновид сюжетно-рольових ігор, однак вони розвиваються за заздалегідь підготовленим сценарієм, в основі якого – зміст казки, оповідання. Ці ігри вимагають від педагога режисування, а від дитини - промовляння реплік.

4. Рухливі ігри є засобом корекції моторних порушень, більшість дітей мають рухові порушення.

5. Для дітей із порушенням інтелекту конструктивні ігри служать засобом розвитку сприйняття форми, обсягу, розмірів різних предметів. У ході конструктивних ігор хлопців розвивається просторова орієнтація, і навіть маленька моторика.

Гра – поняття багатогранне. Гра зараз встає в дію самих нагальних потреб людини. Без неї неможливий нормальний розвиток мозку та тіла. Зрозуміти природу гри, її різноманітний виховний потенціал – це зрозуміти природу щасливого дитинства. Дитячі ігри виховують та розвивають у дитині все, що складає багатство людської особистості [Любченко 2015, с 15].

1.2 Ігри в початковій школі та їх функції

Кожен з нас знає ігри зі свого дитинства, коли ігри супроводжували нас дуже часто і які асоціювалися у нас з розвагами. З часом, ми усвідомили, що гра має не тільки розважальну, але й навчальну функцію. Завдяки навчальній функції гра може використовуватися в класі і має допоміжну функцію в навчанні.

Важливо ще те, що гра починається з ідеї і веде до визначеної цілі. Таким чином, його використання в викладанні іноземних мов дуже важливо, тому що при цій взаємодії відбуваються багато процесів навчання, які підтримують як соціальний, когнітивний та психомоторний розвиток. На даний момент роль гри в класі дуже велика, тому що за допомогою гри учнів можна навчити взаємодії, задоволенню, веселощів. Це також сприяє подальшому розвитку учнів.

Що стосується занять в класі, то ігри пропонують безліч можливостей зробити викладання більш цікавим та ефективним. Тут важливий той факт, що інтерес, спонтанність і творчість змішуються в ігрових діях, які дуже важливі з педагогічної точки зору.

Вирішальним для ефективності викладання є вибір гри, в якій повинні бути враховані всі критерії. Гра не повинна роздратовувати учнів. Другим важливим критерієм відбором є координація діяльності з цілю гри, бо в протилежному випадку гра буде безуспішною, і тому вона не буде мати сенсу. Також може трапитись таке, що гра не сприяє ніякої ефективності у класі. Тому дуже важливо підготувати гру та її реалізацію. При виборі гри ви повинні дійсно прикласти зусиль, тому що погана підготовка, а також вибір невідповідної гри призведе до того, що на уроці буде нудно, або не змусить дізнатись учнів чогось нового.

1.2.1 Психологічний аспект

З психологічної точки зору, ігри можна розглядати як основну форму спонтанної діяльності дитини під час спілкування зі світом. Діти, які багато грають, є більш творчими та розумними, ніж їхні однолітки. Ігри розвивають уяву та можуть використовуватися для обробки поганого досвіду. Крім того, психоаналітичні теоретики ігор також визнали гру як можливість, яка може сприяти самоціленню дітей із психічними травмами.

Розмиті межі під час гри також допомагають дитині пережити стрес, який вона відчуває, у ігровій формі. Завдяки грі, наприклад, тривогу дитини при розлуці можна пом'якшити, дізнавшись, що вона має владу та можливість забезпечити хороший результат. В іншому випадку ігри сприяють активності дітей і дозволяють їм використовувати в грі свої потреби і почуття, що також здається важливим.

1.2.1 Соціальний аспект

Для Шрауба та Зенке важливу роль відіграють соціологічні аспекти ігор, які вказують на те, що «...гра є добровільною, самовизначеною та безцільною сама по собі та вільною від зовнішніх обмежень. Воно відбувається у відриві від серйозності повсякденного життя та активізує уяву. Це дає змогу відчувати реальність і опрацьовувати повсякденні проблеми через активну взаємодію з іншими гравцями та об'єктами» [Johan Huizinga, Homo Ludens 2004]. Цікавим є також її спостереження про те, що «...у грі дитина починає ставати людиною. Завдяки грі вона вчиться підходити і наближатися до світу від усіх нас і при цьому дистанціюватися від нього як від чогось незалежного.» [Ulrich Heimlich 2001, с 63].

Соціалізація означає включення людини в суспільство. Спочатку це відбувається в колі власної родини. Ви живете в суспільстві, де існують певні норми, цінності та ставлення, і в якому практикуються та бажані певні ролі та вирішення конфліктів. Тільки в сім'ях, дитячих садках і шкільних класах, в яких, серед іншого, практикуються довіра, чуйність і готовність до співпраці, діти можуть прийняти таку бажану поведінку.

Однак слід також підкреслити, що норми, цінності та ставлення досягаються не лише через навчання та освіту, але також через поля взаємодії та рішення, з яких цінності, норми та ставлення можуть бути прийняті. Звичайно, цього можна досягти за допомогою ігор. Щоб грати, діти повинні мати можливість спілкуватися один з одним. Особливо для дітей, які закриті в собі, ігри пропонують можливість вирішити власні проблеми та набутти впевненості в собі. Все це завдяки їх відкритій структурі.

Соціальна поведінка розвивається через контакти з дорослими та іншими дітьми, які також відбуваються за допомогою гри. Таким чином діти інтегруються в соціальні системи та розвивається їх індивідуальність. Розширення їх контактів сприяє тому, що вони стикаються з новими проблемами і конфліктами, які, на жаль, їм доводиться вирішувати самостійно. Звичайно, не варто забувати, що ігри також вимагають певного рівня чутливості. Коли в гру з'являються нові потреби або нові гравці, дітям доводиться адаптуватися до нової ситуації, інакше їх гра закінчується. Правила також повинні бути прийняті всіма гравцями. Тому важливо визнати та взяти до уваги всі очікування щодо правил гри.

1.2.2 Педагогічний аспект

Цей розділ розповідає про те, чому діти можуть навчитися, граючи. За словами Флітнера, за допомогою ігор можна розвивати такі навички та поведінку:

- сенсомоторні навички, сприйняття та спритність,
- володіння змістом ігор та їх правилами,
- відсутність експресії та ідей, що зберігають гру,
- Запис пізнавальних завдань і елементів,
- Освоєння соціальних підказок ігор (соціальне навчання).

Коли мова йде про соціальне навчання, воно завжди відбувається в групі. Власне, з дитинства ми піддаємося впливу групи, яка впливає на розвиток нашої особистості. Під час гри у дітей розвиваються певні форми поведінки, які не тільки обмежуються грою, але й можуть використовуватися в інших ситуаціях. Згідно з Бюлером, здатність до гри є потенційною можливістю, яку мають діти, але вона може бути реалізована лише в середовищі, яке пропонує для цього умови.

Дослідження ігор з психологічної, соціологічної та освітньої точки зору показує, що ігри дійсно мають великий вплив на розвиток особистості. Діти дізнаються про навколишнє середовище через ігри. Когнітивні навички розвиваються завдяки взаємодії з матеріалами та людьми.

У педагогіці ігри часто розвиваються лідером гри. В принципі, всі ігри можуть бути навчальними, якщо вони використовуються спеціально для сприяння навчанню. Педагогічні ігри розуміються як спеціальні методично структуровані ігри, які використовуються з дуже різними цілями в різноманітних ситуаціях.

Загалом, існує багато типів ігор, які можна використовувати залежно від обставин. Їх численні функції та аспекти також дуже важливі. У випадку гри ми, безсумнівно, маємо справу зі складним явищем, яке можна використовувати різними способами.

1.2.4 Творча гра, її значення й особливості використання в навчально– виховному процесі

Гру називають «школою моралі», «азбукою будь-якого знання», «школою поведінки», «сферою соціальної творчості», «вільним самодіяльним розкриттям усіх сил людини, її сутності», «арифметикою соціальних відносин». Грати означає взаємодіяти, вступати в діалог між партнерами або групами гравців. Оскільки гра інформативна, вона «розповідає» самій дитині про неї саму, позбавляє її багатьох особистих тягарів і переживань. Гра, як специфічна форм суспільного та творчого самовираження людини, дозволяє вчителю пізнати свого учня.

Педагогічне значення гри визначається її діагностичною функцією. Вчитель бачить, як у процесі гри школяр виявляє та пізнає себе. Гра переконливо розкриває в юному художнику особистісне, свідчить про те, що він нерозсудливий, галасливий, бешкетний, конфліктний, зухвалий тощо, або, навпаки, розкриває його товариськість, розважливість, дружні наміри, доброту тощо. Відомо, що у грі виявляються ресурси інтелекту, руховий потенціал, творчі задатки та характер, якість міжособистісних відносин дітей один з одним (симпатії, антипатії) [Горпенко 2013, с 95].

Оскільки ігрова діяльність представляє довільне, узагальнене відтворення дійсності вона є привабливою для дитини через задоволення бажаних, а не нав'язаних ззовні дій. Наприклад, у грі «Відкрий новий колір» школяреві потрібно попарно змішати три кольори: червоний, синій та жовтий та досвідченим шляхом виявити потрібний колір. Ігрова ситуація передбачає довільний чи осмислений вибір колірних пар. Дитина може проявити свої аналітичні здібності та самостійно вибрати ті фарби, які, як йому здається, дадуть шуканий колір. Гра дозволяє учню зробити помилку, але продовжити пошук, досягти результату. Так, перевіряючи свої сили та можливості у вільних діях, юний художник самостверджує себе.

Психологи розглядають гру не тільки як засіб пізнання особистості дитини, прояви, розпізнавання та розкриття її потенційних можливостей, але і як засіб корекції правильності розвитку психічних та моральних якостей школяра.

Участь у художньо організованій грі є ефективним засобом творчого розвитку школяра. У психолого-педагогічній літературі описано багато ігор, які використовують виразні засоби та форми образотворчого мистецтва в оздоровчих цілях. Зміст та сюжет гри, уявна ситуація, правила гри та ігрові дії вибудовуються на основі занурення в образну мову образотворчого мистецтва [Гриценко 2016, с 12-13].

Педагог може використовувати серію творчих ігор та ігрових ситуацій, які можна згрупувати за різними видами образотворчого мистецтва: живопису, графіки, скульптури, архітектури, декоративно-ужиткового мистецтва. На їх основі вчитель початкових класів організує ігрові ситуації, які сприятимуть захоплюючій організації художньо-творчого процесу з малювання, ліплення, аплікації та художньої праці.

Так, творчі ігри по розділу «Живопис» ґрунтуються на організації процесу сприйняття та вибору кольору та колірних комбінацій. Уявна присутність у країні чарівних фарб (квітів) дозволяє обіграти різні емоційно-образні ситуації щодо вибору кольорових карток. Перед дітьми викладаються круглі або квадратні картки з кольорами колірного кола (12 шт. кольорових еталонів) дитина повинна вибрати кращу. Так можна організувати ігрові ситуації «Тихі та гучні кольори», «Веселі та сумні», «Теплі і холодні», «Контрасти та нюанси», «М'які та колючі», «Кольорові та безбарвні», «Суворі та примхливі», «Зимові та осінні», «Нічні та ранкові» тощо. Ці ігрові ситуації розвивають аналітичні та асоціативні здібності дітей, створюють умови для процесу «любування кольором», який сприятливо впливає на розвиток позитивних емоцій школярів.

Творча гра «Кольорові кубики» дозволяє вихователю на основі дитячих переваг виявити ступінь дитячої тривожності і спробувати заспокоїти дитину.

Кожному учневі пропонується уважно розглянути грані різнокольорових кубиків (усі грані мають різні кольори) та обрати найкрасивіший колір. А потім взяти фломастер, що відповідає цьому кольору, підібрати йому друга і намалювати «Веселого казкового чоловічка». Наприклад, дитині подобається жовтий колір, за законами константного сприйняття він вибере собі у друзі синій. Якщо дитині подобається червоний колір, то її другом стане зелений, якщо помаранчевий – то синьо-фіолетовий. Гармонія емоційних станів відбувається в результаті милування двома додатковими кольорами: червоний – зелений, жовтий – синій, помаранчевий – фіолетовий. Знаючи це, педагог організовує практичну роботу з кольором за принципом обмеження кольору, створюючи ігрову ситуацію: всі фломастери пішли в гості, залишилися тільки червоний і зелений (жовтий і синій, помаранчевий або фіолетовий). Використовуй два фломастери і намалюй щось гарне [Жуков 2012, с 46].

Учням пропонується вивчити різні колірні відтінки, наприклад, воскової крейди. Діти на листі перевіряють образотворчі можливості 6-12 колірних відтінків та вибирають найкрасивіший. Потім їм пропонується знайти цьому кольору друга. Кожен вибирає друга і, використовуючи лише два кольори, і створює ними малюнок на тему уроку. Сам процес зображення улюбленими квітами викликає в дітей віком задоволення, гармонізує їх емоційний стан, веде тривожність.

Гра «Світлі та темні кольори» ґрунтується на знайомстві з виразним звучанням чорного кольору. Дітям необхідно поважно розглянути кольори ігрових кубиків або гуашевих (акварельних) фарб та розкласти їх на дві групи: в одну помістити друзів білої фарби (світлі фарби), в іншу – чорну (темні фарби). Потім кожна дитина є художником і відбирає грані кубиків чи фарби на палітрі для портрета казкового героя. Наприклад, для Мальвіні – білий, блакитний, синій та рожевий. Для Карабаса Барабаса – чорний, коричневий, синій та сірий.

За чорним, як темним кольором, закріпилася негативна репутація. Хоча символічний зміст цього кольору не такий однозначний. Буває, що дитина

вибирає чорний колір як кращий. Іноді це означає його підвищену тривожність, іноді учень керується естетичною перевагою, кажучи, що чорний колір найчіткіший, конкретний, найвидніший, найсильніший тощо. Тому робота з художніми матеріалами, які мають цей колір, дуже корисна, оскільки через чорний колір школяр зживає свою тривожність, страхи і набуває впевненості [Ігрові технології 2018].

Створення опозиційних образотворчих образів: добро – зло, веселий – сумний та інших на кольорових ігрових кубиках гармонізуватиме психологічний стан дитини. Після чого можна запропонувати учням на кубиках, комбінуючи 4-6 кольорів, скласти колірний образ гарної дівчини, а потім - злої Баби-Яги.

Творчі ігри та ігрові ситуації, об'єднані в розділ «Скульптура», ґрунтуються на моделюванні об'ємів і створенні ігрових ситуацій «Скульптура, що ожила». Наприклад, перед ліпленням птахів дітям показують дві скульптури які мають однакову назву.

Творчі ігри, об'єднані розділ «Архітектура», багатогранні. Дитина пластикою власного тіла за допомогою виразних засобів пантоміми обіграє образ будівлі або його деталей. Дітям пропонується картинка – наприклад, вікно, двері, сходи, – а вони її обіграють. Школярам можна запропонувати пограти у гру «Побудуй будинок». Учні діляться на пари, один відіграє роль архітектора, інший – будівлі. Педагог показує репродукцію із зображенням української хати, архітектор починає її «будувати» (наприклад, піднімає руки своєї «побудови», як у двосхилим даху). Потім гравці змінюються ролями, і вчитель показує, наприклад, готичний храм, або намет Шамаханської цариці, або міст. В іграх можна використовувати предмети-замінники: хустку, шапку, пластикову пляшку тощо.

Творчі заняття у розділі «Графіка» вишиковуються на іграх, у яких використовується виразна мова графічного мистецтва. Ігри з точками, лініями, плямами або штрихами, а також зображення дитиною світу за допомогою цих образотворчих засобів є доступними засобами творчого розвитку.

Творча гра «Вгадай лінію» у тому, що учні дивляться графічні малюнки художників і знаходять лінії, які притаманні цих рисунків. Кожній дитині дається набір карток, на яких зображені різні за характером лінії: плавна, кострубата, переривчаста, ламана та ін. Потім дітям пред'являється малюнок художника, і вони повинні знайти в наборі ліній ті, що складають основу цього малюнка. Виграє той, хто розклав усі свої лінії [Мила 2013, с 34].

Змагальність, суперництво – внутрішня пружина гри. Гра стимулює, створює умови для мобілізації всіх потенцій школяра. Завдання гри можуть бути зроблені на перемогу (наприклад, «Хто перший знайде всі «теплі кольори», той і виграв»), на вдосконалення тих чи інших навичок (наприклад, «Хто перший отримає зелений колір, маючи синій, жовтий та червоний»), на активізацію пізнавальної активності (наприклад, «Хто швидше визначить розташування семи кольорів веселки, познайомившись з лічилкою: «Кожен мисливець бажає знати, де сидить фазан»). Проте загальна мотивація гри має бути не на виграш, а на те, щоб грати та отримувати від цього задоволення та позитивні емоції.

Молодші школярі з великим інтересом освоюють ігрові правила та прагнуть перемогти: швидше за інших закрити картки художнього лото, на яких вміщено твори живопису, графіки, скульптури, архітектури та декоративно-ужиткового мистецтва. Так у процесі гри здійснюється «вчення із захопленням» [Полонська 2017, с. 111].

Важливе завдання педагогічно організованої гри – творче. Вона передбачає вирішення проблемної ситуації: розгадати, вгадати, розплутати, досягти результатів по-своєму. З цією метою укладено способи ігрової поведінки, їх вибір, механізм впливу гри на особистість дитини. Педагог стимулює в учні індивідуальний шлях вирішення ігрової ситуації у процесі практичного освоєння художніх матеріалів та технік.

Успішно формувати комунікативні універсальні навчальні дії можливо у процесі сюжетно-рольової гри. У такій формі комунікативне завдання вирішується учасниками шляхом імпровізованого розігрування певної

ситуації. Такі ігри дозволяють хлопцям займати нові привабливі позиції і цим полегшувати виконання реальної дійсності, в яку вони вводяться. Спілкування у грі протікає органічно та природно, командування та підпорядкування без примусу, а ігрові типи відносин потім учні переносять у життя. Важливо пам'ятати, що велику роль у цьому процесі грає навчання таких прийомів і правил спілкування, які потім можуть бути використані у подібних формою ситуаціях різного змісту. А програвання однієї і тієї ж ситуації кілька разів, дозволяє учасникам помінятися ролями, запропонувати свої варіанти поведінки, обговорити найвдаліші, провести рефлексію своєї діяльності [НУШ].

Ось деякі приклади сюжетно-рольових ігор, які можна використовувати на будь-якому етапі уроку, залучаючи учнів до активної творчої діяльності.

Маршрутні ігри (уявна подорож, заочна екскурсія) – це особлива форма уроку, коли учні переносяться у минуле чи майбутнє, подорожують у певному просторовому середовищі.

Дуже цікаво проходить гра «Журналісти». Ми вибираємо головного редактора журналу, клас ділиться на «відділи», де журналісти працюють за певною темою. Журнал ми називаємо на тему уроку, наприклад, «Червона книга України». Завдання учнів – журналістів підібрати цікавий на тему матеріал, обговорити його у групах, проаналізувати, потім «подати матеріал у номер». Звичайно, спочатку учнів необхідно познайомити з правилами необхідними для успішності ділового спілкування членів кожної групи, на які розбитий клас для пізнавальної діяльності. Це і що таке групова робота, і яка її послідовність усередині кожної групи, і знайомство із завданням і планування роботи, і розподіл завдань усередині групи, виконання та обговорення їх результатів. Така форма організації уроку настільки захоплює хлопців, що у групах часто виникають суперечки щодо відбору матеріалу, його оформленні, щоб його «прийняли до друку». Важливо, щоб у групу входили учні з різним рівнем підготовки, і кожному знайшлося заняття з інтересам. На

останній стадії ми обговорюємо журнал, кожен проводить самооцінку і самоаналіз своєї діяльності [Дубяга 2015, с 134].

У процесі такої гри учні навчаються критично оцінювати себе та інших, враховувати особистий внесок кожного у спілкування, приймати правильні рішення, висловлювати згоду (незгоду), схвалення (несхвалення), оцінювати емоційну поведінку один одного, виявляти чуйність, чуйність, співпереживання до партнерів.

«Вгадай, хто я?» Діти отримують незвичайне домашнє завдання: уявити себе у ролі якогось казкового героя, письменника, художника, тварини і, прийшовши до класу на урок, рухатися і говорити з його імені. Можна використовувати групові ролі (наприклад, Червона шапочка та сірий вовк). Інші учні повинні здогадатися, на кого перетворився їхній однокласник. Заздалегідь треба домовитись, чи можна використати елементи костюма, декорації. Після закінчення гри, аналізуючи результати її проведення, необхідно відзначити успішне виконання тієї чи іншої ролі, але в жодному разі не можна робити прямих оцінювальних зауважень, інакше наступного разу дитина просто не захоче грати і відмовиться від участі.

«Продовжи казку». Складаємо казку, а потім знімаємо фільм – продовження казки. Заздалегідь розподіляємо між дітьми ролі сценаристів, режисера, акторів тощо. У процесі створення казки, учні можуть пропонувати нових діючих героїв, тому розвиток сюжету здебільшого залежить безпосередньо від дій, що вживаються учасниками гри. І кожен вільний у виборі своєї стратегії поведінки, яка спочатку мала установку на певні обмеження, що визначають образ персонажа, якого належить грати, і правила гри. Така гра яка спонукає дітей фантазувати, розвиває мову і сприяє формуванню культури поведінки, дружніх колективних взаємовідносин [НУШ].

Сюжетно-рольова гра – унікальна форма, секрет її в тому, що вона обов'язково побудована на інтересі та добровільності, змусити грати не можна, а захопитися грою легко. Вона перетворює навчальний процес на цікаву

діяльність, її емоційність активізує всі психічні процеси молодшого школяра. Гра – невичерпне джерело розвитку дитини, яка дозволяє йому розкритися всіма гранями своєї особистості, тільки в ній можливі найвищі досягнення учня, які завтра стануть її реальністю [Гриценко 2016, с. 15].

РОЗДІЛ II. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ВИВЧЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

2.1 Організація та методика дослідно-експериментальної роботи

Останніми роками використання технологій в освітньому середовищі зазнало глибоких змін, пропонуючи динамічні шляхи для покращення педагогічного ландшафту. Особливої уваги заслуговує інтеграція ігрових технологій як педагогічного інструментарію – зміна, що каталізувала інноваційні підходи до викладання мов [Шахрай 2012, с 35]. На тлі цієї педагогічної еволюції з'являється нова сфера досліджень, яка вивчає вплив ігрових технологій на розвиток лексичної компетенції учнів на уроках німецької мови в початковій школі. Це дослідження заглиблюється у важливий аспект мовної освіти, оскільки розвиток лексичної компетенції є важливою віхою в оволодінні іноземною мовою, формуючи комунікативну спроможність та мовну майстерність учнів. Впровадження ігрових технологій у навчальний процес обіцяє підвищити зацікавленість, мотивацію та активізувати вивчення мови.

У контексті вивчення німецької мови як іноземної розвиток лексичної компетенції передбачає засвоєння словникового запасу, ідіоматичних виразів, а також тонке розуміння вживання слів та їхніх конотацій. Її набуття залежить від здатності учня запам'ятовувати, застосовувати та адаптувати слова у значущих мовних взаємодіях [Шахрай 2012, с 37]. Тому будь-яка педагогічна інновація, що обіцяє покращити лексичну компетенцію в процесі вивчення мови, заслуговує на ретельне вивчення. Перетин ігрових технологій з вивченням мови ґрунтується на теоретичних засадах, які збігаються з освітніми парадигмами та когнітивними рамками. Застосування ігрових

елементів в освітньому контексті ґрунтується на конструктивістських теоріях, які наголошують на активному, експериментальному навчанні як рушійній силі набуття знань.

Крім того, гейміфікація навчальних середовищ черпає натхнення з принципів теорії потоків, згідно з якою учні оптимально залучаються до виконання складних, але приємних завдань [Шахрай 2012, с. 78]. Ці теоретичні засади створюють концептуальне підґрунтя для уявлення про те, що ігрові технології з їхніми інтерактивними та захоплюючими характеристиками мають потенціал захопити учнів і сприяти глибшому залученню до навчального матеріалу.

Також, це дослідження ґрунтується на когнітивних теоріях, що лежать в основі вивчення мови, визнаючи роль контексту, повторення та змістовної взаємодії у кодуванні та відновленні словникового запасу. Інтеграція ігрових технологій узгоджується з когнітивними теоріями, використовуючи інтерактивні та контекстуальні особливості ігрового процесу для полегшення запам'ятовування та відтворення лексики. Ігрова діяльність, яка імітує використання мови в реальному житті, забезпечує контекстуальну основу для засвоєння лексики, подібну до натуралістичного середовища, в якому вивчається мова.

Основною метою цього комплексного дослідження є глибоке вивчення впливу ігрових педагогічних технологій на викладання та вивчення німецької мови в початковій школі. У світі, що характеризується постійним розвитком освітніх парадигм і швидким технологічним прогресом, це дослідження ґрунтується на глибокому переконанні, що сучасна педагогіка повинна бути гнучкою і реагувати на мінливі потреби та вподобання учнів.

При підготовці і розробці ігор слід враховувати ефективність та засвоєння змісту викладеного матеріалу пропорційні діяльності та інтересам учнів, які вони виконують. З чуттєвого сприйняття починаються знання, за допомогою уявлень далі воно переходить у пам'ять і лише потім через одиничне узагальнення формується розуміння загального. При проведенні гри

підвищується мотивація мовно-розумової діяльності учнів, вона стає більш творчою і евристичною. Обговорення повинно проходити в привітній формі. Головний критерій ефективного проведення гри – це активність учнів.

При запровадженні дидактичних ігор на уроці, учні ведуть спостереження, порівнюють з іншими, класифікують предмети за певними ознаками, виконують синтез і аналіз, роблять узагальнення. Багато ігор потребують вміння викладати свої думки у зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи відповідну термінологію. При розробці гри, слід поєднувати два важливих елементи – навчальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до теми уроку, педагог повинен чітко спланувати діяльність учнів, спрямувати її на досягнення поставленої цілі.

Коли викладач визначив завдання, він повинен надати цим завданням ігровий зміст, окреслюючи при цьому ігрові дії, які будуть спонукати учнів до гри. Коли в учні виникає особиста зацікавленість до гри, то в нього з'являються творчі думки, переживання за себе та команду, активність.

Як стверджує О. Савченко, «Використання ігор у навчанні робить недоречною авторитарну позицію вчителя в спілкуванні з дітьми. Адже, щоб зацікавити дітей майбутньою діяльністю, внести у навчання ситуації несподіванки, вільного вибору, яскраві позитивні емоції, педагог повинен сам стати учасником гри. Особливо важливе поєднання гри з навчальною діяльністю в початкових класах, коли складний перехід від дошкільного дитинства до школи зумовлює поступову зміну провідних видів діяльності – ігрової на навчальну» [Копачинська 2018, с.216].

При підготовці до заняття, викладач повинен чітко продумати послідовність ігрових дій, організувати учнів, контроль гри та її тривалість, оцінювання. Гра буде ефективно впроваджена, якщо будуть захоплюючі назви, правила гри, які не можна порушувати, емоційне ставлення самого вчителя до гри. Успішність учня – найголовніший чинник вправу на мотивацію навчання. Кожен учень буде почувати себе щасливим, якщо буде відчувати підтримку від однокласників та педагога. Для дітей початкової

школи особливу цінність має похвала від його викладача перед всім класом. Від цього дитина ще більше розкривається та прагне досягати кращих результатів.

Відомо, що найважливішу роль в навчанні грає правильно організований навчальний процес. Якщо він відповідає особливостям психології діяльності кожного учня, створюються сприятливі умови для успішного сприйняття і засвоєння матеріалу. Тому для того, щоб мотивувати навчальну діяльність молодших школярів, необхідно створити такі умови, щоб учень повноцінно проектував майбутнє і творчо осмислював дійсність, що можна зробити в процесі розвитку мотивації навчання. Для формування мотивації, це єдине джерело внутрішньої сили учня, завдяки грі, яка створює енергію для подолання труднощів і бажання вчитися в сучасних умовах, школярі борються за перемогу, прагнуть до успіху, концентрують свою волю, досягають цілей, вимогливі до себе, дивляться на свої перспективи власного зростання, самовдосконалення ще однією важливою якістю ігрового навчання є його здатність покращувати здоров'я. Психологи вважають, що дітям сучасного молодшого шкільного віку властиві драматичність, емоційність, агресія, досить швидка стомлюваність, нестійка увага і підвищена ситуативність поведінки. Таким чином, логічний перехід від опису до ігрового елементу знімає нервову напругу дитини, повертає увагу до закріплення матеріалу, активізує атмосферу сприйняття, пробуджує інтерес і дає поштовх творчому мисленню.

Гра – єдиний вид діяльності, в якому процесу надається більше значення, ніж результату. Мотивація гри полягає в самому процесі, вона виступає як результат, а результат є проміжною ланкою в процесі. Тому, враховуючи психологічні та фізіологічні особливості свого віку, молодші школяр постійно відчують потребу в грі та ігровому спілкуванні. Вчителю слід творчо використовувати особливості цього віку, особливо враховуючи індивідуальні особливості кожного учня, і здійснювати педагогічний вплив.

2.1.1. Цілісне розуміння завдань дослідження

1. Організація та методологія експериментальної роботи: Перше завдання - ретельно вивчити організацію та методологію експериментальної роботи, всебічно дослідити, як структуруються та впроваджуються ігрові педагогічні технології. Це передбачає аналіз дизайну дослідження для оцінки ефективності цих інноваційних методів у викладанні німецької мови. Поглиблений аналіз дозволить ретельно вивчити інтеграцію ігрових елементів, вимірювання результатів навчання, а також загальну структуру, яка використовується для оцінки їхнього впливу. Вивчення цього компонента має важливе значення для розуміння складної взаємодії між традиційними освітніми структурами та ігровими підходами.

2. Діагностика використання ігрових технологій: Друге завдання спрямоване на діагностику використання ігрових технологій на уроках німецької мови в початковій школі. Це передбачає глибоке вивчення того, як технології та ігри наразі інтегровані в навчальне середовище. Аналіз охоплює дослідження типів використовуваних ігор, частоти їх використання та впливу на залученість і мотивацію учнів. Цей аналіз слугує еталоном, що дає змогу всебічно оцінити освітній ландшафт перед впровадженням ігрової педагогіки.

3. Визначення впливу на лексичну компетентність: Третя мета заглиблюється в саму суть вивчення мови, досліджуючи, як ігрові технології впливають на розвиток лексичної компетентності учнів початкової школи з німецької мови. Лексична компетенція є наріжним каменем у вивченні мови, і це дослідження має на меті з'ясувати, якою мірою ігри можуть сприяти розширенню словникового запасу, використанню слів та підвищенню рівня володіння мовою. Оцінка цього впливу виходить за межі поверхневого рівня, прагнучи зрозуміти, як ігри можуть трансформувати мовні навички, їхнє збереження та застосування, проливаючи світло на трансформаційний потенціал вивчення мови за допомогою технологій.

4. Дослідження методів і стратегій: Остання мета заглиблюється у сферу педагогічних стратегій. Вона спрямована на виявлення інноваційних методів і стратегій для інтеграції ігрової діяльності в навчальну програму викладання німецької мови. Дослідження передбачає всебічне вивчення того, як вчителі можуть використовувати освітній потенціал ігрових технологій, гарантуючи, що ігри є не просто додатковими, а невід'ємними компонентами навчальної програми. Цей компонент сприяє цілісному розумінню практичного значення ігрової педагогіки для мовної освіти в початковій школі.

Використовуючи привабливість ігор та потенціал технологій, це дослідження має на меті розкрити складні нюанси того, як можна оптимально залучити учнів до процесу вивчення німецької мови та розширити їхні можливості. Дослідження є свідченням того, що освітній ландшафт постійно розвивається, і технології та ігри стають життєво важливими інструментами у формуванні майбутнього вивчення мови в початковій школі.

2.2 Проведення дослідно-експериментальної роботи.

У контексті викладання німецької мови в початковій школі використання ігрових методів слугує динамічним і багатогранним підходом до залучення учнів у навчальний процес. У цьому розділі детально розглядаються ігрові методи, що використовуються для покращення навчання німецької мови, та демонструються експеримент, який застосовуються для покращення навчання німецької мови. Для проведення експерименту було взято дві групи учнів 3 класу по 10 осіб, тема: «Lokale Präpositionen».

Опис I експериментальної групи. Учасники : I група складається з 10 учнів, ретельно відібраних для представлення широкого спектру соціально-економічного походження, та культурного розмаїття. Така стратегічна вибірка гарантує, що група точно відображає розмаїття, яке зазвичай зустрічається в початковій школі.

Рівень знань: Перед початком експерименту рівень знань німецької мови в І групі всебічно оцінюється з використанням багатоаспектного підходу. Проводяться стандартизовані тести, що включають аудіювання, говоріння, читання та письмо. Ці оцінки показують, що учні володіють мовою переважно на початковому рівні, що означає, що вони володіють елементарною німецькою лексиною та базовими структурами речень. Їх лексична компетенція в основному обмежується загальноживаними, повсякденними словами та фразами.

На початку уроку, дітей попросили підготувати з собою на урок два предмети, один більшого та меншого розміру. Коли всі учні були готові, на камеру було показано розташування лимону відносно коробки, при цьому просячи дітей повторювати за викладачем рухи і речення. Наприклад: «Die Zitrone ist auf dem Karton» і лимон лежав на коробці. Всі учні виявили одразу зацікавленість, та повторювати рухи і речення. При запитуванні на переклад речень, у дітей не виникало складнощів з перекладом, хоча вони вперше чули ці слова. Для закріплення було перевірено усно дітей. На камеру було показано розташування лимону відносно коробки і запропоновано їм описати де знаходиться лимон. Лише в деяких дітей виникали складнощі з артиклями, адже вони ще не достатньо засвоїли тему «Dativ» і більшість відповідей були інтуїтивно сказані, або вони добре запам'ятали при першому знайомстві зі мною з темою «Lokale Präpositionen».

Далі групі було запропоновано завдання на платформі Wordwall (Див. Додаток 1), де потрібно було обрати правильний прийменник місця. Ця платформа пропонує цілий ряд інтерактивних інструментів, включаючи таблиці лідерів, вікторини та механізми миттєвого зворотного зв'язку, які сприяють підвищенню конкурентоспроможності та мотивації серед учнів. Таблиці лідерів прищеплюють учням почуття досягнення, ранжуючи їх на основі їхньої успішності, підживлюючи їхнє бажання досягти успіху. Вікторина пропонує структурований, але інтерактивний спосіб закріпити словниковий запас, граматику та розуміння. Миттєвий зворотній зв'язок, що є

важливим компонентом, надає інформацію про правильність виконання в режимі реального часу і дозволяє учням оперативно виправляти помилки.

При виконанні завдання в додатку Wordwall дітям було надано дистанційне керування екраном, де вони мали змогу самостійно обирати відповідь, що підсилювало їх мотивацію до виконання завдання. Використання додатків для вивчення мови узгоджується з теорією потоку, яка стверджує, що оптимальне навчання відбувається тоді, коли люди глибоко занурені в приємні, але складні завдання. Крім того, використання додатків узгоджується з принципами теорії соціального навчання, оскільки студенти можуть отримувати негайний зворотній зв'язок і співпрацювати з однолітками, імітуючи використання мови в реальному житті [Полонська 2017, с. 114].

Після завершення гри в додатку Wordwall учням було запропоновано поділитись на команди, та пройти квіз з картками на переклад у додатку Bamboozle (Див. Додаток 2). Саме ця конкурентність буде підсилювати учнів до вивчення та запам'ятовування лексичного та граматичного матеріалу. Було створено дві гетерогенні групи (слабкі та сильні діти в одній команді). Завдання дітей було по черзі обирати номер картки, де потім на екран виводилась картка зі смішною картинкою та текстом на рідну мову. Також, при виконанні завдання в цьому додатку, були каверзні картки, наприклад «Картка з можливістю забрати 20 балів у команди суперника», або «Ви виграли 50 додаткових балів» і саме ці картки викликали у дітей різні емоції: у когось радість за свою команду, деякі починали сумувати. Тому при запровадженні цієї гри на уроці, попередьте дітей, що це просто гра і не потрібно та серйозно сприймати, якщо дитина програє.

Командні ігри підтримують розвиток навичок командної взаємодії. Учні навчаються спільно працювати, розвиваючи здатність слухати інших, виражати свої думки, вирішувати конфлікти та досягати спільних цілей. Ці навички є цінними не лише для вивчення мови, але і для розвитку міжособистісних відносин та підготовки учнів до подальших викликів в житті.

Важливо підкреслити, що командні ігри не лише сприяють розвитку соціальних навичок, але і покращують рівень володіння німецькою мовою. В процесі гри учні використовують мову для спілкування, вирішення завдань та взаємодії з іншими учасниками. Це стимулює активне використання мови та допомагає збагачувати словниковий запас, вдосконалювати граматику та розвивати навички слухання та мовлення. Таким чином, дидактичні ігри є цінним педагогічним інструментом на уроках німецької мови в початковій школі, оскільки вони стимулюють мотивацію, сприяють розширенню словникового запасу та закріпленню навичок, покращують когнітивний розвиток та сприяють соціально-емоційному зростанню. Поєднуючи розваги та навчання, ці ігри створюють середовище, в якому учні не лише зацікавлені в навчанні, але й процвітають у вивченні німецької мови.

Ці дидактичні ігри можуть трансформувати процес вивчення мови для учнів початкової школи, зробити його більш інтерактивним, захоплюючим та ефективним, а також прищепити любов до німецької мови.

Після проведення різних інтерактивних ігор в експериментальній групі I було дано завдання у вигляді самостійної роботи на закріплення матеріалу уроку (Див. Додаток 4). Результати при перевірці робіт були успішні.

Опис II експериментальної групи Учасники: II група складається з 10 учнів, ретельно відібраних для представлення широкого спектру соціально-економічного походження, географічного розташування та культурного розмаїття. Їхній вік - від 6 до 10 років, з рівним розподілом у кожній віковій категорії. Така стратегічна вибірка гарантує, що група точно відображає розмаїття, яке зазвичай зустрічається в початковій школі.

Рівень знань: Перед початком експерименту рівень знань німецької мови в II групі всебічно оцінюється з використанням багатоаспектного підходу. Проводяться стандартизовані тести, що включають аудіювання, говоріння, читання та письмо. Ці оцінки показують, що учні володіють мовою переважно на початковому рівні, що означає, що вони володіють елементарною німецькою лексикую та базовими структурами речень. Їх

лексична компетенція в основному обмежується загальноживаними, повсякденними словами та фразами.

На початку уроку експериментальній групі було надано одразу картинка з прийменниками місця (Див. Додаток 5). Їх завдання було повторювати за викладачем прийменники та записувати до словника. Більшість дітей не виявили великого бажання писати та повторювати, адже в них не було мотивації це робити. При усній перевірці слів багато учнів плутались в своїх відповідях, мовчали, або казали: «Я не запам'ятав, для мене це важко». Для кращого засвоєння, ми вирішили ще раз повторити з ними слова та закріпити це письмовою вправою (Див. Додаток 6). При написанні самостійної роботи (Див. Додаток 4) 7 з 10 учнів допустили помилки.

2.3 Результати дослідно-експериментальної роботи.

Для того, щоб науково обґрунтувати важливість використання ігрових форм роботи на уроках з німецької мови в початковій школі, нами було проведено анкетування серед учнів. Анкета містила такі питання:

1. Чи складно вам було виконувати завдання?
2. Вам було нудно на уроці?
3. Скільки нових слів запам'ятали?
4. Чи хотіли б ви ще виконати пару таких завдань?
5. Що вам найбільше сподобалось, а що ні?

Результати анкетування першої групи, в якій було запроваджено ігрові технології, свідчать про те, що більшість учнів розуміють ігрові форми роботи як ігри на вивчення лексики. На питання « Чи хотіли б ви ще виконати пару таких завдань?» всі учні відповіли, що хотіли б такі ігри кожен урок. І загальний підсумок свідчить про важливість ігор як засобу підвищення мотивації учнів та зацікавленості на уроках. При перевірці засвоєння матеріалу уроку у вигляді самостійної роботи, перша група дітей показала

кращий результат ніж друга група. Були випадки, коли діти не знаючи переклад лексичних конструкцій на рідну мову, правильно відповідали на поставленні питання викладача. В той час як друга група, якій було одразу показана картинка з прийменниками місця та усний переклад слів, написали набагато гірше роботу, ніж перша група. Була допущена достатня кількість помилок в другій групі, щоб зрозуміти про те, що діти не зрозуміли та не запам'ятали вживання прийменників місця. Це в котрий раз підтвердження того, що для дітей віку від 6-9 років важливо наглядово, в ігровій формі пояснювати лексичний матеріал.

Результати питання про те, чи було їм нудно на уроці показало, що 100% учнів вважають, що проведення уроків з запровадженням ігрових технологій є ефективними та не нудними для вивчення мови. При відповіді на запитання «Скільки нових слів запам'ятали?» та за результатами самостійної роботи, перша група дітей запам'ятала краще та більше нових слів. Адже на початку при поясненні нової теми викладач наглядово за допомогою лимона з коробкою (не кажучи одразу переклад прийменників рідною мовою, а лише показуючи дітям розташування лимона відносно коробки та просячи дітей повторювати рухи викладача та вимову), було запроваджено багато практичних завдань в додатку Wordwall, переклад речень з вживанням прийменників місця в додатку Bamboozle.

У результаті опитування, що було проведене серед учнів 3 класу, можна зробити висновок, що учні висловили бажання побачити більше ігрових форм роботи на уроках. Усі опитані визнають важливість та ефективність використання ігрових технологій на уроках, розуміючи під цим терміном ігри, які допомагають краще вдосконалити та засвоїти матеріал та автоматизувати свої дії з лексичним матеріалом. Отже, учні висловили бажання мати більше можливостей використовувати ігрові технології на уроках, що може стати ключовим фактором для покращення процесу навчання та більш ефективної передачі знань.

Рівень знань: Як і в I групі, перед початком експерименту в II групі було проведено ретельне оцінювання рівня володіння німецькою мовою. Результати показують, що їхні мовні навички збігаються з мовними навичками контрольної групи, переважно на початковому рівні. Лексично вони мають спільний базовий словниковий запас, що складається зі звичайних, повсякденних німецьких слів та фраз.

Як і в контрольній групі, зацікавленість експериментальної групи у вивченні німецької мови оцінюється за допомогою поєднання опитувань та глибинних інтерв'ю. Тим не менш, у цій групі з'являється інтригуюча відмінність. Хоча їхній рівень володіння мовою та знання знаходяться на одному рівні з контрольною групою, їхній рівень зацікавленості демонструє помітну тенденцію до більшого ентузіазму. Цей підвищений рівень зацікавленості можна пояснити майбутнім впровадженням ігрових вправ на уроках німецької мови. Ці учні висловлюють невідому цікавість і готовність до перспективи взаємодії з технологіями та ігровими елементами в процесі вивчення мови. Їхні очікування ґрунтуються на переконанні, що ігри принесуть новизну і захоплення в їхні уроки, а це, як очікується, суттєво вплине на їхню зацікавленість і мотивацію [Полонська 2017, с. 11].

Отже, і I і II групи представляють різноманітний зріз учнів початкової школи віком від 6 до 10 років. Хоча їхні рівні володіння мовою та знань схожі, експериментальна група I вирізняється підвищеною зацікавленістю, зумовленою інноваційним використанням ігрових технологій на майбутніх уроках німецької мови. Цей диференційований рівень зацікавленості слугує важливою основою для експерименту, уможливаючи поглиблене дослідження впливу ігрових технологій на лексичну компетенцію учнів початкових класів. Колективне захоплення групи підкреслює потенційний трансформаційний вплив ігрової педагогіки в класі [Кравець, Гречановська]. Впровадження ігор у навчальний процес таким чином, щоб це не вплинуло негативно на успішність учнів, вимагає стратегічного та педагогічно обґрунтованого підходу. Теоретичні підвалини успішної інтеграції ігор

наголошують на балансі між залученням та освітніми цілями. Конструктивістська теорія виступає за ігри, які розроблені відповідно до конкретних результатів навчання, гарантуючи, що ігровий процес слугує засобом для досягнення освітніх цілей [Ушинський 1957, с. 31]. Це передбачає свідому інтеграцію ігор у навчальну програму, де вони сприймаються як додаткові інструменти, а не відволікаючі фактори [Про затвердження Державного стандарту початкової освіти / Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87].

Крім того, принцип теорії когнітивного навантаження підкреслює важливість ретельної розробки ігор. «Ігри слід створювати з урахуванням когнітивних вимог, які вони ставлять перед учнями.» [Леонт'єв 1944, с. 54]. Надмірна складність або надто заплутана механіка гри може перевантажити молодих учнів і відволікти їх від запланованих результатів навчання. І навпаки, добре продумані ігри з чітким, інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом і поступовим розвитком навичок можуть максимізувати залучення, мінімізуючи когнітивне перевантаження.

Додатковим теоретичним підґрунтям для ефективної інтеграції ігор є концепція активного навчання. Ігри слід використовувати для активного залучення учнів до вирішення проблем, критичного мислення та застосування навичок. Вони повинні заохочувати взаємодію, співпрацю та рефлексію, які сприяють глибшому розумінню предмета [Ігрові технології].

Впровадження ігрових елементів у навчальний процес вимагає педагогічної підготовки та підтримки викладачів. Відповідно до принципів теорії соціального навчання, викладачі відіграють ключову роль у забезпеченні змістовної взаємодії в ігровому навчальному середовищі. Їхні настанови та зворотній зв'язок допомагають учням встановлювати зв'язок між ігровим процесом та навчальними цілями.

Отже, ефективне впровадження ігор у навчальний процес без негативного впливу на успішність учнів ґрунтується на принципах конструктивістської теорії, теорії когнітивного навантаження, активного

навчання та теорії соціального навчання. Збалансований підхід, який передбачає цілеспрямовану інтеграцію ігор, врахування когнітивних потреб, сприяння активному залученню та підтримку викладачів у їхній ролі фасилітаторів, сприяє успішній інтеграції ігрової педагогіки, покращенню результатів навчання учнів, зберігаючи при цьому суворість освіти.

Впровадження ігор на уроках німецької мови в початковій школі може бути ефективним способом підвищення зацікавленості, мотивації та засвоєння мови учнями.

ВИСНОВКИ

Дослідження методів ігрової педагогіки у викладанні німецької мови в початковій школі відкрило динамічний і багатогранний ландшафт, який поєднує освітню теорію з практичним застосуванням. Ця наукова подорож, що ґрунтується на всебічному вивченні теоретичних засад та емпіричних дослідженнях, висвітлює трансформаційний потенціал інтеграції ігрових технологій на уроках німецької мови в початковій школі.

Теоретичні засади цього дослідження стали наріжним каменем для розуміння освітнього потенціалу ігрової педагогіки. Досліджуючи активну природу гри як форми пізнання, заглиблюючись в історичні та структурні виміри ігор, а також розглядаючи їх класифікацію, дослідження контекстуалізувало значення ігор як динамічного інструменту для навчання. Зокрема, дослідження творчих та рольових ігор підкреслило їхню унікальну актуальність в освітньому процесі. Ці теоретичні висновки підкреслюють педагогічну цінність інтеграції ігор у навчальну програму з німецької мови для початкової школи.

Експериментальний етап дослідження був присвячений вивченню практичних наслідків застосування ігрової педагогіки. Організація та методологія експериментальної роботи підкреслили важливість використання змішаних методів дослідження, які поєднували кількісні та якісні підходи для всебічної оцінки впливу ігрових технологій. За допомогою експерименту було зафіксовано базові знання учнів та їхнє сприйняття до впровадження ігрового навчання. Визначення впливу ігрових технологій на лексичну компетенцію продемонструвало, як стратегічне використання ігор може покращити засвоєння мови. Методи, що застосовуються в ігровій діяльності, висвітлили різноманітний спектр стратегій, які можуть бути застосовані для покращення вивчення мови.

У сукупності це дослідження розвиває ідею про те, що інтеграція методів ігрової педагогіки у викладання німецької мови в початковій школі

пропонує динамічний та ефективний підхід до вивчення мови. Теоретичні засади, що ґрунтуються на конструктивістських, когнітивних та освітніх теоріях, підкреслюють відповідність між іграми та освітніми цілями, тоді як практичні висновки з експериментальної роботи висвітлюють трансформаційний вплив ігор на зацікавленість та компетентність учнів.

Наслідки цього дослідження виходять за межі класу німецької мови і поширюються на ширший педагогічний ландшафт. Результати дослідження розкривають потенціал ігрової педагогіки для пошкваллення мовної освіти і, як наслідок, сприяння більш захоплюючому і приємному навчанню для молодих учнів. Крім того, дослідження робить свій внесок у дискусію про інноваційні педагогічні парадигми, підкреслюючи необхідність збалансованого підходу, який враховує теоретичні основи ігор та їх практичну інтеграцію.

Отже, ігрова педагогіка на уроках німецької мови в початковій школі є багатообіцяючим напрямком як для вчителів, так і для учнів. Оскільки освітній ландшафт продовжує розвиватися, інтеграція ігрових технологій забезпечує захоплюючий та ефективний засіб для залучення, мотивації та розширення можливостей учнів у процесі вивчення мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Горпенко Г.О. Вплив ділової гри на формування позитивної мотивації навчально-пізнавальної діяльності / Г.О.Горпенко / Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки. Наукові дослідження. Досвід. Пошуки. – 2013. – Вип. 22. – С.95-102.
2. Гриценко С.В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. Початкове навчання та виховання. 2016. №34. С. 12–19.
3. Буюк Р.Р. Навчаємо граючи. Початкове навчання та виховання. 2016. №25. С. 26–28.
4. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: [навчальний посібник] / Дичківська І. М. - К.: Академвидав, 2004. - 352 с.
5. Дубяга С.М. Педагогічні технології в початковій школі: Навчально-методичний посібник для студентів вищих навчальних закладів напряму підготовки «Початкова освіта» / Авт.-укл. С.М. Дубяга. Мелітополь: Вид-во МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2015.160 с.
6. Кравець Н. М., Гречановська О. В Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. URL: <http://ir.lib.vntu.edu.ua/handle/123456789/17640>
7. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. URL: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media>
8. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти: [навчально-методичний посібник] Черкаси : Черкаський ОПОПП, 2014. - 92 с.
9. Шахрай В. Організація театраль-но-ігрової діяльності школярів як засобу їх соціального розвитку в процесі навчання. Рідна школа. 2012, № ½. С. 33–38.
10. Жукова О.А. Підготовка студентів ВНЗ до інноваційної діяльності засобами ігрових технологій /О.А. Жукова / Наукові записки кафедри педагогіки. Випуск ХХІХ. – Харків, ХНУ, 2012. – С. 44-51

11. Полонська Т. К. Ігри як засіб компетентнісно орієнтованого навчання іноземних мов учнів початкової школи / Т. К. Полонська / Український педагогічний журнал. — 2017. — № 3. — С. 109–115 (англ. мова).
12. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти / Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 / URL: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo->
13. Ігрові технології URL: [URL:https://sites.google.com/site/innovobraz/1-metodiceskij-potencial-igrovyhtehnologij/2-3-igrovye-tehnologii](https://sites.google.com/site/innovobraz/1-metodiceskij-potencial-igrovyhtehnologij/2-3-igrovye-tehnologii).
14. Навчальні ігри URL:<http://irmolnia.wixsite.com/mysite/navchalni-igri>.
15. Козуб І.С. Дидактичні ігри як засіб активізації діяльності учнів на уроках англійської мови у початкових класах. 2011. URL: <http://chervonopoch.klasna.com/ru/article/didaktichni-igri-yak-zasib-aktivizatsiyi-diyalnost.html>.
16. Копачинська Т. Ігри з молодшими школярами. Початкова освіта. 2018. №12. С. 23–39
17. Леонтьев, А. Н. Психологичеськіє основи дошкільної гри // Сов. педагогіка, 1944. № 8-9. - 99 з.
18. Любченко О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. Початкова освіта. 2015. №8. С. 14–17.
19. Маклаков А.Г. Загальна психологія: Підручник для вузів / А.Г. Маклаков. - СПб.: Пітер, 2008. - 592 с.
20. Мила О.П. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови. Вінниця, 2013. 49 с.
21. Мицик О.М. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи. Англійська мова та література. 2013. №22. С. 40–49.
22. Николаєва С.Ю. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах / С.Ю.Миколаєва. - К.: Ленвіт. - 2002. - 320 с.
23. Петричук І.І. Ще раз про гру /І.І. Петричук// Іноземні мови в школі, - 2008 .№2. - С.37 - 41

24. Сірош Г.І. Навчальна гра як засіб розвитку дитячих інтересів. URL: <https://zosh5.org.ua/sites/default/files/gra.pdf>
25. Ушинський К.Д. Людина як предмет виховання: в 1 т. - К.: Просвіта, 1957. - Т.1 - 2.
26. Шевельова В.В. Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. Початкове навчання та виховання. 2016. №4. С. 6–9.
27. Шуставаль С. Гра на уроці англійської мови як засіб підвищення пізнавальної активності школярів. Початкова школа. 2004. №7. С. 40–42.
28. Kanner, L. *Miniature Textbook of Feeblemindness*. New York, 1949.
29. Kanner, L. *Autistic disturbances of affective Contact // Classic readings / Ed. By A. Donnellan*. N.Y.: Coriginal Workс publ. 1985. P. 11-50;
30. Kanner, L. *Follow-up study of eleven autistic children originally reported in 1943*. J. Autism Child. Schizo., 1:119-145,1971
31. Schopler, E. and Reochier (1990) *Individualized Assessment Vol 2: Teaching Strategies for Parents and Professionals Austin. IX Pro Ed., 1992.*
32. Schopler, E. et al. *Individualized Assessment and Treatment for Autistic and Developmentally Disabled Children, Vol. 1: Psychoeducational Profile Revised (PEP-R)*. AustinJXLPro-Ed, 1990.
33. Johan Huizinga, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 2004
Ulrich Heimlich: *Einführung in die Spielpädagogik*,2001 с. 63
34. Савченко О. Я. *Дидактика початкової школи*. – К.: Абрис, 1997. – 416 с. (16)

Додаток 1
Гра: «Назвіть прийменники місця»

0:27 ♥♥♥✓ 0




über unter vor hinter in
auf zwischen an neben

☰ 🔊 × 🗑️

LOKALE PRÄPOSITIONEN 👤 Поделился


Додаток 2
Гра: «Переклади речення»

Games Blog News 1 Class PIN Sign in Join for Free




Йода стоїть між собаками.

✓ 15

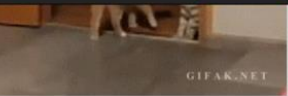


Собака біля (за) столом.




Кішка сидить під ліжком.

✓ 15



Дві кішки у коридорі.

✓ 15



Собака лежить у ліжку і грає в комп'ютерні ігри.

Додаток 3

Гра: «Знайти правильне речення до картинки»

0:17

ÜBUNG: Wo ist die Katze? Was passt zusammen? Schreibe die richtigen Nummern zu den Bildern.

die Katze, -n

das Bett, -en

Die Katze steht neben dem Bett.

Die Katze steht hinter dem Bett.

Die Katze liegt zwischen den Betten.

Die Katze liegt in dem (im) Bett.

Die Katze hängt über dem Bett.

Die Katze liegt unter dem Bett.

Die Katze steht auf dem Bett.

Die Katze steht an dem Bett.

Die Katze liegt vor dem Bett.

Отправить ответы

Додаток 4

Самостійна робота для експериментальної групи I



Wo ist was?

Verwende diese Wörter: auf neben unter hinter über im

Die Pölsler liegen _____ dem Sofa.

Die Tasse steht _____ dem Tisch.

Der Teppich liegt _____ dem Sofa.

Das Feuer brennt _____ Kamin.

Die Lampe steht _____ dem Sofa.

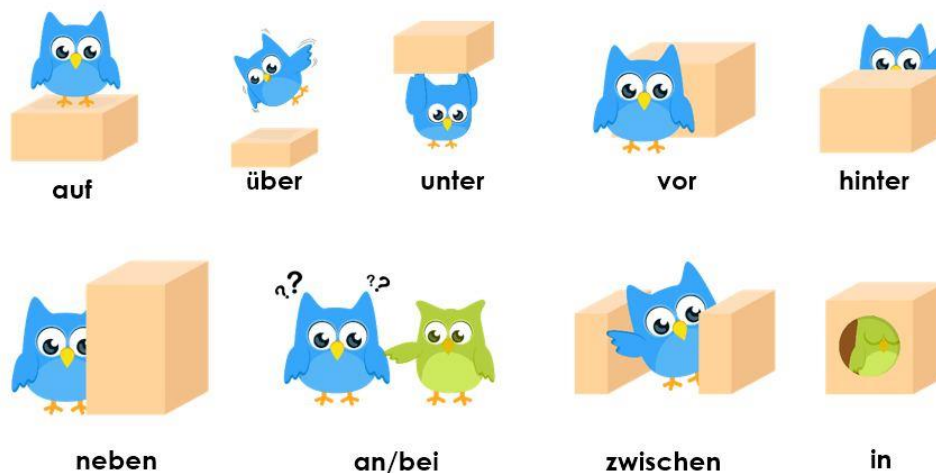
Das Sofa steht _____ dem Bild.

Der kleine Tisch steht _____ dem Sofa.

Der Spiegel hängt _____ dem Kamin.

Додаток 5

Lokale Präpositionen



Додаток 6

Письмова робота для експериментальної групи II

Lokale Präpositionen

Setze die richtige Präposition in die Lücke ein:

neben * zwischen * vor * in * hinter * unter * auf

1. Der Ball liegt _____ der Kiste.



2. Der Ball liegt _____ der Kiste.



3. Der Ball liegt _____ der Kiste.



4. Der Ball liegt _____ der Kiste.



5. Der Ball liegt _____ der Kiste.



6. Der Ball liegt _____ der Kiste.



7. Der Ball liegt _____ den Kisten.



ZUSAMMENFASSUNG

Derzeit werden die Ziele, Inhalte und Methoden der Bildung in der modernen Schule aktiv aktualisiert. In der gegenwärtigen Phase muss betont werden, dass die Bildung nicht nur auf die Aneignung bestimmter Kenntnisse, sondern auch auf die Entwicklung der Persönlichkeit, ihrer kognitiven und kreativen Fähigkeiten ausgerichtet sein muss. In diesem Zusammenhang sind neue Wege zur Aktivierung des Bildungsprozesses und zur Stimulierung der kognitiven Aktivität erforderlich, was das gestiegene Interesse an der Einführung von Spieltechnologien in den Lernprozess neben dem traditionellen Unterricht erklärt.

Aufgrund der modernen pädagogischen Praxis besteht derzeit bei einer großen Zahl von Studierenden ein geringes kognitives Interesse an dem Fach, so dass die Hauptaufgabe des Lehrers darin besteht, die effektivsten Formen, Methoden, Bedingungen und Methoden des Lernens zu finden. Somit bleibt das Problem der Intensivierung der pädagogischen und kognitiven Aktivität sowohl theoretisch als auch praktisch relevant.

Eines der wirksamsten Mittel, um bei Grundschulern das Interesse an der deutschen Sprache zu wecken, ist die Einführung von Spieltechnologien im Unterricht, die dazu beitragen, während des gesamten Unterrichts eine emotionale Stimmung bei den Schülern zu erzeugen, eine positive Einstellung zur geleisteten Arbeit hervorzurufen und sich zu verbessern allgemeine Leistung, die es ermöglicht, dasselbe Material auf verschiedene Arten zu wiederholen.

Trotz der großen theoretischen Basis besteht in der modernen ukrainischen Schule ein dringender Bedarf, das methodische Potenzial im Hinblick auf aktive Bildungsformen zu erweitern. Spieltechnologien gehören zu solchen aktiven Lernformen, die in der Pädagogik nur unzureichend abgedeckt werden.

Stichwörter: Spiel, Spieltechnologien, Spielmethoden, interaktive, didaktische Spiele, psychologische, soziale und pädagogische Aspekte, soziale Spiele, Planung und Durchführung von Spielen.

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Трусова Олена Олександрівна, студентка 6 курсу, денної форми навчання, факультету іноземної філології, спеціальності 035 Філологія, освітньо-професійна програма Мова і література (німецька), адреса електронної пошти olenatrusova10@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Стратегії просування принципу багатомовності на заняттях з німецької мови» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата _____ Підпис _____ ПІБ (студент) _____