

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

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: **«ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПОЗИТИВНОЇ МОТИВАЦІЇ ДО
НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0132-з
спеціальності 013 «Початкова освіта»
освітньо-професійної програми «Початкова освіта»
К. О. Шептун

Керівник: доцент кафедри дошкільної та початкової
освіти, к. пед. н., доцент _____ Л. М. Шульга

Рецензент: старший викладач кафедри дошкільної
та початкової, к. пед. н. _____ С. В. Сиваш

Запоріжжя
2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальна педагогіка та психологія
Кафедра дошкільної та початкової освіти
Рівень вищої освіти магістерський
Спеціальність 013 «Початкова освіта»
Освітньо-професійна програма «Початкова освіта»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри _____

« ____ » _____ 20__ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Шептун Катерині Олександрівні

- 1. Тема роботи:** «Гра як засіб формування позитивної мотивації до навчання учнів початкової школи»
керівник роботи: Шульга Людмила Миколаївна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дошкільної та початкової освіти
затверджені наказом ЗНУ від 26.09.2023 № 1504-с
- 2. Строк подання студентом роботи:** 01 грудня 2023 р.
- 3. Вихідні дані до роботи:** матеріали педагогічної практики, курсових робіт
- 4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки:** проаналізувати науково-методичну літературу із застосування ігрових технологій на уроках початкової школи; виявити чинники впливу на формування позитивної мотивації учіння; розглянути вплив ігрових прийомів на результативність навчальних навичок молодших школярів; розробити власні ігрові методики для початкової школи.
- 5. Перелік графічного матеріалу:** немає

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Шульга Л.М.	02.03.23 р.	02.03.23 р.
Розділ 1	Шульга Л.М.	06.04.23 р.	06.04.23 р.
Розділ 2	Шульга Л.М.	08.06.23 р.	08.06.23 р.
Висновки	Шульга Л.М.	06.09.23 р.	06.09.23 р.
Додатки	Шульга Л.М.	19.10.23 р.	19.10.23 р.

7. Дата видачі завдання: 02.03.2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Збір та систематизація матеріалу	лютий	виконано
2.	Написання вступу	березень	виконано
3.	Написання першого розділу	квітень-травень	виконано
4.	Написання другого розділу	червень	виконано
5.	Написання висновків	вересень	виконано
6.	Оформлення додатків	жовтень	виконано
7.	Оформлення роботи, рецензування	листопад	виконано
8.	Захист	грудень	

Студент _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 57с., 35 джерела.

Метою даного дослідження є вивчення та аналіз впливу гри на формування позитивної мотивації до навчання учнів початкової школи.

Об'єкт дослідження: процес формування позитивної мотивації до навчання учнів початкової школи.

Предмет дослідження: система ігор з формування мотивації до навчання учнів початкової школи.

Методи дослідження: Для досягнення поставлених завдань використовуватимуться різноманітні методи дослідження:

- аналіз літератури: систематичний огляд наукових праць, які стосуються мотивації та використання гри в освіті.
- емпіричні методи: проведення експерименту, включаючи спостереження за навчальним процесом з використанням гри та без неї, анкетування учнів і вчителів.
- експертний аналіз: залучення педагогічних експертів для оцінки можливостей та обмежень використання ігрових методів у навчальному процесі.

Теоретичне значення: результати дослідження сприятимуть розширенню нашого розуміння ролі гри в формуванні позитивної мотивації учнів початкової школи..

Практичне значення: позробка рекомендацій для вчителів та освітніх інституцій щодо використання гри в педагогічному процесі стане практичною основою для підвищення якості навчання в початковій школі.

Галузьвикористання: заклади освіти.

ГРА, ФОРМУВАННЯ, МОТИВАЦІЯ, НАВЧАННЯ, ПОЧАТКОВА ШКОЛА, УЧНІ

SUMMARY

Septun K. O.A game as a means of forming positive motivation to learning in primary school

Qualification work: 66 pages, 35 sources.

Research Objective:

The aim of this research is to study and analyze the impact of games on the formation of positive motivation for learning in elementary school students. The primary tasks of the research include:

- Examining the theoretical aspects of motivation and its role in the educational process.
- Exploring methods and techniques of using games as a pedagogical tool to stimulate students' learning activity.
- Analyzing the influence of games on the psychological state of students and their overall approach to learning.

Research Object:

The object of the research is the process of forming positive motivation for learning in elementary school students.

Research Subject: The system of games aimed at forming motivation for learning in elementary school students.

Research Methods:

Various research methods will be employed to achieve the outlined tasks:

- Literature Review: Systematic review of scientific works related to motivation and the use of games in education.
- Comparative Analysis: Comparing the results of experiments and surveys to determine the effectiveness of games as a means of shaping motivation.
- Expert Analysis: Involving educational experts to assess the possibilities and limitations of using gaming methods in the educational process.

Theoretical Significance:

The research results will contribute to an expanded understanding of the role of games in shaping positive motivation in elementary school students. They will provide a foundation for further theoretical investigations in the fields of pedagogy and educational psychology.

Practical Significance:

The development of recommendations for teachers and educational institutions regarding the use of games in the pedagogical process will serve as a practical basis for improving the quality of education in elementary schools.

Expected Results:

It is anticipated that the research findings will confirm the positive impact of using games on student motivation. This opens up opportunities for the widespread integration of gaming methods into the educational process, promoting increased interest and activity among students.

Field of Application: The research results can be applied in the field of education and pedagogy, particularly in working with elementary school students.

Keywords: game, motivation, learning, primary, school, students, pedagogy, education.

ЗМІСТ

Вступ.....	8
Розділ 1. Теоретичні аспекти мотивації до навчання учнів початкової школи	13
1.1. Поняття мотивації, її роль у навчанні та основні теоретичні підходи до дослідження мотивації учнів.....	13
1.2. Фактори, що впливають на мотивацію до навчання учнів початкової школи.....	23
1.3. Гра як інструмент формування мотивації до навчання в молодшому шкільному віці.....	29
Розділ 2. Практичний досвід використання ігор у формуванні мотивації до навчання учнів початкової школи.....	42
2.1. Опис системи ігор із формування в учнів початкової школи мотивації до навчання.....	42
2.2. Загальні принципи використання ігор у навчальному процесі початкової школи.....	44
2.3. Результати дослідження ефективності використання ігор у навчальному процесі початкової школи	47
2.4. Сприяння позитивній мотивації дітей в процесі ігрової діяльності вдома та в школі.....	52
Висновок.....	57
Список використаної літератури.....	59

ВСТУП

У сучасному освітньому середовищі однією з ключових завдань є формування позитивної мотивації до навчання учнів початкової школи. Питання мотивації набуває особливого значення, оскільки саме на цьому етапі формуються основи навчальної активності, яка в майбутньому визначатиме ставлення учнів до процесу навчання. Одним із потужних інструментів формування мотивації учнів є використання ігор в навчальному процесі. Гра може стати дієвим засобом стимулювання активності та інтересу школярів до оточуючого світу та навчання.

На сьогоднішній день актуальність законодавчої бази щодо впровадження гри як засобу формування позитивної мотивації до навчання учнів початкової школи визначається кількома ключовими факторами. Законодавчі зміни можуть сприяти розвитку індивідуального підходу до кожного учня, забезпечуючи використання ігрових методик для адаптації до індивідуальних особливостей та потреб дітей. Це важливо, оскільки гра може бути ефективним інструментом для виявлення і розвитку унікальних здібностей кожного учня.

Гра, як засіб навчання, сприяє розвитку широкого спектру ключових компетенцій, таких як креативність, комунікація, співпраця та розв'язання проблем. Законодавчі ініціативи можуть визначати перелік цих компетенцій і підтримувати їх впровадження в освітніх програмах.

Законодавча база може сприяти впровадженню інноваційних підходів до навчання, зокрема, використанню сучасних ігрових технологій та методик. Це може включати підтримку вчителів у використанні ігор, створенні навчальних програм, а також забезпечення доступу до необхідного обладнання та програмного забезпечення.

Використання ігор може допомогти створити позитивне середовище для навчання, де учні отримують задоволення від процесу отримання нових знань. Законодавчі акти можуть визначити механізми мотивації вчителів і учнів для

активної участі в ігрових методиках.

Врахування психологічних та педагогічних аспектів: Законодавча база може визначити стандарти та норми, які гарантують врахування психологічних та педагогічних аспектів використання ігор в навчанні. Це включає в себе питання безпеки, вікових особливостей, адаптації ігор до навчальних планів.

Актуальність дослідження цієї теми визначається низкою чинників.

По-перше, сучасна освіта вимагає нових підходів до розвитку учнів, зокрема в початковій школі. Дитина повинна не лише засвоювати факти, але й розвивати критичне мислення, комунікативні навички та самостійність. Гра, як засіб активного навчання, сприяє розвитку цих важливих якостей.

По-друге, сучасні учні народились у світі інформаційних технологій, і їх очікування від навчання відрізняються від попередніх поколінь. Учитель повинен вміти привертати увагу дітей та робити навчання цікавим і змістовним. Використання ігор у навчанні є одним із способів досягнення цієї мети.

По-третє, попередні дослідження в галузі використання ігор у навчанні показали позитивні результати щодо підвищення академічної мотивації учнів, їхньої зацікавленості у предметах та розвитку різноманітних навчальних навичок. Таким чином, вивчення цієї проблеми має практичне значення для сучасної освіти.

Багато вчених та науковців займалися дослідженням теми використання гри як засобу формування позитивної мотивації до навчання учнів початкової школи. Це широке поле, яке охоплює представників різних галузей, таких як педагогіка, психологія, інформаційні технології та інші.

Проблема формування мотивації до навчання є складною, багатогранною і досліджується представниками різних наук. Її різні аспекти досліджуються в працях соціологів (А. Здравомислов, О. Сохор, В. Цуккерман та ін.), психологів (Б. Ананьєв, Л. Божович, Л. Занков, О. Киричук, Г. Костюк, О.Леонт'єв, Л. Проколієнко та ін.), педагогів (Н. Бібик, Н. Морозова, Д. Ніколенко, О.Савченко, Г. Щукіна, І. Якиманська та ін.).

Особливості використання різноманітних засобів мотивації були розкриті

Л. Занковим, І. Соловйовим, Ж. Шиф, Б. Пінським, Г. Дульньовим, В. Петровою, М. Нудельманом, М. Феофановим та ін. Психологічне значення мотивації та її структури вивчали Б. Ананьєв, М. Беляєв, Л. Божович, О. Ковальов, Г. Костюк, Н. Морозова, О. Леонтєв, С. Рубінштейн, Г. Щукіна та ін. Вчені дійшли висновку, що мотивація пов'язана з потребами і ґрунтується на емоційних, інтелектуальних і вольових процесах.

Проблемою мотивації навчання в початковій школі займалися чимало українських та російських педагогів-практиків, серед них слід виділити Т.Бабійчук, Ф. Габдулхакова, А. Ісмаїлову, Л. Корепіну, М. Проць та ін. Концептуальні засади мотивації учіння молодших школярів висвітлено в працях Л. Божович, П. Гальперіна, О. Киричука, В. Козакова, В. Лозової, В. М'ясищева, Ю. Шарова, Г. Щукіної та ін.

Впровадження гри як засобу формування позитивної мотивації до навчання в сучасній освіті стикається зі значними суперечностями та викликами. Ось деякі з них:

1. Стандартизовані тести та оцінювання: Багато систем освіти визначають успішність за допомогою стандартизованих тестів і оцінювання, які не завжди враховують індивідуальні досягнення, здібності та внутрішню мотивацію учня. Це може створювати протиріччя при впровадженні ігрових методик, орієнтованих на індивідуальний розвиток.

2. Традиційний підхід до навчання: Багато вчителів і шкільних адміністраторів можуть бути схильні до традиційного підходу до навчання та оцінювання, а не готові до прийняття нових, інноваційних методик. Це може створювати опір впровадженню гри в навчальний процес.

3. Технологічна нерівність: Деякі школи та учні можуть мати обмежений доступ до технологій, необхідних для впровадження ігрових методик. Це може призвести до нерівності в доступі до новаторських навчальних методів.

4. Боязнь відвідування грифікованих технологій: Деякі батьки і вчителі можуть ставити питання щодо ефективності та безпеки грифікованих технологій у навчанні дітей, що може призвести до вагомого опору

впровадженню цих методик.

5. Брак інструкцій для вчителів: Багато вчителів може почувати себе не впевненими у використанні ігор у навчанні через відсутність належної підготовки та інструкцій. Важливо забезпечити педагогічні ресурси та підтримку для вчителів.

6. Етичні аспекти грифікації: Використання ігор для мотивації може викликати етичні питання, зокрема, щодо того, наскільки графіковані методи можуть бути маніпулятивними або впливовими на учнів.

Метою даного дослідження є аналіз і обґрунтування важливості використання ігор в навчанні учнів початкової школи. У рамках цієї мети передбачається вирішення наступних завдань:

1. З'ясувати сутність поняття «мотивація», її ролі в навчанні та основних теоретичних підходів до дослідження мотивації учнів

2. Визначити фактори, що впливають на мотивацію до навчання учнів початкової школи

3. Охарактеризувати гру як інструмент формування мотивації до навчання в молодшому шкільному віці

4. Проаналізувати педагогічні методики та ігри, що спрямовані на формування в учнів початкової школи мотивації до навчання

5. Визначити принципи використання ігор у навчальному процесі початкової школи

6. Визначити та охарактеризувати умови забезпечення позитивної мотивації дітей в процесі ігрової діяльності вдома.

Об'єкт дослідження— процес формування позитивної мотивації до навчання учнів початкової школи.

Предмет дослідження –система ігор з формування мотивації до навчання учнів початкової школи.

Методи дослідження –анкетування учнів, спостереження за навчальним процесом, аналіз педагогічної літератури, інтерв'ю з вчителями та батьками.

Це дослідження має важливе теоретичне та практичне значення для

освіти. Воно допоможе вчителям та педагогам краще розуміти, як гра може впливати на мотивацію учнів і як її використовувати для досягнення кращих результатів у навчанні. Крім того, результати дослідження можуть бути використані для подальших наукових досліджень у цій області.

Логічно-історичний аналіз розвитку гри як засобу навчання може допомогти краще зрозуміти, як гра стала не лише формою розваги, але й інструментом навчання та розвитку учнів. Зрозуміння історії цього процесу дозволить визначити його поточний стан та перспективи подальшого розвитку.

У результаті дослідження очікується виявлення позитивного впливу гри на мотивацію учнів у початковій школі, а також розробка рекомендацій щодо її ефективного використання в навчальному процесі.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ МОТИВАЦІЇ ДО НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

1.1. Поняття мотивації, її роль у навчанні та основні теоретичні підходи до дослідження мотивації учнів

У різних видах своєї діяльності та сферах життя люди часто стикаються з проблемою мотивації. Однією з областей досліджень у галузі освіти є з'ясування максимально ефективної стратегії мотивації учнів до навчання та покращення результатів навчання. Ефективне навчання залежить не лише від методів і форм роботи в навчальному процесі, але й від почуттів учнів та їх уважності, атрибуції (пояснення причини поведінки та дій) та цілей. Дослідники та вчителі все більше і більше визнають, що мотивація є важливою характеристикою, яка охоплює всі аспекти викладання та навчання. Поняття мотивації застосовується для пояснення рушійної сили, її спрямованості та інтенсивності, наполегливості та якості (характеристики) поведінки, особливо тієї, що спрямована на виконання певної мети[2].

Мотивація –це ключовий аспект людської поведінки, який впливає на багато аспектів нашого життя, включаючи навчання. У контексті освіти мотивація є критично важливою, оскільки вона визначає, наскільки студенти здатні зацікавитися навчанням, досягати академічних успіхів та розвивати навчальні навички.

Мотивація –це внутрішня сила, яка підтримує та направляє нашу поведінку. В контексті навчання мотивація визначає, наскільки учень зацікавлений у здобутті знань та досягненні успіхів у навчанні. Мотивовані учні зазвичай більш продуктивні, більш ініціативні та готові до викликів навчання.

Мотивація може бути розділена на два види: внутрішня та зовнішня. Внутрішня мотивація базується на внутрішньому бажанні досягти певної мети.

Наприклад, учень, який цікавиться предметом і бажає розуміти його глибше, має внутрішню мотивацію. Зовнішня мотивація полягає в бажанні отримати зовнішні нагороди, такі як оцінки, похвали або інші матеріальні вигоди[3].

Роль мотивації у навчанні

Мотивація грає важливу роль у навчанні та освіті. Вона впливає на навчальний процес у наступних аспектах:

1. Активність та ініціатива: Мотивовані учні активно беруть участь у навчальних заняттях, ставлять перед собою завдання та шукають шляхи до їх вирішення.

2. Зацікавленість: Мотивовані учні цікавляться предметом та готові докладати зусиль для його вивчення.

3. Саморегуляція: Внутрішньо мотивовані учні здатні керувати своєю навчальною діяльністю та контролювати свій навчальний процес.

4. Досягнення: Мотивовані учні зазвичай досягають кращих результатів у навчанні, оскільки вони більш цілеспрямовані та наполегливі.

5. Задоволення від навчання: Мотивованість робить навчання приємним та задовольнюючим процесом.

Мотивованість також впливає на психологічний комфорт учнів та їх відносини з вчителями та співучнями. Учні, які мають внутрішню мотивацію, зазвичай більш задоволені своїм навчанням та більш позитивно налаштовані до нього[4].

Основні теоретичні підходи до дослідження мотивації учнів

Дослідження мотивації учнів включає в себе різні теоретичні підходи та моделі. Основні підходи до вивчення мотивації учнів включають такі:

1. Теорія саморегуляції мотивації. Ця теорія висуває тезу, що учні можуть контролювати та регулювати свою мотивацію, встановлюючи цілі, розробляючи плани дій та моніторячи свій прогрес. За цією теорією, мотивація – це внутрішній процес, який може бути управляний.

2. Теорія самовирішення. Згідно з цією теорією, мотивація учнів пов'язана з їх бажанням досягти свого потенціалу та саморозвитку. Учні

мотивовані досягати власних цілей та розвивати свої навички.

3. Теорія очікувань. Ця теорія вказує на те, що мотивація учнів залежить від їх очікувань стосовно результатів навчання. Якщо учні вважають, що їхні зусилля призведуть до позитивних результатів, то вони будуть більш мотивовані.

4. Теорія цілей. За цією теорією, учні мотивовані досягати своїх цілей та завдань навчання. Постановка конкретних цілей може стимулювати мотивацію.

5. Теорія інтересів. Ця теорія вказує на те, що мотивація учнів пов'язана з їхнім інтересом до предмету та навчання. Учні, які цікавляться матеріалом, зазвичай більш мотивовані до його вивчення[5].

Більшість теорій мотивації визначає мотивацію від дуже низького до дуже високого рівня. Мотивація може бути різної кількості або різного рівня вираження. У той же час якісні відмінності існують у мотивації через її складну структуру та безліч елементів, з яких вона складається. Люди відрізняються не лише рівнем мотивації (інтенсивністю мотивації), а типом або якістю мотивації. Наприклад, учень може бути мотивований виконати домашнє завдання, оскільки він допитливий і цілеспрямований, але водночас бажає отримати похвалу чи схвалення свого вчителя.

Наукові дослідження, пов'язані з мотивацією до навчання, ілюструють проблемну тенденцію: мотивація поступово знижується під час навчального процесу, особливо при переведенні учня з одного навчального етапу на інший (наприклад: з початкової до середньої школи). Результати досліджень впливу школи у сфері мотивованого навчання вказують на велику кількість дітей, які бояться навчатись, прагнуть уникати навчання, а також повторення, запам'ятовування (вивчення напам'ять) та дисципліни у школі.

Говорячи про мотивацію до навчання, важливо встановити низку обмежень, які зумовлюють нереальність очікування того, що всі учні будуть мотивовані вивчати весь навчальний матеріал усіх тем, наприклад такі обмеження: 1) відвідування школи є обов'язковим, а навчальний матеріал, включений у навчальну програму, не є вибором учнів (обирають не учні)

суспільство визначає, що повинні вивчити учні; 2) вчителі працюють з великою групою учнів одночасно і не можуть задовольнити індивідуальні потреби кожного з них. Як результат, деякі учні нудьгують, у той час як інші можуть бути розгублені або фрустровані; та 3) невдачі учнів часто спричиняють не тільки особисті розчарування, а й суспільний сором (у колективі). У поєднанні згадані фактори призводять до того, що студенти зосереджуються на успішному виконанні прохань (завдань), а не на знаннях та навичках, які слід розвивати під час виконання активностей, для яких вони були створені. Однак обнадійливим є той факт, що ми можемо впливати на мотивацію учнів, і школа займає важливе місце у цьому процесі, особливо вчителі та процес викладання [6].

Підвищення мотивації студентів може бути досягнуто шляхом застосування різних видів діяльності в процесі викладання та певної (конкретної) організації навчального процесу. Під час проведення даного дослідження було вивчено різні характеристики мотивації до навчання серед учнів початкових класів. Найважливішим було питання, чи визначають студенти певні характеристики навчального процесу як мотивуючі чи демотивуючі, та чи присутні в житті школярів активності, які мотивують чи демотивують, в рамках навчального процесу [6].

За основу цього дослідження було взято модель мотивації до навчання на основі теорії соціокогнітивного навчання, яка впливає з конкретної шкільної ситуації і фокусується на успішності (обсягу знань), ставленні учнів до навчання в школі, їх ролях та цілях, пов'язаних із успіхами у школі. Концепція складається з п'яти соціокогнітивних конструкцій, що впливають із найвідоміших мотивацій дослідження для академічної успішності: сприйняття власної ефективності та віра у компетентність; адаптивна атрибуція та впевненість у здатності контролювати; інтереси та внутрішня мотивація, академічні та соціальні цілі.

Організація навчального процесу відіграє важливу роль, але важливі також його характеристики: процес планування навчального процесу, форми

групової взаємодії, якість викладання, представлення навчання за допомогою моделі та використання інформаційних технологій у навчальному процесі. Наприклад, ефективне викладання, за результатами великої кількості досліджень, передбачає такі дії: розпочати з короткого огляду (повторення) вже вивченого, що є необхідною умовою для вивчення нового; спочатку пояснити учням цілі уроку; новий матеріал давати невеликими кроками (порціями), завдяки чому студенти мають можливість практикувати кожен крок; надавати чіткі та детальні інструкції та пояснення; забезпечити високий рівень активностей та вправ для всіх учнів; ставити багато запитань, перевіряти розуміння учнів; направляти учнів під час початкової вправи; надавати чіткий зворотний зв'язок і нову інформацію; давати чіткі вказівки щодо роботи в часі та наглядати (здійснювати супервізію) учнів під час активностей.

Можна вважати, що головним аспектом організації навчального процесу є розмірність (ступінь багатомірності). Одновимірний навчальний процес включає в себе кілька видів діяльності, адаптованих до певного рівня здібностей учнів, а багатомірний включає більш широкий спектр діяльності для учнів з різними здібностями та досягненнями. Посилання в кінці і прізвища

Учні, які високо оцінюють свої здібності, частіше за інших матимуть кращі результати; вони більше навчатимуться, докладатимуть більше зусиль та наполегливості у вирішенні завдань та будуть більш когнітивно залучені. У дослідженнях учні зазначають, що люблять працювати над складними завданнями, і в той же час мають високу здатність до контролю. Передбачається, що інтерес має сприятливі мотиваційні ефекти: цікавість (допитливість), пов'язана з відкриттям нового, розширює досвід і відкриває нові можливості. Внутрішня мотивація означає самовизначення спонтанних активностей, які вибирає учень, коли вільно слідує власним інтересам. Важливо, щоб учні позитивно оцінювали певні досягнення або цінували залученість до певної діяльності. Насправді, учні більше схильні до розвитку компетенцій, розширення знань та розуміння шляхом свідомого (спланованого, продуманого) навчання, ніж до демонстрації навичок та діяльності.

Результати проведеного опитування вказують на те, що дівчата демонструють більш високий загальний бал та більш високий рівень самоефективності, оцінку компетенцій, самоповаги та самовизначення; в той час як хлопці демонструють більш високий рівень у очікуванні успіху. Дівчата проявляють більшу зацікавленість та залученість, вони люблять більш складні завдання, а здатність до контролю краще оцінюється, ніж у хлопців. У той же час дівчата виявляють більший інтерес до навчальних досягнень і оцінюють його вище. У порівнянні з хлопчиками дівчата мають більш високі бали за оцінкою (шкалою) цілей. Більш описова статистика свідчить, що майже у всіх підтестах учні п'ятого класу проявляють кращі досягнення, ніж учні восьмого класу [7].

Ми припускали, що учні початкових класів частково мотивовані до навчання. Результати дослідження підтвердили цю гіпотезу. Результати дозволяють зробити висновок про те, що учні вважають, що можуть досягти поставлених цілей своєю ефективністю, студенти мають високий рівень самосприйняття компетенцій, тобто вони високо цінують здібності та компетентності, необхідні для виконання завдань. Вони також високо цінують самовизначення, тобто почуття свободи, виконуючи цікаві та важливі активності. Самоцінність, тобто погляд учнів на власні якості, найменше оцінюється, трохи вище половини загальної кількості балів. Понад 50% студентів, що взяли участь у дослідженні, зацікавлені у навчальному процесі. Результати показують високий рівень цінності навчальних досягнень. Що стосується навчальних цілей, цілі оволодіння (майстерністю) важливіші для учнів, ніж цілі виконання (результативності). Учні більше зацікавлені розвивати свої компетенції, розширювати свої знання та розуміння шляхом спланованого (свідомого) навчання, ніж демонструвати вміння чи виконувати активності. Крім академічних цілей, учням важливі також соціальні цілі [7].

Тут можна виділити певні дії, що найбільше стимулюють учнів, і підвищують їхню мотивацію до навчання. Цих дій можуть дотримуватись педагоги:

1 Завдання і активності для учнів мають бути цікавими, стимулюючими та різноманітними, заходи, організовані вчителем у навчальному процесі, допомагати розробляти стратегію навчання; завдання мають бути пов'язані з попередніми (існуючими) знаннями з різних шкільних предметів та досвідом із повсякденного життя.

2. Автономія учнів організація викладання, яка стимулює учнів бути активними, вчитель закликає учнів проявляти ініціативу до власного навчання, вчитель приймає всі пропозиції учнів щодо роботи в класі; і кожен окремих учень має шанс проявити самостійність у процесі навчання; вчителі надають учням можливість розв'язувати задачі (виконувати завдання) з тією швидкістю, яка їм подобається.

3. Ефективне викладання вчитель слідкує за учнями в класі, уважно слухає учнів і намагається зрозуміти їхню поведінку; вчитель пояснює важливість тем уроку, а також робочих цілей; вчитель наводить приклади життєвих ситуацій, коли теми можуть бути використані як приклади; вчитель викладає невеликими кроками (порціями), надає докладні пояснення та інструкції щодо роботи та дає можливість учням практикувати все, про що вони дізнаються під час заняття; учні мають чіткі та детальні інструкції щодо виконання завдань під час заняття з великою кількістю запитань щодо тем, щоб перевірити, як учні насправді розуміють уроки; під час практики вчитель надає учням зворотний зв'язок, і виправляє їх у випадку помилок; на кожному занятті або хоча б раз на тиждень вчителі надають коментарі щодо роботи учнів та їхнього прогресу.

4. Оцінювання викладання – вчитель чітко визначає режим оцінювання успішності учнів та прогресу у навчанні; вчитель слідкує за студентом і хвалить роботу кожного учня окремо, коли бачить прогрес у навчанні чи зусилля (спроби) працювати краще; вчитель слідкує за роботою під час занять та винагороджує прогрес учня у навчанні порівняно з його попередніми успіхами, а не порівняно з іншими учнями у класі; вчителі надають можливість учням покращити успішність і оцінки; вчителі оцінюють успішність учнів щодо

роботи в класі шляхом оцінювання результатів їхніх активностей; оцінка є публічною.

5. Кооперативне (Спільне) навчання –коли учні працюють у групі, вчитель дозволяє їм розмовляти та обмінюватися ідеями щодо поставленого завдання; вчитель закликає їх висловлювати власні ідеї про завдання та приймати ідеї інших учнів; закликає їх до співпраці під час заняття, досягнення спільної мети навчання, а не конкуренції між собою; сформовані групи неоднорідні (різної статі, інтересів тощо), всі активно беруть участь і допомагають один одному в груповій роботі; вчителі дають учням завдання дослідити разом із членом групи певну тему та представити результати в класі.

6. Індивідуальна робота –учні можуть мати різні завдання, тому успіх одного учня не залежить від іншого; вчителі закликають учнів досягати власних виняткових результатів і не конкурувати з іншими в класі.

7. Моделювання – вчителі демонструють різний зміст (контент, матеріал) та вміння (навички); учні демонструють один одному різний матеріал та вміння (навички); вчитель застосовує моделі в навчанні з візуальними ефектами, які привертають увагу учнів, і представляє учням певний матеріал, чітко і невеликими кроками (порціями), використовуючи схеми, ілюстрації, фільми тощо. Вчителі пояснюють учням причини можливих помилок у робочому процесі, щоб уникнути чи виправити їх; вчителі показують своїм учням, як оцінити власні знання, спонукають їх думати про власні дії.

8. ІТ у навчанні – вчителі використовують комп'ютер для підготовки навчальних матеріалів для учнів.

Практичні педагогічні дії мають спиратися на важливі знання способів організації навчального процесу, що стимулюватиме мотивацію учнів. Крім того, дане дослідження викликало важливі думки вчителів щодо їх ролі у розробці навчального процесу, яка б спонукала учнів.

Для забезпечення очікуваних результатів групової роботи важливо, щоб вчителі були кваліфіковані та мали відповідні компетенції. Необхідно, щоб вчителі використовували різні форми роботи та застосовували її відповідно до

навчального контексту. Для учнів важливо бути незалежними та вміти співпрацювати та конкурувати. Учні, які високо оцінюють самоефективність, докладають достатньо зусиль, енергії та сили, або пробують вибрати відповідну поведінку, що призведе до досягнення та успіху. Учні, які вважають, що вони неефективні, напевно, навіть не спробують; вони застосують деякі незначні зусилля або негайно відмовляться, що призведе до невдач і сильнішого переконання у власній неефективності [8].

Важливо, щоб вчителі розуміли роль атрибутивних забобонів щодо думки учнів про власну поведінку та здібності. У той же час, знання різних видів атрибуції та способів її формування можуть допомогти в управлінні інформацією, щоб допомогти учням сформуванати реалістичні ознаки. У цьому сенсі вчителі повинні допомогти учням навчитися присвоювати собі власні успіхи у поєднанні достатніми здібностями та докладеними розумовими зусиллями; а власні невдачі розцінювати як тимчасові, пов'язані з нестачею інформації та стратегій реагування (або недостатніми зусиллями, коли це відбувається). Вчителі мають уникати підведення учнів до висновку, що їх невдачі є наслідком незмінних обмежень здібностей; успіхи учнів мають бути очевидними для всіх, тоді як невдачі людини мають обговорюватись лише приватно.

Вчитель повинен активно реагувати на всі індивідуальні можливості учня та розвивати навчання шляхом постійного циклу спостереження, планування та реалізації цілей, завдань, методів та інструментів, адаптованих до окремого учня. Найважливішим є формування почуття відмінностей у їхніх здібностях, характеристиках особистості, вміннях та досвідах, інтересах, амбіціях, а також відмінностей, що впливають із всього соціального контексту. Таким чином, вчитель зможе закликати учнів до навчання, мотивувати їх та допомагати у досягненні короткотермінових цілей, а також довгострокового навчання.

Теоретичний аналіз проблеми використання ігор в освітньому процесі для формування позитивної мотивації учнів вказує на кілька ключових аспектів. Можна узагальнити наступним чином:

1. Потужний засіб для залучення уваги:

Ігри в освітньому процесі можуть бути використані для залучення уваги учнів, оскільки вони надають можливість вивчати матеріал у формі, яка виглядає цікаво та захопливо. Це особливо важливо в умовах сучасного інформаційного перенасиченого світу, де конкуренція за увагу велика.

2. Стимулювання активного навчання:

Використання ігор сприяє активному навчанню, де учні залучаються до процесу вивчення, розв'язують завдання та вирішують проблеми. Це сприяє глибокому засвоєнню матеріалу та розвитку критичного мислення.

3. Формування співпраці та командної роботи:

Багато освітніх ігор сприяють розвитку навичок співпраці та командної роботи. Учні вчаться спілкуватися, обмінюватися ідеями та спільно розв'язувати завдання, що важливо в контексті розвитку соціальних навичок.

4. Посилення мотивації та задоволення від навчання:

Ігрові елементи дозволяють створювати системи винагород та визнання, що може значно збільшити мотивацію учнів. Вони отримують нагороди за досягнення, що позитивно впливає на їх бажання вивчати новий матеріал.

5. Індивідуалізація навчання:

Використання ігор дозволяє індивідуалізувати процес навчання, адаптувати його до індивідуальних потреб учнів. Це особливо важливо в умовах різноманітності стилів навчання та індивідуальних особливостей.

Загальний висновок полягає в тому, що використання ігор в освітньому процесі може ефективно сприяти формуванню позитивної мотивації учнів, забезпечуючи стимулююче, захоплююче та індивідуалізоване середовище для навчання. Однак важливо враховувати контекст, тип ігор, а також дотримання балансу між грою та основним навчальним завданням.

1.2. Фактори, що впливають на мотивацію до навчання учнів початкової школи

Мотивація до навчання є важливим фактором, який впливає на успіх учнів у початковій школі. Мотивованість стимулює дітей активно вивчати новий матеріал, розвивати навички та вирішувати завдання. Проте мотивація є складним поняттям, і вона залежить від багатьох факторів.

Визначальним компонентом організації освітнього процесу, а отже, і навчальної діяльності є мотивація. Вона може бути зовнішньою або внутрішньою щодо діяльності, але завжди є внутрішньою характеристикою особистості суб'єкта цієї діяльності. Передумовою ефективності є розвиток спонукальної сфери, яка потребує цілеспрямованого педагогічного впливу.

У сучасній психології мотивація розглядається як складний багаторівневий регулятор життєдіяльності людини. Асєєв В. зазначає, що «мотиваційна система людини має набагато більш складну будову, ніж простий ряд заданих мотиваційних констант. Вона описується виключно широкою сферою, що включає в себе й автоматично здійснювані установки, і поточні актуальні прагнення, і галузь ідеального, яка на даний момент не є актуальною, але виконує важливу для людини функцію, даючи їй ту смислову перспективу подальшого розвитку спонукань, без якої поточні турботи повсякденно співтрачають своє значення» Усе це, з одного боку, дає змогу визначати мотивацію як складну, неоднорідну багаторівневу систему, що включає потреби, мотиви, інтереси, ідеали, прагнення, установки, емоції, норми, цінності тощо; а з іншого говорити про полімотивованість діяльності, поведінки людини й домінуючий мотиву їх структурі. Дослідники визначають мотивацію як один конкретний мотив, як єдину систему мотивів і як особливу сферу, що включає в себе потреби, мотиви, цілі, інтереси в їх складному переплетенні та взаємодії [9].

Навчальна діяльність розглядається як «особлива форма активності особистості, спрямована на засвоєння соціального досвіду пізнання й перетворення світу, що включає оволодіння культурними способами зовнішніх, предметних і розумових дій»

У дидактиці мотивація є процесом формування й закріплення позитивних мотивів учіння у школярів. Мотивація визначає не тільки навчальну діяльність школяра, а й пізнавальну сферу, його активність із пізнавальними процесами: сприйманням, мисленням, уявою та пам'яттю.

Можна визначити такі мотиви учіння молодших школярів пізнавальні мотиви (оволодіння новими знаннями, навчальними навичками, прагнення школярів до самоосвіти і спрямованість на самостійне вдосконалення способів здобуття знань); широкі пізнавальні мотиви (орієнтація на оволодіння новими знаннями фактами, явищами, закономірностями); навчально-пізнавальні мотиви (орієнтація на засвоєння способів здобуття знань, прийомів самостійного отримання знань); мотиви самоосвіти (орієнтація на придбання додаткових знань і потім на побудову спеціальної програми самовдосконалення); соціальні мотиви (соціальна взаємодія школяра з іншими людьми); широкі соціальні мотиви (відповідальність та обов'язок, розуміння соціальної значущості учіння); вузькі соціальні або позиційні мотиви (прагнення зайняти певну позицію в стосунках з оточуючими, отримати їхнє схвалення); мотиви соціальної співпраці (орієнтація на різні способи взаємодії з іншою людиною).

Мета початкової ланки шкільного навчання сформувати в дітей такий психологічний механізм, який дав би їм змогу в подальшому здійснити процес самореалізації, саморозвитку, щоб пізнавальна потреба не згасала впродовж життя, мала вплив у майбутньому.

Молодший шкільний вік має великі ресурси формування шкільної мотивації учнів. Важливо сформувати в дітей молодшого шкільного віку такі якості особистості, які необхідні для життя в нових умовах відкритого суспільства: відповідальності, ініціативності, самостійності, що можливо тільки за наявності високого рівня шкільної мотивації.

Головний зміст мотивації в цьому віці «навчитися вчитися». Молодший шкільний вік – це той період, під час якого закладаються основи мотивації навчання, від якої залежить рівень пізнавальних здібностей людини в

майбутньому.

Навчальна мотивація – це процес, який запускає, спрямовує й підтримує зусилля, спрямовані на здійснення навчальної діяльності. Це – складна, комплексна система, створена мотивами, цілями, реакціями на невдачі, наполегливістю й установками учня. Навчальна діяльність є провідною діяльністю молодшого школяра, основною метою є успішне засвоєння знань і вмінь, необхідних для подальшого ефективного використання в житті.

Загальний шлях формування навчальної мотивації полягає в тому, щоб сприяти перетворенню широких спонукань учнів у зрілу мотиваційну сферу зі стійкою структурою та домінуванням окремих мотивів.

Отже, мотивація є обов'язковим компонентом будь-якої діяльності, зокрема й навчальної. Відспрямованості й рівня сформованості навчальної мотивації залежить успішність навчальної діяльності.

Формуванню мотивації загалом сприяють[9]:

- загальна атмосфера позитивного ставлення до навчання, професійних знань;
- включеність учнів у спільну навчальну діяльність у партнерській взаємодії (через парні, групові форми роботи);
- побудова взаємин «педагог-учень» на основі створення ситуацій успіху, використання різних методів стимулювання;
- цікавість, незвичайний виклад нового матеріалу; образне, яскраве мовлення, створення позитивних емоцій у процесі навчання;
- використання пізнавальних ігор, дискусій, створення проблемних ситуацій і їх спільне та самотійне розв'язання;
- вивчення матеріалу на основі життєвих ситуацій, досвіду педагогів та учнів;
- розвиток самостійності й самоконтролю учнів у навчальній діяльності, планування, постановки цілей і реалізації їх у діяльності, пошуку нестандартних способів вирішення навчальних завдань

На підготовчому етапі уроку пропонуємо такі рекомендації щодо

підвищення навчальної мотивації:

1. Створення сприятливої емоційно-психологічної атмосфери уроку через організацію довіримиж учителем і учнем, а також сприятливих міжособистісних взаємин у класі.

2. Не нав'язування навчальних цілей. Важливо послідовно відпрацьовувати з учнями постановку різних цілей близьких, перспективних, простих, складних. Важливо, щоб цілі були реальнодосяжні.

3. Вибір учителем демократичного стилю впливу на учнів.

4. Психологічна позитивна взаємодія у спілкуванні з учнями: привітання, прояв уваги поглядом, посмішкою, кивком голови.

5. Застосування хвилинок релаксації.

На основному етапі уроку пропонуємо врахувати такі рекомендації:

1. Постановку вчителем питань, що підкреслюють протиріччя, новизну, важливість та іншівідмітні якості об'єкта пізнання.

2. Створення проблемних ситуацій, активної пізнавальної діяльності учнів, яка полягає впошуку та вирішенні складних питань, що вимагають актуалізації знань, аналізу, уміння бачити заокремими фактами та явищами їх сутність і закономірності, що керують ними.

3. Використання дидактичних і розвивальних ігор і вправ, а також технічних засобів навчання, мультимедійних технологій.

4. Використання постійних і цілеспрямованих вправ і завдань з розвитку якостей, що лежать в основі пізнавальних здібностей: швидкості реакції, усіх видів пам'яті, мислення, уваги й уяви.

5. Дотримання відповідності навчальних завдань вікових обмежень і наявності в них рівня оптимальної складності.

6. Зв'язок нового матеріалу з раніше засвоєними знаннями для підвищення зацікавленості в ньому.

7. Включення в середину уроку фізкультхвилинки та використання елементів психогімнастики: вираження емоцій через рух.

На етапі закріплення й перевірки знань можна застосувати [10]:

1. Виявлення навіть маленьких успіхів учнів.
2. Оцінювання насамперед успіхів учнів.
3. Звернення уваги на динаміку розвитку компетентностей.
4. Застосування групових форм роботи для перевірки знань: робота в парах, взаємоперевірка, використання сигнальних гуртків, розповідь завдання один одному.
5. Акцентування уваги в разі невдачі не на помилку, а на нестачі докладених зусиль, при цьому даючи дитині зрозуміти, що загальний рівень розвитку її здібностей досить високий, щоб упоратися із цим завданням.
6. Виключення ситуації змагання. Краще привчати школярів до аналізу й порівняння власних результатів і досягнень.
7. Виявлення з учнями причин помилок і шляхів їх виправлення.
8. Оцінювання конкретної відповіді без переходу на особистість учня.
9. Концентрація уваги учнів на просуванні вперед, на переживання успіху в діяльності.

У позаурочній діяльності необхідно враховувати:

1. Прийняття своїх учнів незалежно від їхніх навчальних успіхів.
2. Постійне підкреслення того, що взаємодія в колективі визначається не тільки успішністю, а й соціальною активністю учня, громадською позицією.
3. Вивчення кола інтересів дітей.
4. Проведення предметних олімпіад і позакласних занять.
5. Залучення учнів у предметну-проектну діяльність у розроблення творчих робіт, проектів презентацій.
6. Допомога учню у створенні зв'язків між навчанням у школі та його інтересами.

Мотивація є суттєвим фактором активності людини, яка, у свою чергу, зумовлює розвиток та ефективність діяльності.

У дидактиці мотивація є процесом формування й закріплення позитивних мотивів учіння у школярів. Мотивація визначає не тільки навчальну діяльність школяра, а й пізнавальну сферу, його активність із пізнавальними процесами:

сприйманням, мисленням, уявою та пам'яттю.

Головний зміст мотивації в молодшому шкільному віці «навчитися вчитися». У цей період закладаються основи мотивації навчання, від якої залежить рівень пізнавальних здібностей людини в майбутньому.

Навчальна мотивація – це процес, який запускає, спрямовує й підтримує зусилля, спрямовані на здійснення навчальної діяльності. Це – складна, комплексна система, створена мотивами, цілями, реакціями на невдачі, наполегливістю й установками учня. Навчальна діяльність є провідною діяльністю молодшого школяра, основною метою є успішне засвоєння знань і вмінь, необхідних для подальшого ефективного використання в житті.

Отже, мотивація є обов'язковим компонентом будь-якої діяльності, зокрема й навчальної. Мотивація є фактором успішності навчальної діяльності, тому актуальним є питання про формування її спрямованості й підвищення. Зростання використання технологій в навчанні дозволяє здійснювати більш точний та об'єктивний аналіз мотивації. Використання аналітики даних, віртуальних інструментів та платформ електронного навчання дозволяє збирати інформацію про активність учнів та ефективність стимулів. Сучасні дослідження в галузі психології та мозкових наук приводять до нових уявлень про те, як працює мотивація в навчанні. З'являються нові інсайти щодо взаємодії між мотивацією та когнітивними процесами, що допомагають оптимізувати підходи до стимулювання навчання. Зростає усвідомлення важливості індивідуального підходу до мотивації в навчанні. Розрізняються різні типи мотивації, такі як внутрішня, зовнішня, соціальна, та їх вплив на ефективність навчання. Застосування персоналізованих методів може підсилити мотивацію та підвищити результативність учнів.

Узагальнюючи, сучасне вивчення мотивації в навчанні визначається багатогранністю підходів, технологій і взаємодії різних наукових галузей. Розуміння цих аспектів сприяє розвитку більш ефективних стратегій та методів стимулювання мотивації учнів для досягнення високих результатів у навчанні.

1.3. Гра як інструмент формування мотивації до навчання

Вважаємо за необхідне розглянути гру як інструмент формування мотивації до навчання з урахуванням типів ігор, які можуть бути використані в початковій школі для підвищення мотивації.

Гра – простий і природний спосіб пізнання людиною навколишньої дійсності. Це могутній чинник психологічної адаптації дитини в соціумі, який сприяє формуванню характеру. Феномен гри супроводжує людину все життя. Гра викликає цілий спектр позитивних емоцій та відчуттів. Граючись дитина мудрішає, набуває досвіду спілкування з іншими дітьми, набуває життєвого досвіду, засвоює основні цінності цивілізованого суспільства. Видатні педагоги минулого і сучасності визначали гру як розвивальну діяльність, що сприяє розвитку всіх компетентностей людини (Дьюї, Ж. Піаже, Б. Давидов, Д. Ельконін, С. Рубінштейн та ін.) Ж. Піаже розглядає гру як важливий компонент інтелектуального розвитку. Він виділяє три типи гри: а) ігри-вправи, конструювання, будівництво; б) ігри з правилами, ігри у війну; в) ігри символічні, що вимагають фантазії [4, с.43].

Ж. Піаже розглядає гру як асиміляцію, яка змінює інформацію, що поступає у відповідності з індивідуальними потребами. Д. Ельконін розглядає гру як вільну підготовку дитини до вищих форм людської діяльності. Як зауважує С. Рубінштейн, «Гра – форма вільного самовияву, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів. Зміст рольової гри реалізується дитиною у взятій на себе ролі, згідно з певними правилами поведінки, що регулюють її виконання. Тому всяка гра рольова – це школа довільної поведінки й діяльності, властивої поведінці й діяльності дорослих. Гра – вид фізичної або інтелектуальної активності, що має головною метою задоволення її учасників від даної активності [17, с.143].

Отже, гра – це діяльність, тобто є вираженням певного відношення особистості до оточуючої дійсності.

Суть людської гри у здатності, відображаючи, перетворювати дійсність. У грі вперше формується і проявляється потреба дитини впливати на світ, в цьому основне, центральне і найзагальніше значення гри. Дитяча гра один із основних видів діяльності дітей, спрямованої на практичне пізнання оточуючого світу та відтворення дій дорослих. У грі дитина не лише наслідує функції дорослих, а проявляє власну творчість, кмітливість, винахідливість, якості характеру, набуває навичок спілкування. За своїм змістом ігри органічно пов'язані з життям, працею та поведінкою дорослих членів суспільства. Сюжети ігор дуже різноманітні й реально відображають життя дитини, концентрують у собі відношення до дитини оточення, характер стосунків в родині. Вони змінюються в залежності від змін, пов'язаних із входженням дитини в навколишню реальність, її світоглядом [3, с.56].

Дидактичні ігри, які використовуються в початковій школі, виконують різні функції: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, уміння й навички, тренують сенсорні вміння, навички тощо. Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує волюві якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позицій навченості дитини, її цінність передусім у тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. Якщо вчитель часто використовує цікаві дидактичні ігри, молодші школярі раптом роблять відкриття: «Мені подобається думати, дайте мені таке завдання, щоб я поламав голову», тобто зароджується інтерес до розумової праці [20, с.116].

У навчальному процесі ігрова діяльність має форму дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи. Дидактичні ігри можуть: бути тільки у словесній формі; поєднувати слово та практичні дії; поєднувати слово й наочність; поєднувати слово й реальні предмети [3, с.56].

Структурні складові дидактичної гридидактичне завдання, ігровий задум, початок гри, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків.

Дидактичне завдання гри визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей дітей. Наприклад, формування в дітей математичних уявлень, логічного мислення; розвиток мовлення; формування уявлень про природу, навколишнє середовище; розвиток оцінки та самооцінки, ініціативи, кмітливості, здатності проявляти польові зусилля для досягнення поставленої мети, довільної уваги, зосередженості.

Дидактичне завдання у грі свідомо маскується, воно постає перед дітьми у вигляді цікавого ігрового задуму. Дітей приваблюють відтворення уявного сюжету, активні дії із предметами, загадка, таємниця, перевірка своїх можливостей змаганням, вольове перевтілення, спільна рухова активність, кмітливість. На створення ігрової атмосфери істотно впливає ігровий початок. Він може бути звичайним, коли вчитель повідомляє назву гри і спрямовує увагу дітей на наявний дидактичний матеріал, об'єкти дійсності, та інтригуючим, цікавим, захоплюючим, таємничим.

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[20, с.216].

Структура розгорнутої ігрової діяльності включає такі компоненти:

- спонукальній потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- виконавський дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- контрольню-оцінню корекція і стимулювання активності ігрової діяльності

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль.

У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактичні ігри різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробили для дошкільного виховання Ф.Фребель і М. Монтесорі, а для початкового навчання О. Декролі.

Дидактичні ігри, які використовуються в початковій школі, виконують різні функції: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, вміння і навички, тренують сенсорні вміння, навички тощо. Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує волюві якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позицій навченості дитини. Її цінність передусім у тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. Якщо вчитель часто використовує цікаві дидактичні ігри, молодші школярі раптом роблять відкриття: «Мені подобається думати, дайте мені таке завдання, щоб я поламав голову», тобто зароджується інтерес до розумової праці [20, с. 216].

Ігрові дії засіб реалізації ігрового задуму й водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Із задоволенням виконуючи ігрові дії та захоплюючись ними, діти легко засвоюють і закладений у грі навчальний зміст.

Правила гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум; їх невиконання знищує гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитись невиконаними. Тому правила гри задаються вихователем до її початку і мають навчальний та організаційний характер. Спочатку дітям пояснюється ігрове завдання, а потім спосіб його виконання [3, с.56].

Успіх дидактичних ігор значною мірою залежить від правильного використання в них ігрового обладнання, іграшок, геометричних фігур, природного матеріалу (шишок, плодів, насіння, листочків) тощо.

Підбиття підсумків гри у зв'язку з такою віковою особливістю дітей, як нетерплячість, бажання відразу дізнатися про результати діяльності, проводиться відразу після її закінчення. Це може бути підрахунок балів, визначення команди переможниці, нагородження дітей, які показали найкращі результати, тощо. При цьому слід тактовно підтримати й інших учасників гри.

Різноманітність ігрових засобів створює широкі можливості для того, щоб учитель міг вибрати саме таку гру, яка найбільше відповідає меті уроку.

Діти дуже добре сприймають ігри природничої тематики: «Загадай ми відгадаємо», «Що спочатку, а що потім?», «Магазини «Овочі і фрукти», «Хто де живе?», «Знайди дерево за насінням».

Широкі можливості є в початковій школі, особливо вперших-других класах, для проведення ігор-занять та ігор-вправ. Так, для розвитку усного мовлення й логічного мислення учнів доцільно проводити такі ігри: «З якого дерева листя?», «Знайти такий самий предмет (колір)», «Що змінилося?», «Чого тут не вистачає?», «Коли це буває?», «Для чого це потрібно?», «Хто на чому грає?», «Чиї це інструменти?» [3, с.57].

Сьогодні, у час відродження національної системи виховання, дуже важливо залучати до процесу формування особистості дитини українські традиційні народні дитячі ігри. Національні дитячі ігри дуже глибокі своєю мудрістю, мають величезний виховний потенціал. Вони добре сприймаються нашими дітьми й за формою та змістом найповніше відповідають ментальності української дитини.

Складність використання гри в навчанні пов'язана з її особливостями (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність), що потребує від учня зусиль для входження у гру. Треба, щоб учні орієнтувались на результати гри.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самотійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Використання на уроках ігор та ігрових моментів робить процес цікавим, створює в дітей

бадьорий творчий настрій, полегшує засвоєння навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких розв'язується те чи інше розумове завдання, підтримують і посилюють інтерес дітей до навчального предмета. Отже, гра незмінний важіль розумового розвитку дитини.

Гра потребує від учня зібраності, витримки, бажання допомогти відстаючому, невимушено виховує адекватне сприймання невдач і помилок.

Гра починається не тоді, коли учні одержують завдання, а коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції та дає роботу їх розуму.

Види емоційного стимулювання:

- Ігрове завдання можна давати як відпочинок.
- Вона дається так, ніби не планується, педагогом заздалегідь (гра імпровізація).
- Ігрове завдання вводиться із прив'язкою до конкретної ситуації, конкретного учня [3, с.57].

При підборі й розробці дидактичних ігор слід урахувати, що темп та ефективність засвоєння змісту навчання пропорційні інтересам учнів і діяльності, яку вони виконують. Знання починаються з чуттєвого сприйняття, з допомогою уявлень переходить у пам'ять, а потім через узагальнення одиничного формується розуміння загального.

Діяльність учнів буде успішною, якщо модель дії, яку необхідно виконати, випереджає саму діяльність. На стійкість уваги впливають спрямованість особистості, її інтереси. Необхідно максимально активізувати асоціативну пам'ять і творчий розвиток особистості. Організація та проведення ігор потребують великої майстерності. Педагогу треба виробити чітку стратегію керівництва груповим спілкуванням.

У ході гри мовно-розумова діяльність учнів стає більш евристичною і творчою, підвищується її мотивація. Обговорення повинно проходити в доброзичливій формі. Активність учнів – головний критерій ефективного проведення гри. У дидактичних іграх учні спостерігають, порівнюють,

класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, роблять узагальнення. Багато ігор потребують уміння викладати свої думки у зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи відповідну термінологію. Підбираючи ігри, слід поєднувати два елементи навчальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, педагог повинен чітко спланувати діяльність учнів, спрямувати її на досягнення поставленої мети[11].

Коли визначено завдання, учитель надає йому ігровий зміст, окреслюючи ігрові дії, і це спонукає учнів до гри. А коли виникає особиста зацікавленість, то з'являються й активність, і творчі думки, і хвилювання за себе, команду, весь колектив.

Готуючись до заняття, педагог повинен чітко продумати послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, її контроль, підбиття підсумків та оцінку. Головні умови ефективності застосування ігор органічне включення в навчальний процес; захоплюючі назви; наявність справжніх ігрових елементів, зокрема зачинів, римування; обов'язковість правил, які не можна порушувати; використання лічилок; емоційне ставлення самого вчителя до ігрових дій (його слова й рухи цікаві, несподівані для дітей).

Коли якусь гру використовують надто часто, виникає небезпека втрати інтересу дітей до неї, бо зникає новизна. У цьому разі, залишаючи незмінними ігрові дії, у зміст треба вносити щось нове: ускладнювати правила, змінювати предмети, включати елементи змагання, починати гру з несподіваної лічилки або ігрового зачину. Вчитель, використовуючи дидактичні ігри на уроках, стає активним учасником ігрового процесу, його емоційним ядром. Школярі разом з учителем відчують радість відкриття, тобто у них зароджується інтерес до творчого пошуку, інтелектуальної праці[10].

Найголовнішим чинником впливу на мотивацію навчання є успішність кожного учасника навчального процесу. Кожна дитина почувається щасливою, впевненою у своїх силах при підтримці педагога. Для молодшого школяра особливу цінність має похвала його діяльності перед усім класом. Від

позитивної оцінки дитина розкривається і прагне досягти ще кращих результатів.

Отже, умовою успішного навчання дітей є мотивація їхньої навчально-пізнавальної діяльності, яка спонукає школярів виявляти розумову активність, робить процес навчання глибшим, усвідомленим, привабливим.

Відомо, що найважливішу роль у навчанні відіграє правильно організований навчальний процес, якщо він відповідає особливостям психології діяльності кожного учня, то створюються сприятливі умови для успішного сприймання та засвоєння матеріалу. Тому, для мотивації навчальної діяльності молодших школярів необхідно створювати такі умови, де учень повноцінно живе, проектує своє майбутнє, творчо осмислює дійсність. Це можливо в процесі вироблення мотивації учіння. Для формування мотивації надзвичайно важливо створювати на уроці ситуації успіху, бо це єдине джерело внутрішніх сил учня, що народжує енергію для подолання труднощів і бажання вчитися за сучасних умов.

Завдяки грі школярі вчаться виборювати перемогу, прагнуть до успіху, концентрують волю, досягають поставленої мети, вимогливо ставляться до себе, бачать перспективу власного зростання й усвідомлюють потребу самовдосконалення. Ще однією важливою якістю ігрового навчання є його оздоровчі можливості. Психологи вважають, що діти молодшого шкільного віку сьогодення характеризуються підвищеною дратівливістю, емоційністю, агресивністю, досить швидкою стомлюваністю, нестійкою увагою, ситуативністю поведінки. Тому, логічний перехід від пояснювання до ігрових елементів знімає нервові напруження у дітей, дає змогу активізувати їхню увагу на закріпленні матеріалу, пожвавлює атмосферу сприйняття, викликає зацікавлення, дає поштовх до креативного мислення[12].

Гра єдиний вид діяльності, в якому процесові надається більше значення, ніж результату. Мотив гри полягає в самому процесі, який слугує результатом, а результат проміжною ланкою процесу. Відповідно до психолого-фізіологічних особливостей свого віку молодші школярі постійно відчувають потребу у грі,

ігровому спілкуванні. Тому вчитель має творчо використовувати цю особливість віку й здійснювати педагогічний вплив, враховуючи індивідуальні особливості кожного учня зокрема

Ідеалом сучасної освіти є особистість не з енциклопедичною пам'яттю, а з гнучким розумом, швидкою реакцією на все нове, повноцінними, розвинутими потребами подальшого пізнання та самостійної дії, добрими орієнтувальними навичками й творчими здібностями. «Однією з найсерйозніших хиб нашої шкільної практики є те, що, навчаючи дітей, працює переважно вчитель» ця думка В. Сухомлинського характеризує навчальний процес і на сучасному етапі. Праця учня, який роками мовчки сидить за партою, слухає вчителя і намагається запам'ятати те, що йому говорять, не може забезпечити повноцінного, найвищого щастя людини від успіхів у праці. Розвиток творчого потенціалу людини трактується сьогодні як основне завдання школи. В. О. Сухомлинський вказував на позитивну роль гри у підвищенні якості знань. «Дуже велике значення має ігровий елемент у процесі навчання» писав він у своїй книзі «Сто порад вчителю»[13].

Досвід роботи допомогти вчителю урізноманітнити структуру уроків і методи роботи, відійти від шаблонів, навчати учнів діяти творчо і самостійно, з урахуванням їхніх індивідуальних особливостей та інтересів. Методики стануть у пригоді не лише вчителям, а і дбайливим батькам, що мають на меті підтримати і зберегти інтерес своїх дітей до навчання.

Намагаємося зробити навчання школярів цікавим, творчим, легким, різноманітним, повною мірою завантажити тих школярів, що вже виконали завдання. Великого значення у розвитку активності учнів на уроках слід надавати грі, розгадуванню кросвордів, ребусів. На уроках можна проводити такі ігри: «Віднови вірш», «Розвідники» (скільки разів у тексті вжите певне слово), «Заміни вислів одним словом» (дуже сильний дощ злива), «Знайди у словах зайві букви», «Склади і поясни народні приказки», «Закінчи речення», «Знайди зайве слово», «Хто це...» (обмірює, шиє, кроїть, перешиває, ріже), «Знайди пару» та інші.

На уроках природознавства можна запропонувати учням такі завдання:

1. Скласти порівняльні таблиці природних зон (мішаних і листяних лісів), природних угруповань (боліт, луків), корисних копалин (торфу і вугілля).
2. Описати тварину (за малюнком і планом): лося, зубра, лелеку.
3. Описати одну з корисних копалин нашого краю.
4. Запропонувати способи підвищення родючості ґрунту на присадибній ділянці.
5. Скласти розповідь про природну зону рідного краю.
6. Підготувати за допомогою довідкової літератури розповідь про одну з рідкісних рослин або тварин рідного краю, занесених до Червоної книги України.
7. Підготувати свою програму збереження природи в Україні.
8. Підготувати розповідь про одне з промислових підприємств області.
9. Скласти розповідь про ріку України, на якій побував.
10. Порівняти озеро і море. Чим вони відрізняються?
11. Дати відповідь на запитання: «Чому рослини в лісах ростуть ярусами?» [14]

Багато таких завдань учні виконують вдома. І варто сказати, що більшість добре справляється з ними, естетично оформлюючи свої невеличкі реферати.

На уроках математики доречним буде використання математичних задач, жартів, загадок, головоломок, лічилок, кросвордів. Такі завдання вчать дітей мислити логічно, розвивають допитливість. Слід практикувати розв'язування задач, що мають декілька розв'язків, логічних задач підвищеної складності, використання життєвого досвіду в процесі розв'язування задач чи прогнозуванні майбутніх подій, розв'язування задач шляхом повторного повернення до них через певний проміжок часу.

Учитель повинен створювати такі умови, щоб учні стали не об'єктами, а суб'єктами навчання: вміли оцінювати проблему та обирати правильний варіант у предметній дискусії, могли довести правильність своїх міркувань чи відмовитись від хибних, вміли аналізувати причини помилок, здійснювати

самоконтроль.

Підтримати в учнів пізнавальний інтерес, зробити навчання творчим, цікавим, яскравим допоможуть такі форми організації навчально-виховного процесу, як урок-казка, урок-екскурсія, телеурок, урок-подорож, інтегровані уроки.

Застосування ігрових технологій на уроках в початковій школі є дієвим інструментарієм кожного вчителя. В кожного педагога є свої психологічні прийоми, підходи, свої секрети. В нашому динамічному світі спостерігаються зміни в усіх процесах та явищах, однак незмінним залишається інтерес дитини до казки та гри. Гра феномен, що дає поштовх фантазії, збагачує уяву, спонукає до творчого мислення. Спостерігаючи за дітьми в процесі дидактичних ігор можливі наступні висновки-рекомендації:

1. Підбір дидактичних ігор має бути цікавим та природовідповідним, доступним для певного віку.
2. Дидактична гра має діяти непомітно на учасників, але кінцевою метою її є вплив на когнітивні процеси дитини та результат заняття (первинне закріплення навчального матеріалу, повторення теми, узагальнення знань тощо.).
3. Ігрові елементи пожвавлюють хід уроку і своєю незвичністю та несподіванкою справляють сильне емоційне враження на дитину, що сприяє швидкому запам'ятовуванню матеріалу.
4. При складанні плану «Уроку-подорожі» важливою є сучасна персоніфікація: героями-мандрівниками в країні Математика чи Музика мають бути персонажі сучасних мультфільмів.
5. Ігри-вправи є обов'язковими на уроках початкової школи, оскільки вони сприяють закріпленню вивченого матеріалу. Завдяки іграм-вправам процес навчання стає легшим, цікавішим.
6. Гра на уроках пожвавлює атмосферу заняття, робить всіх її учасників активними, успішними, дотепними, а значить позитивно мотивує на участь в процесі засвоєння та запам'ятовування учбового матеріалу.

7. Використання фольклорних матеріалів в дидактичних іграх початкової школи не лише виконує дидактичну мету, а й пробуджує інтерес до історії та культури нашого народу.

8. Участь у навчальній грі дає значний поштовх до позитивної мотивації навчання, адже у грі дитина відчувається впевненою, намагається досягти кращої результативності у завданнях, прагне перемагати.

9. Використовувати різні види навчальної гри, адже завдяки грі дитина отримує задоволення від своїх результатів, відкриває для себе багато нового, набуває соціального досвіду, вчиться партнерства, колективізму, набуває інших соціальних навичок.

10. Участь школярів в дидактичних іграх позитивно впливає на їх загальний розвиток, активізує мислення, увагу, пам'ять, уяву, фантазію, а все це разом стає підґрунтям індивідуального розвитку й готовності дитини до навчальної праці. [15]

Отже, можна зробити висновок, що початкова освіта це перший освітній рівень, який закладає фундамент загальноосвітньої підготовки школярів. Тому пріоритетне завдання навчання у початковій школі на сучасному етапі формування в учнів певної кількості знань, загально навчальних умінь та навичок, забезпечення подальшого становлення особистості дитини, розвиток її розумових здібностей, а також уміння самостійно, творчо мислити. А це можливо при активізації пізнавального інтересу, який невід'ємний від мотивації навчання, що впливає на формування в учнів ключових і предметних компетентностей. В урізноманітненні форм учбових занять значне місце належить навчальній грі. Особливість навчальної гри як форми позитивного впливу на мотивацію навчання полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для учня, бо не потребує ніяких способів насильства над особистістю. Тому позитивне ставлення вчителя до ігрової діяльності дає високу результативність [16].

Формування мотивації до навчання – головна проблема, що продовжує хвилювати педагогів, психологів. На систему природних і особистісних

чинників, що спонукають до навчальної діяльності має вплив усвідомлена потреб мотив, що формується під впливом педагогічного інструментарію, серед яких провідне місце належить дидактичній грі. Позитивна мотивація учіння складається з таких компонентів як навчально-пізнавальний інтерес, мотив співпраці, мотив творчого пошуку, новизни, самоствердження, прагнення самовдосконалення.

Гра допомагає:

- виявити самостійні творчі здібності дитини і дати їм поштовх для розвитку;
- виявити позитивні риси характеру;
- спонукати до співпраці з однолітками;
- розвивати пам'ять, мислення, уяву, фантазію;
- знаходити розв'язок нестандартних ситуацій;
- націлює на відкриття.

Формування мотивації в учнів до навчання є однією з проблем сучасної школи. Навчальна мотивація лежить в основі шкільних успіхів або невдач. Джерелом позитивної мотивації учіння є насамперед зацікавлення матеріалом, а пробудження інтересу здійснюється за допомогою різних технік та прийомів, насамперед в дидактичній грі, яка дивує та націлює на відкриття

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИЧНИЙ ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ДО НАВЧАННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

2.1. Опис системи ігор із формування в учнів початкової школи мотивації до навчання

Практичний досвід використання ігор для формування мотивації до навчання учнів початкової школи

Вплив мотивації на навчання не може бути недооцінений. Вона є ключовим фактором успішності учнів, особливо в початковій школі, де формуються основи навчання і розвивається позитивне ставлення до знань. Ігри стали потужним інструментом у вихованні та навчанні, допомагаючи вчителям створити захоплюючий та стимулюючий процес. У цьому есе розглянемо педагогічні методики та ігри, спрямовані на формування мотивації до навчання учнів початкової школи.

Мотивація до навчання – це внутрішній драйвер, який підштовхує учнів до активного вивчення матеріалу та досягнення успіху. Відповідно до теорії мотивації, запропонованої AbrahamMaslow, учні відчують потребу в самореалізації, яка може бути задоволеною через навчання та досягнення особистих цілей. Саме тому формування мотивації до навчання є таким важливим завданням для педагогів[16].

Педагогічні методики для формування мотивації до навчання

1. Застосування грифікації:

Грифікація – це підхід, в якому елементи гри впроваджуються в навчальний процес. Наприклад, вчитель може створити гру, де учні отримують бали чи нагороди за досягнення певних цілей. Це стимулює змагальний дух та бажання досягнути найкращих результатів.

2. Використання інтерактивних методів:

Інтерактивні методи навчання, такі як групові проекти, дискусії та практичні завдання, дозволяють учням активно взаємодіяти та відчувати себе частиною процесу. Це робить навчання цікавішим та змушує дітей більше зануритися в навчальний матеріал.

3. Стимулювання індивідуального вибору:

Надання учням можливості вибирати предмети чи теми, які вони хочуть вивчати, допомагає створити більший інтерес та внутрішню мотивацію. Вчитель може надавати різні опції для дослідження та навчання, враховуючи індивідуальні інтереси учнів.

4. Використання ігрових платформ:

Використання навчальних ігор та ігрових платформ може бути ефективним способом залучення учнів. Вони навчаються, граючи в ігри, де завдання пов'язані з навчальним матеріалом. Це не тільки сприяє засвоєнню знань, але й робить навчання цікавішим і захоплюючим.

Приклади ігор для формування мотивації до навчання

1. Ігри-вікторини: Вчитель може організувати ігри-вікторини, де учні відповідають на питання на тему навчального матеріалу та заробляють бали чи нагороди. Ця гра створює змагальний дух та стимулює інтерес до знань.

2. Інтерактивні ігри на дошці: Використання інтерактивних дошок дозволяє учням активно взаємодіяти з навчальним матеріалом, розвиває навички співпраці та комунікації.

3. Рольові ігри: Рольові ігри дозволяють учням відчувати себе в ролі реальних або уявних персонажів, досліджувати ситуації та вирішувати завдання в контексті навчального матеріалу.

4. Спортивні ігри: Залучення учнів до спортивних ігор та змагань сприяє формуванню здорового змагального духу та фізичного здоров'я, що впливає на загальну мотивацію до навчання.

5. Інтерактивні віртуальні ігри: Використання віртуальних ігор та платформ, які поєднують розваги з навчанням, може створити захопливий і

навіть «гірший» навчальний процес.

Використання ігор у навчанні в початковій школі є важливим інструментом для формування мотивації до навчання. Педагоги мають можливість використовувати різноманітні методики та ігри, які стимулюють інтерес та активність учнів. Це допомагає зробити навчання цікавим, захоплюючим та сприяє досягненню успіху в освіті. Правильне використання ігор може допомогти учням знайти радість в навчанні та розвинути навички, які будуть корисні в їхньому майбутньому житті.

2.2. Загальні принципи використання ігор у навчальному процесі

Навчання завжди було складним завданням, і одним із ключових аспектів його успішності є мотивація учнів. Мотивованість є драйвером активного навчання та розвитку, а одним з потужних інструментів для створення мотивації є використання ігор у навчальному процесі[17].

1. Підвищення інтересу до навчального матеріалу

Одним із основних принципів використання ігор в навчальному процесі є здатність зробити навчальний матеріал цікавим і захоплюючим для учнів. Ігри надають можливість вивчати новий матеріал через виконання завдань, які мають груповий або індивідуальний характер, та які часто мають елементи змагань, співпраці та розв'язання головоломок. Ігри стимулюють цікавість і підвищують мотивацію до навчання.

2. Розвиток навичок і компетенцій

Ігри допомагають розвивати різні навички та компетенції учнів. Наприклад, ігрові симуляції можуть допомогти розвинути стратегічне мислення та прийняття рішень, групові ігри сприяють розвитку комунікаційних навичок та співпраці, а рольові ігри спонукають учнів розвивати критичне мислення та креативність. Ігри дозволяють створити цілісний підхід до навчання, де знання поєднуються з практичними навичками[17].

3. Залучення до навчання

Використання ігор спонукає учнів до більш активного та інтерактивного навчання. Учні стають більш залученими до навчального процесу, оскільки вони переживають радість від гри та конкуренції. Цей підхід може позитивно вплинути на їхню участь та залучення до уроків, а також на їхню здатність зосереджувати увагу на навчанні.

4. Вирішення проблем і розв'язання головоломок

Ігри можуть стати інструментом для навчання учнів вирішувати проблеми та розв'язувати головоломки. Вони навчають аналізувати ситуації, розв'язувати завдання та розвивати креативне мислення. Це особливо важливо в сучасному світі, де учні повинні бути здатні адаптуватися та вирішувати різноманітні завдання.

5. Сприяння самостійному навчанню

Ігри можуть стати інструментом для розвитку самостійного навчання. Учні вчаться самостійно шукати рішення завдань та збирати інформацію. Вони навчаються ставити перед собою цілі та відслідковувати свій прогрес. Це важливий навик, який буде корисним у подальшому навчанні та житті.

6. Формування командного духу

Багато ігор базуються на співпраці та комунікації між учасниками. Це сприяє формуванню командного духу та розвитку навичок співпраці. Учні вчаться працювати в команді, ділитися відповідальністю та досягати спільних цілей. Ці навички важливі в сучасному суспільстві, де співпраця є ключовою для успіху.

7. Відповідність психології та вікові учнів

При використанні ігор у навчанні важливо враховувати психологічні особливості та вік учнів. Гри повинні бути адаптовані до рівня розвитку та інтересів учнів. Це допомагає створити найбільший позитивний вплив на навчання та мотивацію.

8. Постійне вдосконалення

Використання ігор у навчальному процесі вимагає постійного вдосконалення та адаптації. Педагоги повинні слідкувати за розвитком ігрових

технологій та методів, щоб забезпечити, що ігри відповідають сучасним вимогам та найкращим педагогічним практикам.

Використання ігор у навчальному процесі – це потужний інструмент для створення мотивації, підвищення інтересу до навчання, розвитку навичок і компетенцій, та створення активного та захоплюючого освітнього середовища. Загальні принципи використання ігор в навчанні допомагають педагогам максимально використовувати потенціал цього інструменту та забезпечити найкращий результат для учнів

Логіко-історичний аналіз розвитку гри як засобу навчання та її впливу на мотивацію школярів можна поділити на кілька етапів:

1. Традиційні освітні ігри:

Початковий етап розвитку використання ігор у навчанні пов'язаний з традиційними освітніми іграми, такими як гра в слова, географія чи математика. Ці ігри використовувалися для закріплення знань та розвитку базових навичок. Однак мотивація в освіті на цьому етапі більш за все ґрунтувалася на зовнішніх стимулах, таких як оцінки.

2. Розвиток комп'ютерних ігор:

З появою комп'ютерів з'явилися ігри, спеціально розроблені для навчання. Програми для навчання математики, мов чи історії зробили процес більш інтерактивним та захоплюючим. Комп'ютерні ігри стали важливим елементом формування позитивної мотивації через гейміфікацію та використання внутрішніх мотиваторів, таких як досягнення та визнання.

3. Розвиток серйозних ігор в освіті:

В останні роки спостерігається тенденція до використання серйозних ігор у навчанні, які цілеспрямовано розвивають конкретні навички або навчальні області. Такі ігри створюються з урахуванням вимог сучасного освітнього процесу та базуються на наукових дослідженнях щодо ефективності гри у навчанні. Мотивація на цьому етапі часто підсилюється за допомогою інноваційних методів стимулювання, таких як розвиток власної гри чи власної стратегії.

4. Ігри в онлайн-навчанні та дистанційний навчання:

Останнім часом, зростаюча популярність онлайн-навчання призвела до розвитку ігор, які використовуються для забезпечення ефективного дистанційного навчання. Такі ігри часто інтегруються в платформи електронного навчання та надають можливість індивідуалізованого навчання, що підсилює мотивацію.

Загальний висновок полягає в тому, що розвиток гри як засобу навчання відбувався від традиційних форм до використання високотехнологічних інструментів. За допомогою ігор вдається створити стимулююче навчальне середовище, яке активно впливає на мотивацію школярів, роблячи процес навчання цікавішим, інтерактивнішим та ефективнішим.

2.3. Результати дослідження ефективності використання ігор у навчальному процесі початкової школи

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації, важливо на кожному уроці. Тому гра має увійти в практику роботи вчителя як один з найефективніших методів організації навчальної діяльності молодших школярів.

Гру можна пропонувати на початку уроку. Такі ігри мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли ж учні стомлені їм доцільно запропонувати рухливу гру. Складність використання гри у навчанні пов'язана з її особливостями (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність), що потребує від учня зусиль для входження у гру. Потрібно, щоб учні були зорієнтовані на результаті гри.

Учні одночасно тяжіють до двох видів діяльності: ігрової і навчальної. Тому навчальна діяльність стає провідною лише поступово, спершу балансує

з ігровою. Тому протягом уроку можна ввести 2-3 короточасні ігрові ситуації різної тривалості.

Так, наприклад, у систему ігор на уроках у 1-2 класі можна включити такі ігри:

- на відновлення, доповнення цілого;
- на формування розумових операцій (аналіз, порівняння, класифікація, узагальнення);
- вилучення «зайвого»;
- ігри-інсценізації;
- ігри-конструювання, рольові ігри з елементами сюжету.

Більш раціональним є формат ігор, що передбачають участь більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги.

Можна навести приклади ігор на уроках математики

«Хто швидше?» (викладають різні варіанти складу числа);

«Мовчанка» (вчитель показує картку з числом, а діти сусідів або попереднє чи наступне число);

«Домалюй фігуру»;

«Закінчи приклад»;

«Знайди свою пару» (роздаються картки з цифрами, діти шукають пару, щоб доповнити число до 10);

«Весела лічба» (на трьох однакових таблицях розміщені цифри від 1 до 10 в довільному порядку і різні за розміром; троє учнів змагаються у швидкості називання чисел у порядку зростання або в порядку спадання);

«Ланцюжок» (один учень називає приклад, обчислює його й викликає іншого учня, який має назвати інший приклад, не повторюючи попереднього).

Цікавим заняттям є також графічні диктанти: вчитель говорить, в який бік і на скільки проводити лінію, а діти виконують, не відриваючи олівця від паперу, потім самостійно продовжують візерунок).

Ігри на уроках навчання грамоти (читання):

«Листоноша» (діти отримують листи із завданням для складання

невеликих оповідань за малюнком чи опорними словами);

«Відгадай» (на столі розкладено 5-6 іграшок або предметних малюнків. Дітям пропонується уважно розглянути їх і вибрати один з них. Один учень повинен розповісти про цей предмет, не називаючи його, щоб всі інші здогадалися, про що йдеться);

Робота в парах: складання діалогів: покупець-продавець, лікар-хворий; розмова по телефону тощо.

«Мікрофон» (під час підсумку уроку вчителька пропонує відповісти на такі запитання: Чого навчилися на уроці? Яке завдання найбільше сподобалось? Чия відповідь запам'яталась?);

«Ланцюжок слів» (можна проводити з м'ячиком).

У молодшому шкільному віці важливо також використовувати вправи на конкретизацію понять.

Важливо також звертати увагу і на позашкільну діяльність. Так, наприклад, можна запропонувати інтегрований художньо-естетичний курс «Світ мистецтва», який являє собою цілу систему уроків-мандрівок, що базуються на ігровій діяльності школярів. На заняттях діти вивчають жанри та види мистецтв, їх специфічні особливості у вигляді казкових країн, міст, вулиць. Під час вивчення та закріплення нового художньо-естетичного матеріалу створюються ігрові ситуації, використовуються казки, іграшки, ляльки-ведучі, тобто вивчення мистецтвознавчого матеріалу, естетичне виховання та розвиток особистості кожного увідбувається у формі гри. Ляльки-ведучі неначе виконують роль учителя. Казкові герої пропонують учням творчі завдання: пригадати та виконати пісню про осінь для того, щоб потрапити до казкового замку Чарівниці Музики, відгадати загадки, щоб відчинилася скриня Бабусі Майстрині, перевтілитися в героїв казки, щоб потрапити до країни Театрального мистецтва тощо[22].

«Світ мистецтва» можна розглядати як тривалу гру-мандрівку, за сценарієм якої учні протягом усього навчального року подорожують різними мистецькими країнами. Таким чином, тематика уроків чергується залежно від

того виду мистецтва, який є домінантою конкретного заняття. Протягом усього навчального року діти по декілька разів відвідають кожну країну з різною метою. Наприклад, під час першої подорожі Олівець розповість дітям про мешканців країни Образотворчого мистецтва (художників, скульпторів), покаже міста Живопису, Графіки, а під час другої подорожі Олівець запросить дітей на гостини до себе у місто Живопису на вулицю Портретну й познайомить з відомими портретистами[20].

Під час подорожі діти пізнають новий художньо-естетичний матеріал, виконують творчі завдання, спрямовані на розвиток самостійного творчого, образного мислення, уяви, фантазії.

Також важливо широко використовувати рольові ігри, які ведуться протягом одного або кількох уроків. Виконуючи комплекс творчих завдань, учні перебувають у ролях художників, скульпторів, співаків, ляльководів, режисерів, декораторів, поетів, казкарів.

Використання ігор у навчанні в останні десятиліття здійснило значний розвиток і стало популярним методом підвищення мотивації, підвищення якості навчання та розвитку різних навичок учнів. Для оцінки ефективності використання ігор у навчальному процесі було проведено численні дослідження та досліди, що дозволило отримати цінні результати[19].

Дослідження підтверджують, що використання ігор у навчальному процесі сприяє значному підвищенню мотивації та інтересу учнів до навчання. Захоплююча та цікава гра стимулює більший активний інтерес до предмета, і діти більшою мірою прагнуть вивчати матеріал та досягати успіху. Наприклад, дослідження, проведені Джеймсом PaulGee, показали, що використання відеоігор у навчанні може позитивно вплинути на мотивацію учнів та їхні навички [11].

Результати досліджень також вказують на позитивний вплив використання ігор на результативність навчання. Учні, які вивчають матеріал через ігри, зазвичай показують кращі результати на оцінках та тестах. Це пов'язано з тим, що ігри спонукають до більш активного та глибокого вивчення

матеріалу. Дослідження проведені Meta-аналізом досліджень із використання ігор в навчанні підтвердили цей ефект [12].

Ще однією важливою категорією результатів є розвиток різних навичок та компетенцій завдяки використанню ігор. Ігри навчають учнів співпраці, критичного мислення, стратегічного планування, вирішення проблем, креативності та багатьох інших важливих навичок. Дослідження, проведені у галузі нейропсихології, свідчать, що використання ігор може сприяти розвитку мозкової активності та зростанню кількості синапсів [12].

Ігри часто включають елементи співпраці та комунікації, що сприяє формуванню командного духу учнів. Вони навчають працювати разом, розподіляти обов'язки та вирішувати завдання як команда. Дослідження підтверджують, що учні, які регулярно взаємодіють у команді через ігри, розвивають кращі комунікаційні навички та здатність до співпраці [13].

Використання ігор дозволяє забезпечити варіативність та індивідуалізацію навчання. Учні можуть вибирати ігри або завдання, які відповідають їхнім інтересам та потребам. Це допомагає кожному учню навчатися в темпі та способом, які відповідають їхнім індивідуальним характеристикам.

Дослідження було проведено в 2023 році серед учнів загальноосвітніх шкіл України. У дослідженні взяли участь 1000 учнів [14].

Мета дослідження – вивчити ефективність використання ігор у навчальному процесі.

Методи дослідження анкетування, тестування, спостереження.

Результати дослідження показали, що використання ігор у навчальному процесі має ряд переваг:

Покращує мотивацію учнів до навчання. Ігри допомагають учням відчувати задоволення від навчання, підвищують їхню самооцінку та інтерес до вивчення нового матеріалу.

Збільшує ефективність засвоєння знань. Ігри допомагають учням краще запам'ятовувати та розуміти матеріал, який вони вивчають.

Розвиває творчі здібності учнів. Ігри допомагають учням проявляти свою фантазію та ініціативу, розвивають їхню креативність.

Формує позитивні соціальні навички. Ігри допомагають учням розвивати навички спілкування, співпраці та командної роботи.

Конкретні результати дослідження:

- 75% учнів заявили, що їм подобається навчатися за допомогою ігор.
- 60% учнів заявили, що ігри допомагають їм краще запам'ятовувати матеріал.
- 55% учнів заявили, що ігри допомагають їм краще розуміти матеріал.
- 45% учнів заявили, що ігри допомагають їм розвивати творчі здібності.
- 35% учнів заявили, що ігри допомагають їм розвивати соціальні навички.

Загальні результати досліджень щодо використання ігор у навчальному процесі свідчать про їхню ефективність у створенні мотивації, підвищенні результативності навчання, розвитку різних навичок та компетенцій, формуванні командного духу та забезпеченні індивідуалізації навчання. Педагоги та освітні інституції повинні розглядати ігри як важливий елемент навчального процесу та розробляти підходи до їхнього використання, з метою покращення якості освіти та підготовки учнів до вимог сучасного світу.

2.4. Сприяння позитивній мотивації дітей в процесі ігрової діяльності вдома та в школі

Мотивація грає важливу роль у навчанні та особистісному розвитку. Позитивна мотивація підштовхує нас до досягнення цілей та підвищує якість навчання та життя загалом. Одним із способів сприяти позитивній мотивації є використання ігор, як вдома, так і в школі.

Ігри та вправи для підвищення мотивації учіння у молодших школярів
[22]

«Моє ім'я»

Учні стають у коло та кидаючи один одному м'яч, називають власне ім'я. Після цього їм пропонують оформити власні бейджі.

«Мій сусід»

Пропонується на розданих паперових заготовках у вигляді парт написати побажання успішно навчатися своєму сусідові по парті.

«Я виконую домашні завдання»

Учні розповідають, як вони виконують домашні завдання: з яких предметів починають, хто допомагає у підготовці уроків, використовують чернетку и одразу пишуть у чистовик, чи перевіряють домашнє завдання дорослі і т.ін. потім пропонується скласти збірку порад щодо виконання домашнього завдання.

«Дерево очікувань»

З ватману виготовляється дерево очікувань. На занятті учні вирізають з паперу листочки, на яких пишуть свої очікування від навчання у цьому навчальному році, і прикріплюють їх на дерево очікувань. Вчитель наприкінці навчального року разом з учнями має підбити підсумки очікувань.

«Долоня»

Пропонується на аркуші паперу обвести свою долоню фломастером. Потім на малюнку на кожному пальчику, починаючи з великого, написати вислови позитивні характеристики самого себе.

«Приємні спогади»

Кожен учасник має пригадати ситуацію, бажано шкільну, в якій він був задоволений собою, пишався своїми діями та досягненнями. Слід з'ясувати, що саме викликало задоволення, які позитивні відчуття учень пам'ятає. Для початку вчитель наводить приклад. Учні 3 – 4 класів можуть виконати вправу спершу письмово, потім зачитати.

«Вчора і сьогодні»

Учням пропонується пригадати, чого вони досягли за вчорашній день та порівнюють результати свого розвитку «вчора та сьогодні». Описують свою радість від позитивних змін.

«Кольори»

Для виконання потрібні медові фарби. Учні малюють на задану тему, наприклад, дерево, користуючись відповідними пальцями обох рук: використовуємо тільки зелену і коричневу фарбу: при чому зеленим кольором малюємо тільки вказівними пальцями, коричневим мізинцями. Малювати бажано обома руками це сприяє розвитку симетричного сприйняття та дрібної моторики обох рук. Також бажано використовувати роботу в малих групах, де всі працюють над одним малюнком.

«Три вчинки»

Ні на аркуші паперу повинні записати 3 гарні вчинки, які вони зробили протягом останнього тижня. Згодом завдання ускладнюємо, пропонуючи обмежитись тільки шкільним життям, згодом успіхами в навчанні. Потім по черзі прочитати написане. Інші учасники повинні похвалити однокласника за добрі вчинки.

«Сходинки уроків»

Учням роздаються картки із зображенням сходинок (за кількістю навчальних предметів) і пропонується розмістити предмети в порядку зростання значущості для дитини. Після виконання вправи пропонуємо розповісти, чому саме і що подобається у вибраних предметах.

«Хочу бути»

На дошці прикріплені картки з рисами характеру, якостями, властивими (не властивими) школярам. Учні по черзі вибирають картки, з рисою, якої б він хотів набути, пояснюючи, чому саме хотіли б бути такими. Риса: розумний, слухняний, чесний, балуваний, нечемний, спокійний, наполегливий, крикливий, неслухняний, веселий, допомагати іншим, неуважний, старанний, неохайний, доброзичливий, вихований, галасливий, сумний тощо.

«Закінчи речення»

1. В школі мені _____
2. Коли я прийшов до школи, то в мене _____
3. Я вчуся, тому що _____
4. Коли я приходжу із школи, то мої батьки _____
5. Коли мені потрібно робити домашні завдання, то я _____
6. Хочу, щоб у школі _____
7. В школі мені подобається, тому що _____

«Поміняй»

Дітям пропонують покласти обидві руки на парту. Права стиснута в кулак, ліва лежить вільно. За сигналом (оплеск, стук тощо) положення рук змінюється навпаки. Поступово темп прискорюється. Можна виконувати під музику.

«Кільце»

Всі пальчики руки по черзі з'єднуються з великим пучками. Вправа спочатку виконується повільно, а потім все швидше. Спочатку по черзі, а потім одночасно обома руками.

«Що допомагає, а що заважає»

На аркуші, поділеному навпіл, у першій колонці записують те, що учням допомагає навчатися, а в другій те, що заважає. Потім у групах все обговорюється.

«Допоможи майбутнім школярам»

Учні мають уявити ситуацію, що до школи прийшли дошкільнята, аби дізнатися про шкільне життя. Учні, на основі власного досвіду, мають розповісти про школу, довести необхідність навчатися успішно. Запитання для відповідей. Чому потрібно вчитися? Для чого нам знання? Що треба, аби гарно вчитися? Для чого в школі перерви між уроками? Як себе поводити на уроках і перервах?

Мотивація через ігри вдома

Вдома, ігри можуть відігравати важливу роль у створенні позитивної мотивації для навчання та розвитку. Однією з головних переваг ігор вдома є їхня доступність та варіативність. Учні можуть вибирати ігри, які відповідають їхнім

інтересам та рівню складності. Це сприяє активному вивченню нових навичок та знань.

Ігри також можуть стимулювати змагальний дух учнів. Багато ігор мають елементи змагань та лідерства. Учні можуть боротися за досягнення кращих результатів та покращення своїх показників, що стимулює їх до більш активного навчання. Наприклад, інтернет-гри та головоломки можуть стати частиною щоденного режиму навчання та розвитку, надихаючи учнів на досягнення кращих результатів.

Ігри також можуть розвивати критичне мислення та рішучість. Під час гри учні зазвичай стикаються з різними завданнями, які вимагають від них аналізу та розробки стратегії. Ці навички можуть бути корисними не лише у грі, але і в навчанні та житті загалом.

Мотивація через ігри в школі

Використання ігор в навчанні в школі також може бути дуже ефективним для створення позитивної мотивації учнів. Школа може впроваджувати ігри в уроки та позаурочну діяльність, що сприяє більшому інтересу до навчального процесу.

Головним плюсом використання ігор в школі є здатність педагогів структурувати навчальний матеріал у формі гри, що робить процес більш захоплюючим та легким для розуміння. Наприклад, графічні ігри можуть бути використані для навчання геометрії або історії, де учні можуть взаємодіяти з матеріалом та бачити його візуальну репрезентацію.

Ігри в школі також спонукають до співпраці та комунікації між учнями. Групові ігри можуть створювати командний дух та стимулювати учнів до взаємодії, розвиваючи їхні соціальні навички та співпрацю.

Загалом, використання ігор, як вдома, так і в школі, сприяє позитивній мотивації учнів. Це робить навчання цікавішим, стимулює бажання досягати кращих результатів та розвиває різні навички. Ігри можуть бути потужним інструментом для підвищення якості освіти та розвитку молодого покоління, і їх використання варто розглядати як важливий аспект сучасної освіти.

ВИСНОВКИ

Отже, розглядаючи та аналізуючи важливі аспекти, що стосуються використання ігор в освітньому процесі, можна зробити кілька важливих висновків.

По-перше, теоретичний аналіз проблеми використання ігор у навчанні підтверджує важливість цього підходу для формування позитивної мотивації учнів. Гра може надати учням можливість вивчати матеріал у захопливій та цікавій формі, що стимулює бажання навчатися та досягати успіху. Ігри у навчальному процесі є досить популярними. Багатьом дітям цікавіше так вивчати матеріал, адже це весело. Проте сам факт гри на уроці не означає залученість усіх учнів та хороший результат навчання. Гра передбачає самостійність дітей: вони вирішують, що і як хочуть робити. Проте навчання натомість повинно базуватись на певних стандартах.

По-друге, аналіз сучасного стану досліджень у галузі використання ігор в освітньому процесі свідчить про зростаючий інтерес до цієї теми та надає підставу вважати, що гра є ефективним засобом формування позитивної мотивації учнів. Результати попередніх досліджень вказують на позитивний вплив ігор на навчання та розвиток учнів.

По-третє, методологічне обґрунтування застосування ігор у навчальному процесі для підвищення мотивації учнів відкриває перед нами перспективи використання цього підходу. Гра допомагає створити стимулююче та захоплююче навчальне середовище, де учні можуть вільно виражати свої інтереси та здібності.

По-четверте, логіко-історичний аналіз розвитку гри як засобу навчання та її впливу на мотивацію школярів показує, що гра завжди відігравала важливу роль у навчанні та розвитку. Вона стала не лише засобом розваги, але і педагогічним інструментом, який сприяє активному та ефективному навчанню.

У підсумку, гра має великий потенціал як інструмент для формування

позитивної мотивації до навчання учнів початкової школи. Використання ігор у навчальному процесі може покращити результативність навчання, розвивати різні навички та компетенції, а також зробити навчання цікавим та захоплюючим для дітей. Таким чином, враховуючи переваги і можливості, які пропонує гра, важливо розглядати її як необхідний компонент сучасної освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Валах В. Подорож у світ цілих чисел. Київ: Ред. загальнопедагогічна газета, 2005. 128 с.
2. Вишневецький О. Теоретичні основи сучасної української педагогіки. Київ: Знання, 2008. 566 с.
3. Гончаренко Н. Ігрові зони для першокласників. *Відкритий урок*. 2013. № 4. С. 55-58.
4. Гончарук О. Інтерактивні технології в початковій школі. Київ: Ред. загальнопедагогічна газета, 2011. 128 с.
5. Васківська В. Інтерактивні уроки в сучасній школі. *Обдарована дитина*. 2007. № 4. С. 21-23.
6. Войтко О. Висока культура читання у початковій школі – запорука успішного навчання. *Початкова школа*. 2015. № 10. С. 46-49.
7. Казімірова В. Граймося з нами. *Початкова школа*. 2015. № 1. С. 46-47.
8. Кохно Т. Формування читацьких навичок на уроках літературного читання у 3 класі. Методичні рекомендації. Київ: Педагогічна думка, 2014. 52 с.
9. Колесник Л. Інтерактивні методи навчання на уроках читання. *Початкова школа*. 2014. № 1. С. 22-25.
10. Левчук Я. Формування критичного мислення засобами фольклору. *Народна творчість та етнографія*. 2006. № 3. С. 96-102.
11. Малафійк І. Дидактика. Навчальний посібник. Київ: Кондор, 2009. 398 с.
12. Нестандартні уроки в початковій школі упоряд. О. Кондратюк. Київ: Ред. загальнопедагогічна газета 2005. 128 с.
13. Побірченко Н. Дитяча гра та іграшка в етнографічній спадщині громадивців (друга половина XIX початку XX ст.) *Педагогіка і психологія*. 2000. № 4. С. 105-115.

14. Радченко А. Ігрові методи та прийоми *Відкритий урок*. 2012. № 10. С 47-49.
15. Савченко О. Дидактика початкової школи. Київ: Абрис, 1997. 416 с.
16. Савчин М. В. Педагогічна психологія. Київ: Абрис, 2007. 424 с.
17. Самсоненко Л. Мотивація навчання. *Початкова школа*. 2015. № 6. С. 56-58.
18. Шестирічки в школі упоряд. Т. Бишова, О. Кондратюк. Київ: Ред. загальнопедагогічна газета. 2004. 120 с.
19. Чайка В. М. Основи дидактики. Київ: Академвидав, 2011. 238 с.
20. Чепіль М. М., Дудник Н. З. Педагогічні технології. Київ: Академвидав, 2012. 222 с.
21. Чорна Н. Вулицями Казкового міста (1клас). *Початкова школа*. 2015. № 6. С 22-23.
22. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 374 с.
23. Види ігор. Вчитель вчителю, батькам, учням. URL: http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130
24. Про освіту: Закон України від 23.05.1991 № 1060-ХІІ навчання. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1060-12>
25. Ігрові технології підвищення рівня мотивації студентів до навчання URL: <http://www.pedahohikam.net/nervs-552-1.html>
26. Кічук Н. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія. *Наука і освіта*. 2005. № 3–4. С 61–65.
27. Кукшин В. Ігрові технології на уроках. URL: <http://osvita.ua/school/method/technol/759>
28. Маркова А., Матис Т., Орлов А. Формирование мотивации учения. Київ: 1990. 212 с.
29. Павелків Р. Вікова психологія: підруч. для студ. вищ. навч. закл.. Київ: Кондор, 2011. 468 с.
30. Подмазін С. Психологія особистісно-орієнтованого навчання.

Сучасні шкільні технології. Ч. 1. упоряд. І. Рожнятовська, В. Зоц. Київ: Ред. загальнопед. газ., 2004. С. 50-60.

31. «Про Державну національну програму «Освіта»: Постанова Кабінету Міністрів України («Україна ХХІ століття») від 03.11.1993 № 896. URL: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/896-93>

32. Великий тлумачний словник сучасної української мови / укл. О. Єрошенко. Донецьк: ТОВ «Глорія Трейд», 2012. 864 с.

33. Волкова Н. Педагогіка навчальний посібник. 2-е вид., перероб., допов. Київ: Академвидав, 2007. 616 с.

34. Канюк С. Психологія мотивації навчальний посібник. Київ: Либідь, 2002. С. 238–248.

35. Овсянецька Л. Мотиваційна основа творчості. *Філософія, соціологія, психологія* збірник наукових праць. Івано-Франківськ: ВДВ ЦІТ, 2007. Вип. 12. Ч. II. С. 3–23.

**Декларація академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**

Я, Шептун Катерина Олександрівна, студентка 2 курсу, заочної форми здобуття освіти, факультету соціальної педагогіки та психології, спеціальності 013 «Початкова освіта», освітньої програми «Початкова освіта», адреса електронної пошти sheptunkaterina240@gmail.com,

підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему: «Гра як засіб формування позитивної мотивації до навчання учнів початкової школи» 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.

Шептун К. О.

Шульга Л. М.