

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

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

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

магістра

на тему: **«ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В УМОВАХ  
РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ «НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0131  
спеціальності 013 «Початкова освіта»  
освітньо-професійної програми «Початкова освіта»  
І. Ю. Охримчук

Керівник: доцент кафедри дошкільної та  
початкової освіти, к. пед. н. \_\_\_\_\_  
О. О. Андрющенко

Рецензент: доцент кафедри дошкільної та  
початкової освіти, доцент, к. пед. н. \_\_\_\_\_  
Т. В. Турбар

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**Факультет соціальної педагогіки та психології**  
**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**

**Охримчук Інні Юріївні**

- 1. Тема роботи:** «Використання ігрових технологій в умовах реалізації Концепції «Нова українська школа»» затвердження наказом ЗНУ від «20» липня 2022 р. № 884-с
- 2. Строк подання студентом роботи:** 5 грудня 2022 р.
- 3. Вихідні дані до роботи:** матеріали педагогічної практики, курсових робіт
- 4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):** висвітлити сутність та зміст поняття «ігрові технології» навчання; проаналізувати наукові підходи до класифікації ігрових технологій в психолого-педагогічній літературі; охарактеризувати особливості застосування ігрових технологій в освітньому процесі з метою формування особистості молодшого школяра; розробити методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій в освітньому просторі НУШ.
- 5. Перелік графічного матеріалу:** 2 рисунків, 1 таблиця.

## 6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Консультант	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Андрющенко О.О.		
Розділ 1	Андрющенко О.О.		
Розділ 2	Андрющенко О.О.		
Висновки	Андрющенко О.О.		
Додатки	Андрющенко О.О.		

7. Дата видачі завдання: 15 листопада 2021 р.

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

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

Студент \_\_\_\_\_ **Охримчук І. Ю.**

Керівник роботи \_\_\_\_\_ **Андрющенко О. О.**

**Нормоконтроль пройдено**

Нормоконтролер \_\_\_\_\_ **Зубцова Ю. Є.**

## РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 52 с., 1 таблиця, 2 рисунків, 41 джерело.

Об'єкт дослідження: освітній процес Нової української початкової школи.

Предмет дослідження: ігрові технології як засіб формування особистості молодшого школяра.

Мета дослідження: обґрунтування теоретичних засад проблеми впровадження ігрових технологій в процесі навчання молодших школярів, розробленні методичних рекомендацій щодо використання ігрових технологій в освітньому просторі НУШ.

Методи теоретичного дослідження: вивчення наукових джерел і методичного матеріалу; теоретичний аналіз і синтез, узагальнення, індукції та дедукції; методи емпіричного дослідження: спостереження, порівняння, опитування.

Теоретичне значення роботи полягає в тому, що науково обґрунтовано та доведено ефективність і перспективність формування та розвитку особистості молодших школярів засобами ігрових технологій.

Практичне значення одержаних результатів дослідження визначається тим, що формування та розвиток особистості дітей молодшого шкільного віку засобами ігрових технологій може бути використана вчителями початкових класів, вихователями груп продовженого дня, а також як матеріал для підготовки майбутніх фахівців школи.

Галузь використання: заклади освіти.

ПОЧАТКОВА ШКОЛА, МОЛОДШИЙ ШКОЛЯР, ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ,  
ОСОБИСТІТЬ, НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА, НАВИЧКИ, ГРА

## SUMMARY

### **Okhrymchuk I. The use of game technologies in the context of the implementation of the “New Ukrainian School” concept.**

The qualification work consists of an introduction 2 sections of the thesis, conclusions, bibliography (41 sources), 7 appendices on 9 pages. The qualifying volume of the work is 52 pages, including 43 pages of text. There are 1 tables, 2 pictures.

This study is devoted to the problem of choosing the most effective types of didactic games and development of their content for use on non-standard lessons in primary classes. The study allowed highlight the main types of didactic games that should be applied to non-standard lessons, which are final when studying the topic: travel, KVK, riddles Using these types of games, lesson plans-summaries have been developed various educational topics, including the use of ICT technologies. All of them developed lessons were tested.

The purpose of the work: substantiation of the theoretical basis of the problem of the introduction of game technologies in the process of education of younger schoolchildren, development of methodological recommendations for the use of game technologies in the educational space of the New Ukrainian School.

Objectives of the study:

- 1) highlight the essence and content of the concept of “game technologies” of education;
- 2) analyze scientific approaches to the classification of game technologies in psychological and pedagogical literature;
- 3) to characterize the peculiarities of the application of game technologies in the educational process with the aim of forming the personality of a junior high school student;
- 4) to develop methodical recommendations for the use of game technologies in the educational space of New Ukrainian School.

The object of the educational process of the New Ukrainian Primary School.

The subject is a game technologies as a means of forming the personality of a junior high school student.

The research hypothesis is the use of game technologies in lessons in primary grades, which will help in crease the impact onformation of personality and academic skills in younger schoolchildren.

Section 1 “Theoretical foundations of the use of game technologies in the New Ukrainian School” reveals the issue of game technologies, their essence and functions. Also, the classification and impact of didactic games on primary school lessons is considered.

Section 2 “Formation of a child's personality by means of game technologies” reveals the use of game technologies for the purpose of forming the personality of a junior highs chool student and provides methodological recommendations for the use of didactic technologies.

Keywords: primary school, junior high school student, didactic technologies, personality, New Ukrainian school, skills, game technologies, personality, game.

## ЗМІСТ

Вступ.....	8
Розділ 1. Теоретичні засади проблеми використання ігрових технологій у Новій українській школі.....	11
1.1. Поняття «ігрові технології»: сутність та функції.....	11
1.2. Наукові підходи до класифікації ігрових технологій.....	15
1.3. Вплив ігрових технологій на формування особистості молодшого школяра в умовах Нової української школи .....	24
Розділ 2. Формування особистості дитини засобами ігрових технологій.....	27
2.1. Застосування ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи з метою формування особистості молодшого школяра.....	27
2.2. Методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій в освітньому просторі НУШ.....	33
Висновки.....	38
Список використаних джерел.....	40
Додатки.....	44

## ВСТУП

В умовах реформування системи освіти в Україні важливе значення надається розвитку та формуванню особистості молодшого школяра. Динаміка сучасного світу, політичні та економічні зміни в нашому суспільстві, зумовлюють необхідність удосконалення освітнього процесу, адже важливо виховати самостійну особистість, яка зможе розкрити свою індивідуальність, творчий потенціал та мати постійне прагнення до навчання.

Найголовнішим завданням сучасної початкової школи є формування успішної особистості, яка зможе реалізуватися протягом життя. Важливо розвинути в здобувачів початкової освіти прагнення до самовдосконалення та саморозвитку. Для цього потрібно формувати ключові та предметні компетентності, актуалізувати творчу активність молодших школярів. У сучасній початковій школі – це найважливіші завдання, які допомагають дитині адаптуватися та формувати власну особистість. Отже, реалізації означених завдань сприяє ефективна навчальна діяльність, яка напряду перетинається з ігровою. Саме ці діяльності є провідними в молодшому шкільному віці. Завдяки ним дитина має змогу опанувати систему стосунків з навколишнім світом, здобуває нові знання та розвиває інтереси самостійно.

Для цього вчитель має обрати спосіб організації вивчення та засвоєння нового матеріалу. Ігрові технології – є вдалим інструментом активізації пізнавальної діяльності учнів початкової школи. Ці технології забезпечують формування здібностей та розвиток якостей дітей, які знаходяться на початковому процесі їх становлення.

Сучасна модель навчання для молодших школярів повинна бути правильно визначена та організована. Вирішенням важливої мети загальної середньої освіти є запровадження ігрового підходу в освітній простір Нової української школи, який сприятиме підвищенню в дітей рівня мотивації до навчання, інтелектуальному та емоційному розвитку, активізації пізнавальної



активності дітей, що є рушійною силою учіння, починаючи з початкової школи.

Вивчення проблеми пізнавальної активності й діяльності особистості вивчали видатні психологи та педагоги: Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонтьєв, О. Нікіфоров, Л. Рубінштейн, Ф. Фрадкіна та ін.

Дослідження пізнавальних інтересів дитини висвітлено в працях Я. Коменського, І. Лернера, В. Лозової, О. Савченко, К. Ушинського, Г. Щукіної та інших.

Застосування дидактичних ігор впливали посиленню ефективності освітнього процесу. Вчені І. Дичківська, М. Зеров, І. Кравцова, О. Комар надавали перевагу саме умінням учителів використовувати ігрові технології на уроках в початкових класах.

Отже, актуальність теми та практичне значення досліджуваної проблеми зумовили вибір теми магістерської роботи: «Використання ігрових технологій в умовах реалізації Концепції «Нова українська школа».

Мета роботи полягає в обґрунтуванні теоретичних засад проблеми впровадження ігрових технологій в процесі навчання молодших школярів, розробленні методичних рекомендацій щодо використання ігрових технологій в освітньому просторі НУШ.

Для досягнення зазначеної мети визначено такі завдання:

- 1) висвітлити сутність та зміст поняття «ігрові технології» навчання;
- 2) проаналізувати наукові підходи до класифікації ігрових технологій в психолого-педагогічній літературі;
- 3) охарактеризувати особливості застосування ігрових технологій в освітньому процесі з метою формування особистості молодшого школяра;
- 4) розробити методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій в освітньому просторі НУШ.

Об'єкт дослідження: освітній процес Нової української початкової школи.

Предмет дослідження: ігрові технології як засіб формування особистості молодшого школяра.

Методи дослідження. Для досягнення мети та реалізації завдань

використовувалися методи теоретичного дослідження: вивчення наукових джерел і методичного матеріалу; теоретичний аналіз і синтез, узагальнення, індукції та дедукції; методи емпіричного дослідження: спостереження, порівняння, опитування.

Теоретичне значення роботи полягає в науковому обґрунтуванні ефективності використання ігрових технологій в освітньому просторі НУШ для формування особистості молодшого школяра.

Практичне значення одержаних результатів полягає в розробленні методичних рекомендацій для використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи.

Результати дослідження можуть бути використані педагогами початкових класів, керівниками закладів загальної середньої освіти з метою підвищення ефективності навчально-виховної роботи з молодшими школярами.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ

#### 1.1. Поняття «ігрові технології»: сутність та функції

Гра – це найкраща форма життєдіяльності дітей. У дитячому віці під час гри відбувається вільний розвиток особистості, тобто діти самостійно можуть визначати правила гри та робити власний вибір. Використання гри на уроках напряду відповідає природним потребам молодших школярів. На думку А. Макаренка, «у дитячому віці гра – це норма, і дитина повинна завжди гратися, навіть коли робить серйозну справу» [23]. Особливо важливим є впровадження гри в навчання дітей одразу після дитячого садка, оскільки вони ще не звикли до труднощів, навантажень. Для того, щоб дитина почала активний розвиток і навчання, її треба зацікавити.

Ігрові технології – один із видів інноваційних технологій сучасності. Саме слово «технологія» походить від грецького: «*techne*» – мистецтво, майстерність, вміння і «*logos*» – наука, закон. Поняття «технологія» в українських дослідженнях трактується, як системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння знань, з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який спрямований на оптимізацію освіти [37].

Маємо зазначити, що технологія навчання ефективно поєднує в собі різні методи, прийоми, режим роботи, алгоритми дій, а також тісно пов'язана з обладнанням, інструментами, матеріалами та ресурсами.

Гра є одним із найдавніших педагогічних методів навчання та виховання. Наразі ігрові технології переживають період бурхливого розквіту й оновлення, тому вони займають дуже важливе місце в освітньому процесі. Так, академік Г. Селевко розглядає ігрові технології як цілісне утворення, що охоплює велику

частину навчального процесу, об'єднане загальним змістом та сюжетом [30].

Гра – це складова формування особистості. Безумовно, цікавіше вивчати матеріал граючи, змагаючись, а головне ефективніше звичного завчання.

Дж. Локк в період Нового часу у своїй праці «Досвід про людський розум» досліджував питання щодо ролі ігрових технологій у вихованні, оскільки вони напряду відображають особливості формування дитини. Німецький педагог та теоретик Ф. Фребель, який розробив класифікацію ігор, наголошував, що: «ігри бувають троякого роду: це – або наслідування дійсного життя, або застосування того, що засвоєно в школі, або різноманітні продукти творчої та зображувальної діяльності, що відносяться до речей різного роду» [3].

Під поняттям «ігрові технології» вчені розглядають ігрову форму взаємодії педагога й школярів, яка спрямована на формування вмінь розв'язувати складні завдання через реалізацію певного сюжету. На думку І. Дичківської, використання ігрових технологій навчання передбачає чітке планування дій, постановку освітньої мети та завдань, ретельну підготовку вчителя до проведення гри, пошук необхідних матеріалів і ресурсів, залучення, заохочення та мотивацію учнів до активної ігрової діяльності, здійснення самої гри, узагальнення результатів, рефлексію та підведення підсумків [9].

Терміни «ігрове навчання», «ігрові методи навчання», «ігрові технології навчання» набули поширення в Україні в 90-х рр. ХХ ст. Але самі поняття визначаються досить неоднозначно, оскільки світовий порядок почав змінюватися. Відбувалося досить активне поширення комп'ютерів, розвиток мережі Internet, застосування в навчальному процесі сучасних технічних засобів навчання. Ігрові технології включають взаємодію однієї людини з іншою в режимі діалогу, продукування, обміну та засвоєння знань. До таких процесів ще долучають і взаємодію з комп'ютерними технологіями, що також сприяє засвоєнню нових знань [38].

Сутність ігрових технологій полягає в тому, що освітній процес відбувається в умовах постійної та активної взаємодії всіх учнів. Ігрове

навчання включає в себе не лише моделювання умов життя а й спільне розв'язання проблем. Ігрові технології допомагають усунути перевагу одного учасника процесу навчання над іншим та зробити їх рівноправними [13].

Використання ігрових технологій в освітньому процесі сприяє:

- підвищенню рівня пізнавальної активності та пізнавального інтересу школярів;
- реалізації «ситуації успіху» на уроках;
- розширенню особистого світогляду учнів та їх життєвого досвіду;
- забезпеченню реалізації компетентнісного та діяльнісного підходів до навчання;
- врахуванню інтересів, потреб, вікових та індивідуально-психологічних особливостей молодших школярів;
- підвищенню рівня мотивації до навчання, формуванню позитивного ставлення до активної творчої навчально-пошукової діяльності;
- розвитку пізнавальних процесів (пам'ять, мислення, увага, уява);
- створенню сприятливого психологічного мікроклімату в шкільному колективі;
- розвитку інтелектуальних здібностей та творчого потенціалу учнів;
- забезпеченню активної взаємодії в учнівському колективі;
- всебічному гармонійному розвитку особистості;
- розвитку комунікативних навичок спілкування, вмінню знаходити компроміси;
- засвоєнню правил поведінки в різних ситуаціях повсякденного життя;
- розвитку почуття відповідальності за доручену справу тощо [12].

Таким чином, за допомогою ігрових технологій здійснюється непрямий вплив на дитину. З часом, молодший школяр стає повноправним суб'єктом діяльності: він проявляє свою активну позицію, співпрацює з іншими. Важливо, що під час гри школярі прагнуть до самостійного подолання труднощів та непорозумінь. Діти самі ставлять перед собою цілі та завдання та активно розробляють план дій щодо вирішення проблеми, яка перед ними виникла.

Використання ігрових технологій може бути реалізовано в різних формах:

- 1) рольові та імітаційні ігри;
- 2) використання певних ігрових завдань: урок-мандрівка, урок-КВК, урок-змагання, урок-конкурс;
- 3) ігровий підхід до звичайних традиційних дидактичних завдань уроку;
- 4) ігрові види позакласної роботи: екскурсії, олімпіади, КВК, змагання тощо.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу в формі різних педагогічних ігор. Їх задача – правильно організувати робочий процес дитини, щоб їй було цікаво та пізнавально. Ігрова форма виступає як засіб спонукання занять, яка створюється на уроках за допомогою ігрових ситуацій, що стимулюють учнів до навчальної-пізнавальної діяльності. Вводиться такий прийом, який дозволяє ввести «елемент змагання». Саме він переводить дидактичну задачу в ігрову, що сприяє успішному виконанню навчального завдання. Правильність виконання та ефективність дидактичних ігор, в першу чергу, залежить від учителя. Ігрова педагогічна технологія може застосовуватися як засіб створення ситуації, що найбільш наближена до реальної з метою забезпечення емоційного впливу на учнів. Надалі ця функція допомагає школяру активізувати власні резервні можливості, полегшити оволодіння навчальним матеріалом та сприяє його актуалізації. Дидактична гра допомагає активізувати, закріпити, проконтролювати та скорегувати навички та вміння дитини, тобто, створюються реальні умови для активізації розумової діяльності дитини [26].

Отже, ігрові технології поєднують у собі докладний комплекс методів і прийомів, які спрямовані на формування особистості молодшого школяра, а саме: допомагають сформувати власний світогляд, набувати життєвий досвід та розвинути необхідні вміння й навички. Використання ігор на уроках в освітньому процесі початкової школи є елементом взаємодії вчителя зі

школярами, де метою є успішне досягнення заданих цілей.

## **1.2. Наукові підходи до класифікації ігрових технологій**

Перевагою застосування ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи є те, що для оволодіння інформацією школярам не потрібно багато часу або теоретичної основи, їм цікава саме практична частина, тому ігрова технологія – дуже влучна та ефективна методика для формування особистості молодшого школяра.

Існують різні підходи щодо класифікації ігрових технологій. Це дає змогу простежити їх сутнісні особливості, використання яких забезпечує відповідний навчально-виховний ефект.

Для учнів / учениць початкових класів дидактичні ігри розрізняють за наступними категоріями: навчальним змістом; ігровими діями і правилами; організацією і стосунками дітей; роллю вчителя [5].

Класифікація дидактичних ігор напряду співвідноситься зі змістом навчання і виховання і це:

- 1) ігри для сенсорного виховання;
- 2) ігри, спрямовані на ознайомлення дітей з об'єктами і явищами навколишньої дійсності;
- 3) ігри, на формування елементарних математичних уявлень.

Зокрема В. Аванесов, пропонує ще одну класифікацію дидактичних ігрових технологій, а саме:

- ігри-доручення, які ґрунтуються на інтересі дітей до дій з предметами;
- ігри з відшукуванням предметів;
- ігри з відгадуванням загадок («Впізнай», «Відгадай», «Що змінилось?»);
- сюжетно-рольові дидактичні ігри;

– ігри у фанти або в заборонений «штрафний» предмет [28].

На думку Г. Селевка, ігри розподіляються на наступні групи за:

1) видом діяльності: інтелектуальні, фізичні, соціальні, психологічні.

2) психологічним процесом:

- пізнавальні, розвивальні, виховні;
- навчальні, контрольні, тренінгові, узагальнювальні;
- творчі, продуктивні, репродуктивні;
- діагностичні, комунікативні, психотехнічні, профорієнтаційні.

3) ігровими методиками: предметні, рольові, ділові, сюжетні, імітаційні та ігри-драматизації.

4) навчальним предметом:

- математичні, екологічні, фізичні;
- літературні, музичні, театральні;
- технічні, трудові;
- спортивні, фізкультурні, туристичні, військово-прикладні;
- управлінські, суспільствознавчі, економічні.

5) специфікою ігрового середовища:

- безпредметні / предметні;
- на місцевості, вуличні, кімнатні, настільні;
- телевізійні, комп'ютерні, ТЗН;
- технічні, із засобами пересування.

б) тривалістю проведення:

– короткі ігри (предметні, сюжетно-рольові та ін. – ігри для розвитку інтересу до навчання та вирішення певних конкретних завдань);

– ігрові оболонки – більш тривалі за часом форми ігрової діяльності, обмежені в рамках одного заняття, але можуть бути і довшими;

– тривалі розвивальні ігри, орієнтовані на далеку ідеальну мету, спрямовані на формування психічних і особистісних якостей людини, тому вони можуть тривати від кількох днів або тижнів до кількох років [39].



Зокрема Є. Добринська та В. Шашина пропонують розрізняти ігри за можливостями, що формують і тренують, а саме: творчі, інтелектуальні, фізичні [39].

Ігрові технології є складовою особистісно-орієнтованого навчання. Ці технології дозволяють об'єднувати окремих учнів у пари, групи та проводити активну колективну роботу в освітньому середовищі. Застосування таких технологій допомагає дітям краще змодельовати певні життєві ситуації. Цей процес створює внутрішню мотивацію до навчальної діяльності, а також збагачує знання, що можуть бути спрямовані на процес навчання та спілкування з однолітками. У початкових класах ці прийоми трактуються прагненням учнів до активного спілкування, мислення та навчання, закладаючи основи майбутнього успішного зростання [2].

Будь-який успіх навчального процесу потребує такої ситуації, де власні сумніви та суперечності мають змогу відкрито протистояти сумнівам та суперечностям інших. Це характеризується тим, що вирішення конфліктів ґрунтується лише на рівноправному діалозі, який найчастіше може відбуватися між учнями та вчителями, або ж між самими учнями з урахуванням їх інтересів, думок, поглядів та позицій. Ця модель навчання допомагає визначити як ефективно відбувається процес навчання та які корективи можна додати. Успіх полягає в захопленні учнів, який пробуджує інтерес, навчає самостійно мислити та діяти, а також формує вміння переконувати і вести дискусію [15; 17].

Під час такого спілкування діти вчаться бути демократичними, критично мислити та приймати продумані рішення. Цю думку підтверджує відома дослідниця Дж. Шерман: «Учням треба частіше надавати можливість взаємодіяти один з одним і з більш досвідченими людьми, включаючи педагога» [23].

Класифікація ігрових технологій навчання подана на рисунку 1.1.

1. Ігри-вправи. До них належать кросворди, ребуси, вікторини. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Їх проводять на

заняттях, вони можуть бути елементами домашніх завдань, позакласних занять. Використовують також у вільний від навчання час.

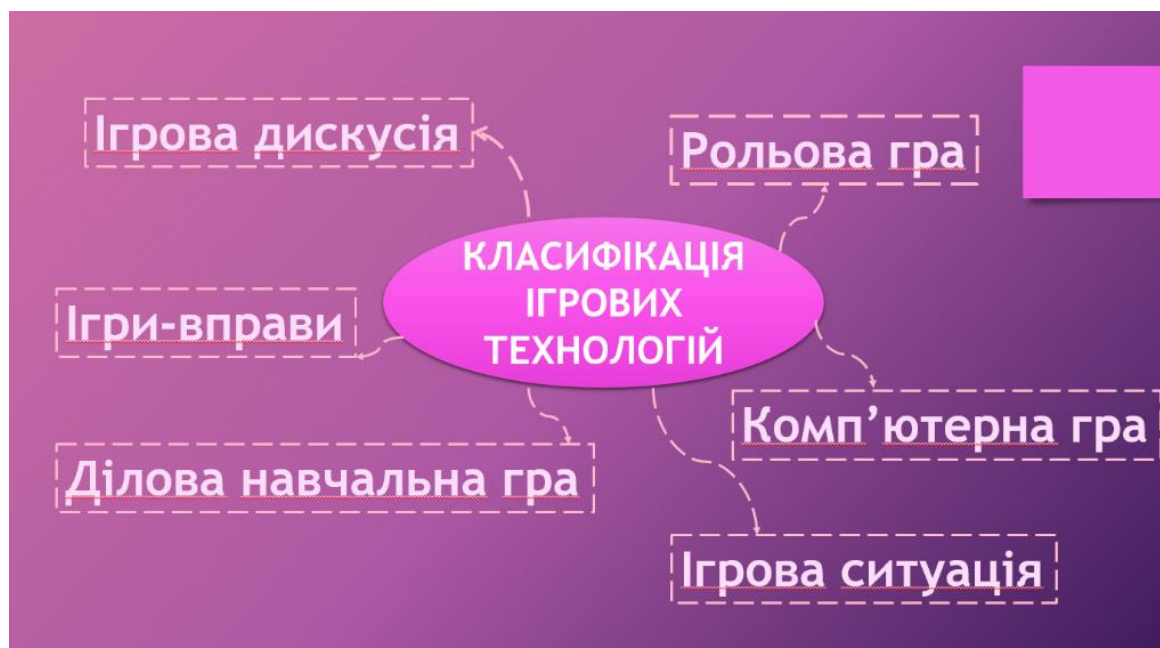


Рисунок 1.1. Класифікація ігрових технологій навчання [40]

2. Ігрова дискусія. Метод передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу дітям, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний. Досягнення поставленої мети зумовлює розвиток.

3. Ігрова ситуація. Основою цього методу є проблемна ситуація, під час якої активізується пізнавальний інтерес учнів, що спрямовує їх розумову діяльність. Зорієнтована ігрова ситуація на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Цей метод спонукає дітей до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній

сукупності знань, умінь і навичок. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому.

4. Рольова гра. Рольова гра дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в «ролях». спонукає учнів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють себе вже не просто як школярі, що відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а особами, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову працю, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. У процесі рольової гри розкривається інтелект дитини - під впливом зміни типу міжособистісних стосунків він долає психологічний бар'єр спілкування. Відносини «вчитель – учень» замінюються стосунками «гравець – гравець», за яких учасники надають один одному допомогу, підтримку, створюючи атмосферу, яка сприяє засвоєнню нового матеріалу, оволодінню молодшими школярами певним видом діяльності [5].

Етапи рольової гри подані на таблиці 1.1. [37]

Таблиця 1.1.

Етапи рольової гри	
Підготовчий	Етап включає вибір і теоретичну підготовку з теми, визначення мети гри, розроблення педагогічного завдання, яке розв'язуватимуть учні на практичному занятті, розподіл ролей, визначення регламенту і продукування сценарію гри.
Процес гри	Найважчий та найдовший етап, який охоплює діяльність педагога, інструктаж, входження в роль, розв'язання педагогічного завдання, теоретичні та практичні вміння, які необхідно засвоїти гравцям, формування педагогічних пропозицій.

## Продовження таблиці 1.1.

Самоаналіз діяльності виконавців ролей	Відбувається оцінювання гри, зазначаються позитивні та негативні моменти, їх причини і передумови, ставлення учасників до виконання ролей, ступінь задоволення, виявлення професійних якостей під час гри.
Аналіз рольового вирішення гри	Потребує виявлення ступеня входження в імітаційну роль, оцінювання актуальності проблематики, врахування індивідуальних і вікових особливостей учнів при визначенні теми, змісту і її відповідності дидактичній меті, дотримання педагогічного такту і педагогічної техніки, вирішення педагогічної колізії, чіткого розподілу часу, відведеного на гру для професійної діяльності.
Оцінювання ступеня активності гравців	Дає змогу стимулювати модельований процес і простежити відповідність виконання ролей розглянутій проблемі, діагностувати активність учасників гри, враховувати дисципліну.
Підведення підсумків і аналіз гри	Враховується реалізація теоретичних положень в процесі імітації професійних дій, входження в роль, ерудицію, міждисциплінарний кругозір, ступінь самостійності в прийнятті рішень, аналізують дискусійні виступи учнів-«експертів», роботи «арбітрів», дають методичні рекомендації щодо вдосконалення професійних умінь, відповіді на запитання студентів, що виникли під час гри, загальну оцінку взаємодії.

5. Ділова навчальна гра. Це моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності і соціальних контактів, методом активного навчання, який сприяє досягненню конкретних завдань, структурування

системи ділових стосунків учасників. Її конструктивними елементами є проєктування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування, а також розв'язання сформульованих на початку гри проблем. Ділова гра на уроці – це комплексна, багатофункціональна дія, у межах якої сполучено декілька взаємопов'язаних видів діяльності: аналіз і пошук розв'язання проблем; навчання; розвиток; дослідження; консультування; формування колективної діяльності.

б. Комп'ютерна ділова гра. Це один з найбільш сучасних напрямів, в якому гра займає найбільшу питому вагу в спілкуванні учнів з різними девайсами. Переваги комп'ютерної гри пов'язують зазвичай з підвищенням мотивації, стимулювання ініціативи і творчого мислення, залученням у навчальну діяльність практично всіх учнів, придбанням ними досвіду співпраці і системних уявлень, структуруванням знань, які можуть застосовуватися в різних областях, їх об'єднанням в складну і збалансовану картину світу.

Розглянемо більш детально останні два види ігрових технологій: ділова навчальна гра та комп'ютерна гра. Вони є досить місткими та важливими у використанні на уроках молодших школярів.

Викладач, який проводить гру, повинен пояснити її головну мету, розкрити структуру, дати рекомендації кожному виконавцю ролей, передбачити її результат. Заняття з використанням рольових ігор відбуваються жваво, емоційно, за високої активності студентів та сприятливої психологічної атмосфери.

У кожній діловій грі закладено ігрові та педагогічні цілі. Зміст ігрових цілей учасника – це успішне виконання ролі, реалізація ігрових дій, отримання максимально можливої кількості балів, уникнення штрафів, прийняття адекватних рішень. Основним у змісті педагогічних цілей є розвиток теоретичного і практичного мислення, вміння вибудовувати стосунки з іншими учасниками, оволодіння моральними нормами, формування відповідального ставлення до праці. Ділову гру супроводжують різноманітні мотиви:

результативні; процесуальні; колективні; індивідуальні; соціальні; професійні; мотивація досягнення, пізнавальна мотивація.

Варто наголосити, що потрібно дотримуватися правильної організації ділової гри, яка передбачає:

- чітку постановку її мети і перебігу за умов невимушеності і творчого піднесення;
- забезпечення оперативного зворотного зв'язку між керівником та її учасниками;
- максимально наближені до реальних умови і регламентацію в часі;
- розв'язання актуальних проблем, використання пропонованих алгоритмів розв'язання, можливість вносити в гру зміни і доповнення залежно від інтересів учасників;
- забезпечення дидактичним матеріалом (таблицями, текстами, схемами);
- стимулювання дискусій із розв'язання певного питання;
- можливість вільного висловлювання різних думок, вдаючись до методів аналізу і доведення;
- уникнення авторитарності: керівник лише спрямовує учасників до прийняття можливих рішень, а його ставлення до учнів доброзичливе [4].

Підготовка та проведення ділової навчальної гри на уроках початкових класів, за Е. Хруцьким, здійснюється в декілька етапів:

1. Вибір теми, яка містить завдання або ситуацію, що потребує вироблення і прийняття конкретних рішень.
2. Визначення мети гри, складу і функцій її учасників.
3. Розроблення моделі гри, яка має якнайповніше відображати навчальну ситуацію.
4. Розроблення критеріїв оцінювання роботи школярів. Головним мотивом навчально-педагогічних ігор та основним критерієм оцінювання мають бути успішне застосування учнями теоретичних знань на практиці, а також ефективна взаємодія з іншими учасниками гри.

5. Ознайомлення дітей з метою гри та навчальною ситуацією, розподіл ролей і доведення до їх відома критеріїв оцінювання. Під час розподілу ролей між учасниками необхідно враховувати рівень їхніх знань, здібності та індивідуальні особливості. Важливо, щоб ролі не були постійними в усіх іграх.

#### 6. Перебіг гри та аналіз її результатів.

Комп'ютерним іграм в останні роки в навчальному процесі приділено значну увагу. Впровадження активних методів навчання із використанням комп'ютерних технологій пов'язане з необхідністю створення якісної імітаційної моделі процесів та об'єктів. Основна відміна полягає в тому, що традиційна ділова гра передбачає участь експерта в імітації реальної діяльності й оцінювання результатів діяльності. Але ситуація змінюється, коли роль експерта виконує комп'ютер. Використання комп'ютерних ігор не завжди вимагає високої кваліфікації викладача, в більшій мірі це залежить від типу і складності гри. Тому виокремлюють колективні та індивідуальні комп'ютерні ігри. Колективні характеризуються тим, що участь у грі беруть кілька гравців або груп. Вони виконують роль осіб, які приймають рішення. Індивідуальні ігри моделюють не лише умовне середовище, а й дії всіх учасників гри, крім одного. Гра продовжує бути колективною, а окремі ролі виконують інтелектуальні імітатори [38].

Варто наголосити, застосування ігрової діяльності сприяє розвитку здібностей школярів, тому що вони не відчують психологічного тиску відповідальності, який властивий звичайній навчальній діяльності. Це стимулює інтелектуальну діяльність дітей, вчить прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень і гіпотез, а також виховує культуру спілкування, формує вміння працювати в колективі та з колективом.

Отже, функціонально ігрові технології зорієнтовані на те, щоб навчати і розвивати дітей через ігровий задум. Ця властивість зумовлює особливості роботи педагога щодо використання ігрових прийомів у розвитку дитини. Значущий вплив гри виявляється в подоланні учнями страху говоріння, формуванні культури спілкування, а особливо культури ведення діалогу. Гра

розвиває мозок та уяву дитини, формує здатність приймати самостійні рішення, оцінювати свої дії та дії інших, сприяє активізації знань та формуванню вмінь.

### **1.3. Вплив ігрових технологій на формування особистості молодшого школяра в умовах Нової української школи**

Основним завданням Нової української школи є різнобічний розвиток здобувачів початкової освіти. Саме тому важливою місією сучасного педагога є переосмислення власної концепції навчання, побудова нової освітньої взаємодії з учнями, яка сприятиме процесу формування та становлення особистісних якостей молодшого школяра.

Це сприяє розвитку активної та неповторної особистості. Видатні вчені [19; 20] дослідили важливість використання різних методичних прийомів навчання з метою використання їх на практиці щодо правильної побудови освітнього процесу, який захоплює дітей та викликає бажання самостійно засвоїти навчальний матеріал.

З метою підвищення ефективності освітнього процесу в початковій школі створено новітні Типові освітні програми, які розроблені під керівництвом О. Савченко (НУШ -1) та Р. Шияна (НУШ -2), відповідно до ідей Концепції НУШ та вимог Державного стандарту початкової освіти [25].

Характерною рисою першої програми виступає інтегрування в змісті навчального курсу «Я досліджую світ» чотирьох освітніх галузей: громадянської, історичної, природничої та здоров'язбережувальної.

У другій освітній програмі здійснюється інтеграція семи галузей: мовно-літературної, математичної, природничої, технологічної, інформатичної, соціальної та здоров'язбережувальної, громадянської та історичної.

Проте важливо зазначити, що основною метою цих програм є модернізація освітніх процесів, приведення моделей навчання до рівня сучасних стандартів для досягнення цілей інтеграції української сучасної



школи в європейський освітній простір, який побудовано на компетентнісному підході [1; 37].

Адаптаційно-ігровий період, який припадає саме на 1-2 класи Нової української школи, вважається вкрай необхідним. З метою мотиваційного та виховного впливу на молодших школярів дуже доцільним є впровадження в освітній процес ігрових технологій.

Схожої думки дотримується С. Шмаков, який зазначає: «Придивіться: чи не дуже рано згасає наш педагогічний інтерес до ігор, які вірою і правдою завжди служили і покликані служити розвиткові кмітливості та пізнавальної цікавості дітей. Відомо, що ті діти, з яких на уроці й слова не витягнеш, в іграх активні. Вони можуть повернути хід гри так, що деякі відмінники тільки руками розведуть, їхні дії відзначаються глибиною мислення. Мислення сміливого, масштабного, нестандартного» [31].

Гра займає важливу роль в житті дитини, оскільки якою дитина буде в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Саме тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі [5]. Під час гри в учнів формуються вміння зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу.

У процесі гри дитина формується як особистість. Ігрові технології для учнів початкової школи стають напруженою працею, і через зусилля, необхідність швидко знаходити правильне рішення веде до задоволення.

К. Ушинський наголошував: «Зробити серйозне заняття для дитини цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності. З перших ж уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність в їх виконанні» [27].

Дидактичні ігри використовують у навчальному процесі як засіб навчання, виховання і розвитку школярів. В процесі гри розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, налагоджується взаєморозуміння між вчителем та учнем, виховується культура спілкування.

Використання ігор сприяє закріпленню вищих емоційних станів та почуттів дитини, а також допомагають сформувати в учнів духовні,

гуманістичні та екологічні цінності.

Гра на уроці має будуватися так, щоб у ній брали участь усі, вона надає кожній дитині позитивні емоції, можливість випробувати свої сили в змаганні на кмітливість, переживання ситуації успіху.

Гра потребує від учня зібраності, витримки, бажання допомогти тим, хто відстає, невимушено виховує адекватне сприйняття поразок і помилок, Таким чином, гра сприяє розвитку та формуванню особистості молодших школярів.

Отже, важливу роль у розвитку особистості молодших школярів відіграють саме ігрові технології, які заохочують школярів розвиватися та укріплюють бажання вчитися протягом життя. Для дітей таке навчання є доступним і цікавим, тому спостерігається підвищення їх пізнавальної активності, самостійності, що впливає на ефективність освітнього процесу. Ігрові технології сприяють інтелектуальному розвитку дитини, підвищують рівень активності та відповідальності в учнів початкової школи. Діти зможуть самостійно аналізувати, порівнювати, аргументувати, узагальнювати та доводити отриманні знання, що є високим рівнем засвоєння школярем ключових і предметних компетентностей.

## РОЗДІЛ 2

### ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

#### 2.1. Застосування ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи з метою формування особистості молодшого школяра

Учні початкових класів мають різнобічні інтереси та рівень активної діяльності. Це означає, що до кожного учня повинен бути особистісний підхід. Через їх різні симптоматичні властивості та досвід, час формування особистості може варіюватися. Багато вчених висували сутність феномену активності молодших школярів та пропонували багато теорій щодо визначення його критеріїв або ж суттєвих ознак. На думку Н. Морозової, в дітей молодшого шкільного віку спостерігаються такі показники:

- допитливість і комунікабельність;
- ініціативність дій – участь у дискусіях та дебатах;
- засвоєння інформації поза шкільним навчанням;
- володіння засобами розв’язання інтелектуальних проблем;
- орієнтація на моделі поведінки;
- незалежність думки;
- критичність та самокритичність [35].

Впровадження ігрових технологій в освітній простір дитини сприяє розвитку пізнавального інтересу, формує основи пізнавальної активності. Теоретик Т. Алексєєнко, виокремила рівневу шкалу пізнавальної активності та зацікавленості дитини:

- відсутність інтересу учня до предмета;
- епізодичний інтерес;
- досить глибокий інтерес та стійкий;
- глибокий інтерес, який не потребує спеціального стимулювання від

педагога [11].

За цією шкалою, можна приблизно уявити, як за допомогою ігрових технологій у дитини виникає зацікавленість та мотив навчатися.

Не менш важливим, у процесі використання ігрових методик є почуття дитини. За Г. Щукіною, важливими ознаками пізнавальної діяльності в процесі навчання в початковій школі є:

- емоційні прояви: задоволеність шкільною освітою; підвищений інтерес до предмета; захоплення новими матеріалами; оптимістичний настрій на уроках;

- інтелектуальні показники: запитання, поставлені, щоб поглибити почуте, побачене та прочитане; доповнення або уточнення відповідей однокласників;

- вольові риси: незалежність у виконанні завдань з підвищеною складністю; прояви наполегливості та терпіння під час подолання труднощів освітнього процесу; самоорганізація під час навчальної діяльності; рівень сформованості самоорганізації в контексті освітнього процесу (репродуктивний, продуктивний та творчий характер використання набутих знань) [40].

Завдяки цим показникам набагато легше сформувавши комплекс занять і методик, які доречно використовувати на заняттях в початкових класах. Ключові критерії для впровадження ігрових технологій в навчання та ефективного їх виконання це: допитливість, позитивна пізнавальна мотивація до навчання; інтенсивність та глибина емоційних симптомів, пов'язаних з навчанням та задоволення від здобуття знань; ініціатива; незалежність (автономність) при виконанні завдань різної складності, самоорганізація на уроці.

Таким чином, наведені вище показники та критерії є основою для застосування ігрових технологій навчання, формування та розвитку особистості у процесі навчання дітей молодшого шкільного віку.

Розглянемо декілька ігрових методів під час навчання молодших

школярів. Мета цих методів–привернути увагу дітей, навчити висловлювати власну думку щодо нових проблемних тем, для активізації їх розвитку та пізнавальної діяльності.

### Гра-вправа «Так чи Ні?»

Цю гру використовують на уроках для узагальнення знань про речення, слів з метою збагачення усного мовлення учнів, формування в учнів уміння сприймати речення, як синтаксичну одиницю. Цю гру доцільно використовувати в кінці уроку для повторення вивченого матеріалу [36].

### Хід гри

Вчитель говорить слова:

*«Грати хочеться мені  
з тобою в гру «Чи так чи ні?»  
тобі питання задаю –  
готуй же відповідь свою!»*

У дітей є сигнальні картки зеленого та червоного кольору, якщо «так» – зелена, якщо «ні» – червона.

- 1) У липні цвітуть липи. (У цьому реченні п'ять слів?)
- 2) Холодна сніжинка лягла на долоню. (Це речення складається з трьох слів?)
- 3) У слові «черепашка» три склади?
- 4) У слові «день» один склад?

### Гра «Збирання грибочків»

Мета: повторити вивчені літери, вчитись з них поєднувати склади, слова.

Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення, уяву. Виховувати комунікабельність, почуття дружби, взаємодопомоги.

Обладнання: кошики червоного і синього кольору, грибочки з буквами.

### Хід гри

На дошці є малюнки кошиків червоного та синього кольорів. На килимку в класі розкидані грибочки з літерами, які вивчались протягом певного часу (Додаток А).

Учні поділені на дві групи-команди. Перша група учнів має синій кошик, а друга група – червоний.

Вчитель починає гру.

– Діти, уявіть собі осінній ліс.

– Якого кольору на деревах листя? (червоного, жовтого, коричневого).

– Крім краси, ліс багатий врожаєм грибів. Ось і у вас є можливість зібрати цей врожай. Цю роботу ми будемо виконувати так: ті діти, в яких червоні кружечки – це команда «Голосні». Ви берете червоний кошик і збираєте грибочки, на яких написані букви, які позначають голосні звуки. Діти, в яких сині кружечки – це команда «Приголосні». Ви берете синій кошик і збираєте грибочки-букви, які позначають приголосні звуки. (Діти збирають грибочки з літерами. Перемагає та команда, яка швидше виконала своє завдання).

### Гра-вправа «Допоможи Вінні-Пуху»

Мета: збагачення усного мовлення учнів та розвиток логічного мислення.

#### Хід гри

У кожної дитини на парті картки із завданням або на екрані:

Прочитайте слова (дії предметів), подумки вставляючи пропущені букви.

вми...ається

доз...іває

ма...ює

бо...ить

розу...нішаєм...

чи...ає

гот...є

стук...є

тур...ується

чис...ить.....забу...ає

#### Кросворд «Звірі»

Вчитель пропонує вирішити кросворд дітям на уроці «Я досліджую світ». На інтерактивній дошці зображений кросворд, діти його розгадують та разом обговорюють (Додаток Б).

Математична гра «Хто більше з'їсть яблук?»

На дошці зображені хлопчик та дівчинка. Зазначається, що хлопчик відповідає прикладам на ділення, а дівчинка на множення. Дітям роздаються картки з математичними прикладами. Учні повинні співвіднести математичні приклади з дівчинкою або хлопчиком (Додаток В).

#### Гра-вправа «Відгадай слово»

Мета: поглиблювати знання дітей про слова-ознаки.

Запропонувати дітям відгадати слово за ознакою: білий, солодкий, твердий – ... (цукор); зелена, пухнаста, колюча – ... (ялинка); жовтий, продовгуватий, кислий – ... (лимон); гнучка, мелодійна, солов'їна (мова); сірий, зубастий, голодний – ... (вовк).

#### Гра-вправа «Згадай, що було»

Мета: збагачувати словниковий запас учнів, розвивати зв'язне мовлення, увагу, пам'ять.

Діти розглядають сюжетний малюнок. Вчитель перевертає малюнок і ставить запитання:

- Скільки дітей у воді?
- Скільки дітей на березі?
- Що в руках у дівчинки?
- Чим граються діти на березі?



Рисунок 2.1. Ілюстративне зображення до вправи «Згадай, що було»

### Гра-вправа «Хто найуважніший»

Мета: розвивати увагу, пам'ять, усне мовлення.

Учитель демонструє учням малюнки з підписом протягом кількох секунд, а згодом запитує дітей, що намальовано, яке слово було написано тощо (Додаток Г).

### Гра-вправа «Засели казкового героя»

Мета: розвивати навички читання, зв'язне мовлення, уяву. Виховувати любов до тварин.

Обладнання: будиночки зі словами, казкові герої: Коза, Кінь, Слон, Котик, Лис, Ведмідь; магнітна дошка.

Зверху на дошці прикріплені будиночки. На кожному написано певне слово. Внизу розміщені казкові герої, які мають жити в цих хатинках.

Вчитель каже учням:

- Діти! Назвіть цих тварин.
- Які з них свійські, а які дикі?
- Героями яких казок могли б бути ці тварини? (Діти пригадують і називають відомі їм казки).
- Вони просять у нас допомоги. Кожному з них потрібно знайти свою хатинку. Хто з вас літери знає, той і прочитає на хатинках напис (вчитель викликає бажаних учнів до дошки. Учень читає слово на хатинці і заселяє в неї казкового героя).
- Молодці! Ви швидко справились з цим завданням!
- Як потрібно ставитись до тварин?
- Чому? (Додаток Г)

### Ігрова вправа «Закінчіть прислів'я про здоров'я»

1. У здоровому тілі... (здоровий дух, здорова душа).
2. Здоров'я маємо - не дбаємо,... (а втративши – плачемо).
3. Весела думка —... (половина здоров'я).
4. Без здоров'я ... (нема щастя).
5. Без здоров'я ніщо ... (людині неміле).



6. Бережи одяг, доки новий, ... (а здоров'я – доки молодий).
7. Усе можна купити, а ... (здоров'я – ні).
8. Здоров'я дитини – ... (багатство родини).
9. Було б здоров'я, а ... (все інше буде).
10. Здоров'я – ... (найдорожчий скарб).

Також, на уроках математики можна використовувати такі ігри, як:

- «Допоможи чаклуну зварити чарівне зілля»;
- «Хто швидше спіймає рибку?»;
- «Складалочка» [21].

Додаток Д (рис. Д.1., рис. Д.2., рис. Д.3.)

На уроках «Я досліджую світ» дітям подобається грати в ігри «Чиє дитинча?», «Знайди серед тварин звірів», «Допоможи їжачку знайти живу природу».

Додаток Е (рис. Е.1., рис. Е.2., рис. Е.3.)

Отже, саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, відбувається взаєморозуміння між учителем і учнем / ученицею. Завдяки використанню ігрових технологій важливо залучати пасивних учнів до систематичної розумової праці, а також дати змогу дитині відчувати успіх, повірити у власні сили та навчати їх без примусу – так, щоб кожен школяр був не просто слухачем, а й дослідником, фантазером, винахідником.

## **2.2. Методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій в освітньому просторі НУШ**

Ефективність впровадження ігрових технологій в освітній процес початкової школи потребує створення сприятливої атмосфери для навчання учнів початкових класів, а також певної системи в роботі.

Зокрема, вчитель має забезпечити:

- позитивну атмосферу в класі, де діє взаємодовіра, взаємодопомога, та де є відчуття безпеки;
- надання навчальних матеріалів та створення комфортного освітнього середовища;
- активну взаємодію вчителя з учнем для створення перспектив та успішного формування особистості та розвитку дітей;
- використання завдань для активізації творчих можливостей учнів;
- залучення дітей до колективного вирішення завдань та активізації їх комунікативних здібностей, які спрямовані на самостійне вирішення більш складних завдань.

Школярі повинні почувати себе головними у цьому процесі, завдяки чому вони мають змогу розкритися та продемонструвати власну діяльність і свою здатність навчатися. Запровадження ігрових технологій в освітньому просторі Нової української школи дає змогу зрозуміти ефективність навчання дітей, закріплення їх знань, вивчення нового матеріалу та, звичайно, застосування теорії на практиці. Проте, щоб учителі могли користуватися цим методом, керівному органу закладу освіти важливо правильно організувати взаємодію – з учнями, батьками, іншими педагогами. А вчителі, в свою чергу, мають гарантувати доброзичливий клімат у колективі між учасниками освітнього процесу, налагодити довірливу атмосферу в класі та активну загальну взаємодію учнів. Слід починати з більш простих завдань, поступово ускладнюючи процес. Але ігрові технології це не спосіб розваги чи перепочинку на уроці для учнів. Це можливість навчатися цікаво й позитивно.

Реалізація Концепції Нової української школи змінила пріоритетні цілі початкової школи щодо виховання особистості. Кожна дитина – це повноправний суб'єкт навчальної діяльності. В такому випадку, виникає потреба в оновленні вчителями початкових класів педагогічного інструментарію. Саме тут на допомогу приходять ігрові технології навчання. Особливо ефективною ця технологія стає в застосуванні на уроках саме в

початковій школі.

Ігрові технології – унікальна форма навчання в наш час, яка робить його цікавим та захоплюючим для учнів молодших класів. Як зазначено в попередніх розділах, технологія в загальному розумінні трактується, як наука про майстерність та як ефективно досягти бажаного результату. Дитина, після дитячого садка потрапляє до школи та в принципі зустрічається з абсолютно іншим видом діяльності – навчанням. Але гра повинна залишатися надзвичайно важливою в її житті. Саме майстерний виклад вчителем нового матеріалу в ігровій формі дає можливість молодшим школярам зрозуміти та засвоїти нове без особливих зусиль та напружень. Тобто, захопившись грою, учні навіть не помічають, що навчаються. Під час ігрової діяльності учні початкових класів відчують себе вільними з допомогою новітніх технологій, а також паралельно задовольняються їх інтелектуальні та емоційні потреби.

Таким чином, можемо стверджувати, що гра є найприроднішою й найцікавішою діяльністю дитини, яка супроводжує її все життя. Це так зване джерело її фізичного та психічного здоров'я, метод навчання та виховання, спосіб отримання інформації, основа розвитку творчих сил та здібностей дітей. Головне те, що діти самостійно набувають досвіду самостійного опрацювання нового матеріалу в ході застосування ігрових технологій навчання.

Гра допомагає школярам легше пережити зроблені помилки та подолати невдачі та труднощі. Коли проводиться цікава гра, в учнів з'являється бажання вивчати та запам'ятовувати новий матеріал. Таким чином, включення в урок ігрові методи робить процес навчання цікавим і емоційно насиченим, створює в дітей позитивний робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу.

Використання ігрових технологій на уроках в початкових класах є сучасним і визнаним методом навчання і виховання, який володіє освітньою, розвивальною і виховальною функціями, які, в свою чергу, діють в органічній єдності. Тобто, сутність ігрових технологій полягає в тому, що звертаючись до ігрових форм навчання важливо організувати ефективну організацію взаємодії

педагога та учнів, їх продуктивної форми спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, непідробного інтересу. Навіть найпасивніші з дітей включаються в гру з величезним бажанням, докладаючи всі зусилля, щоб не підвести товаришів по грі, адже, під час гри діти, зазвичай, дуже уважні, зосереджені та дисципліновані.

Таким чином, проблема застосування ігрових технологій в освітньому процесі НУШ є вкрай актуальною та важливою. Наголосимо, що робити це необхідно систематично і цілеспрямовано, починаючи з простих ігрових ситуацій. Під час ігрової ситуації вчитель заздалегідь планує діяльність учнів, спрямовуючи їх на досягнення освітньої мети. Ігрове завдання, яке стоїть перед молодшими школярами, має збігатися з навчальним та бути під силу кожній дитині. Саме тому ефективність ігрової діяльності молодших школярів залежить, в більшій мірі, від готовності учнів брати участь в ігровій діяльності, чіткої постановки завдань гри та контролю дій учасників.

Проте варто не забувати і про труднощі, які виникають при застосуванні ігрових технологій. Проведення уроку в початкових класах з застосуванням ігрових методів вимагає ґрунтовної методичної підготовки вчителя. Ігрові технології навчання вимагають більшої затрати часу та енергії порівняно з традиційними методами навчання.

Отже, використання ігрових технологій в межах реалізації Концепції Нової української школи є доцільним у роботі з учнями / ученицями початкових класів. Ця технологія спеціально запроваджена для підвищення ефективності освітнього та виховного процесу учнів. Вчителі, в свою чергу, повинні методично грамотно організовувати та комбінувати традиційні форми навчання з ігровими технологіями. За допомогою ігрових технологій навчання вчитель має змогу активізувати й інтенсифікувати діяльність молодших школярів. Зрозуміло, що під час проведення уроку із застосуванням ігрових технологій учитель повинен навчитися вміло управляти емоціями молодших школярів, ні в якому разі не нав'язувати їм свої думки, а вміло скеровувати їхню активність у потрібне русло. В класі має бути сприятливий психологічний

клімат, де зможе активізуватися навчальна діяльність учнів, буде підтримуватися їх інтерес до навчання. Емоційна забарвленість гри допомагає школярам легше пережити невдачі та подолати труднощі під час навчання. Запровадження ігрових технологій в освітній простір сприяють розвитку в молодших школярів самостійності, творчості, винахідливості, кмітливості, відповідальності, цілеспрямованості. Проте проблема застосування ігрових технологій в освітньому просторі НУШ ще досить далека від свого остаточного вирішення та потребує постійного подальшого дослідження.

## ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі здійснено теоретико-методичне дослідження проблеми використання ігрових технологій в умовах реалізації Концепції «Нова українська школа». Отримані результати дослідження засвідчили досягнення мети, вирішення поставлених завдань та стали підставою для формулювання висновків.

1. Визначено сутність поняття «ігрові технології» як активної форми взаємодії педагога й учнів, що спрямована на формування вмінь розв'язувати складні завдання через реалізацію певного сюжету. Використання ігрових технологій навчання передбачає чітке планування дій, постановку освітньої мети та завдань, ретельну підготовку вчителя до проведення гри, пошук необхідних матеріалів і ресурсів, залучення, заохочення та мотивацію учнів до активної ігрової діяльності, здійснення самої гри, узагальнення результатів, рефлексію та підведення підсумків. З'ясовано, що застосування ігрових технологій для учнів початкових класів є надзвичайно ефективним, оскільки збагачує досвід молодших школярів.

2. Проаналізовано наукові підходи до класифікації ігрових технологій в психолого-педагогічній літературі. З'ясовано, що дидактичні ігри для молодших школярів розрізняють за такими категоріями: навчальним змістом; ігровими діями і правилами; організацією і стосунками дітей; роллю вчителя. Доведено активізацію пізнавальної активності молодших школярів під час застосування ігрових технологій в освітньому процесі.

3. Охарактеризовано особливості використання ігрових технологій в освітньому просторі Нової української школи. Виявлено, що застосування ігрових технологій на уроках позитивно впливає на формування особистості молодшого школяра, а саме: сприяє формуванню світогляду дитини; стимулює інтелектуальну діяльність, вчить прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень і гіпотез, а також виховує культуру

спілкування.

4. Розроблено методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій в освітньому просторі НУШ. Наголошено на провідній ролі вчителя початкових класів як професіонала, який має вміло поєднувати ігрові методи навчання з традиційним уроком, ефективно управляти емоціями молодших школярів та формувати в них такі особистісні якості, як: самостійність, творчість, винахідливість, відповідальність, цілеспрямованість.

Результати проведеного дослідження дають підстави вважати, що розроблені методичні рекомендації з проблеми використання ігрових технологій в освітньому просторі Нової української школи зможуть стати в нагоді педагогам початкових класів, керівниками закладів загальної середньої освіти та забезпечити формування та розвиток особистісних якостей молодших школярів. Отже, мети дослідження досягнуто, завдання виконано.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Актуальні питання реформування освіти в Україні : монографія / за заг. Ред.: С. Л. Лондар. ДНУ «Інститут освітньої аналітики». Київ : Державна наукова установа «Інститут освітньої аналітики», 2018. 246 с.
2. Бібік Н. Компетентність і компетенції у результатах початкової освіти. *Початкова школа*. 2010. № 9. С. 1-4.
3. Бутрім В. Л. Інтерактивні дидактичні ігри в початковій школі. Київ : Шкільний світ, 2007. 56 с.
4. Вишковський І. С. Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. *Психолог*. 2004. № 21-22. С. 114.
5. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання. *Рідна школа*. 2002. № 47. С. 46-48.
6. Галкін С. Гра – шлях до впевненості. *Шкільний світ*. 2001. № 35. С. 4-6.
7. Гриценко С. В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 34. С. 12-19.
8. Державний стандарт початкової освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 (зі змінами від 24.07. 2019). *Відомості Верховної Ради України (ВВР)*. Офіційний портал. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-п#Text/> (дата звернення 14.08.2022).
9. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав, 2004. 450 с.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва : ВЛАДОС, 1999. 360 с.
11. Жиденко Т. О., Лонська І. О. Упровадження інновацій в освітньому процесі. *Актуальні проблеми навчання і виховання в умовах інтеграційних процесів в освітньому та науковому просторі: збірник тез доповідей III Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції (м. Мукачєво, 6 листопада 2020 р.)*. Мукачєво, 2020. С. 64-66.



12. Зеров М. А. Ігрові технології навчання читання та мови в школі. URL:[https://studopedia.ru/9\\_123504\\_igrovi-tehnologiyi-navchannya-chitannya-ta-movi.html](https://studopedia.ru/9_123504_igrovi-tehnologiyi-navchannya-chitannya-ta-movi.html) (дата звернення 15.09.2022).

13. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : навч.-метод. пос. / автор-упорядник Т. В. Войцях. Черкаси : Черкаський ОПОПП, 2014. 92 с.

14. Інтеграція навчальних предметів в початковій школі як ефективна форма навчання молодших школярів: матеріали інтернет-семінару / уклад. Л. Н. Добровольська, В. Чорновіл. Черкаси: Видавництво КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради», 2017. 183 с.

15. Колісник-Гуменюк Ю. І Методичні вказівки до вивчення модуля «Інноваційні та інтерактивні технології навчання»: наук. метод. розробка. Львів: ЛННЦПО, 2018. 24 с.

16. Кошель А. П., Кошель В. М. Наступність в роботі закладу дошкільної освіти та початкової школи в умовах інтеграції інклюзії. *Освіта та наука сьогодні: перетин усних питань та розвиток науки*. Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. InterConf. 2020. С. 63-67.

17. Кравченко Г. Ю. Інноваційний процес у сучасній школі. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи: збірник наукових праць Харківського педагогічного інституту ім. Г. С. Сковороди*. Харків, 2002. Вип. 17. С. 18-21.

18. Кравець Н. М., Гречановська О. В Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. URL: <http://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/17640/2013.pdf?sequence=3> ( дата звернення 15.10.2022)

19. Кукушин В. Ігрові технології на уроках. *Відкритий урок*. 2006. № 6. С. 3-10.

20. Любченко О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. *Початкова освіта*. 2015. № 8. С. 14-17.

21. Микитинська М. І., Мацько Н. Д. Математичні ігри в 1-3 класах. Київ :

Бібліотека вчителя початкових класів, 1989. 128 с.

22. Нова українська школа. Концепція Нової української школи. Міністерство освіти і науки України: інформаційно-аналітичний збірник. *Міністерство освіти і науки України, Інститут освітньої аналітики*. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> ( дата звернення 02.09.2022).

23. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja / за заг. ред. Н. М. Бібік. Київ : Літера ЛТД, 2018. 160 с.

24. Освітні технології: навчально-методичний посібник / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін. Київ : А. С. К., 2001. 256 с.

25. Освітня реформа: результати та перспективи: інформаційно-аналітичний збірник. Міністерство освіти і науки України, Інститут освітньої аналітики. Київ, 2019. 228 с.

26. Особливості розвитку дітей 6-7-річного віку. Нова українська школа. Порадник для вчителя. / Під заг. ред. Н. М. Бібік. Київ: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.

27. Педагогічна технологія. Педагогічний словник / за ред. М. Д. Ярмаченка. Київ : Пед. думка, 2001. С. 359.

28. Плешакова А. Б. Ігрові технології у начальному процесі. *Сучасні проблеми філософського знання*. 2002. № 3. С. 44-53.

29. Руденко О. Використання гри як засобу підвищення ефективності навчання. *Школа : інформаційно-методичний журнал*. 2011. № 11. С. 67-70.

30. Селевко Г. К. Сучасні освітні технології : навчальний посібник. Москва, 1998. 256 с.

31. Скрипченко О. В., Долинська Л. В., Огороднійчук З. В. Вікова та педагогічна психологія : навчальний посібник. 2-ге вид. Київ: Каравела. 2007. 400 с.

32. Смаглій О. Застосування ігрових ситуацій на уроках математики. *Початкова школа*. 2003. № 7. С. 37-40.

33. Сухомлинський В. О. Методика виховання колективу. Київ : Рад. шк.,

1971. 208 с.

34. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. Вибрані твори: В 5-ти т. Київ: Радянська школа, 1976. Т. 3. С. 668.

35. Укладач О. С., Кравчина К. П. Активні та інтерактивні методи навчання. Київ : ЦППО АПН України, 2003. С. 36.

36. Уляницька Л. С. Ігрові проблемні ситуації. *Початкова школа*. 1996. № 9. С. 27.

37. Фіногенов А. В. Ігрові технології в школі : навчальний метод. посібник. Київ : б.в., 2001. 105 с.

38. Химинець В. В. Інноваційна освітня діяльність. Ужгород: Інформаційно видавничий центр ЗППО, 2007. 364 с.

39. Шахрай В. Організація театральної-ігрової діяльності школярів як засобу їх соціального розвитку в процесі навчання. *Рідна школа*. 2012. № 1/2. С. 33-38.

40. Шевельова В. В. Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 4. С. 6-9.

41. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі. *Початкова школа*. 1997. № 9. С. 18.

## ДОДАТКИ

## ДОДАТОК А



Рис. А.1. Малюнки-вкладиші до гри «Збирання грибочків»



Рис. А.2. Картки до гри «Збирання грибочків»

## ДОДАТОК Б

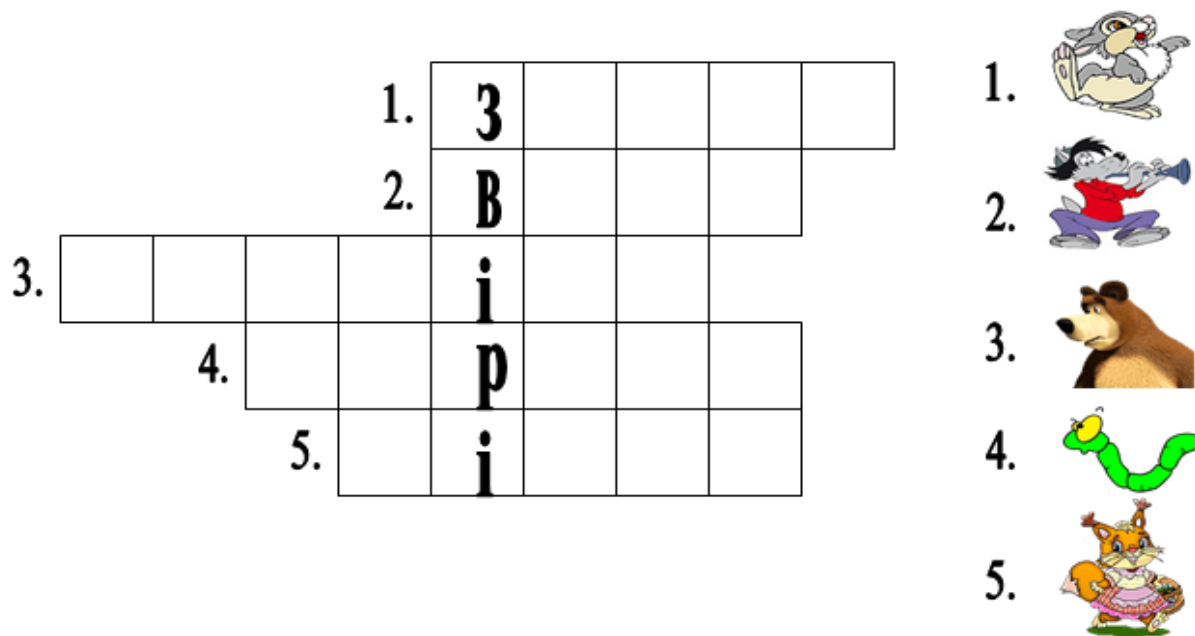


Рис. Б.1. Зображення кросворду до гри-вправи «Звірі»

## ДОДАТОК В

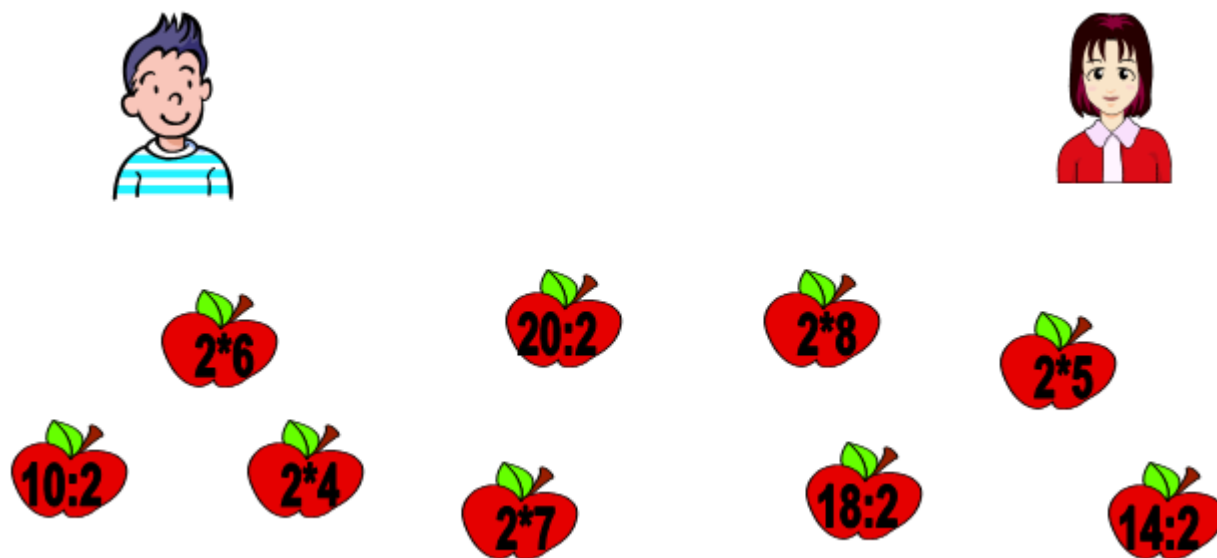


Рис. В.1. Зображення карток до математичної гри «Хто більше з'їсть яблук?»

## ДОДАТОК Г

**БУЛКА****ВОРОГА****КИТ**

Рис. Г.1. Картки до гри-вправи «Хто найуважніший?»

## ДОДАТОК Г

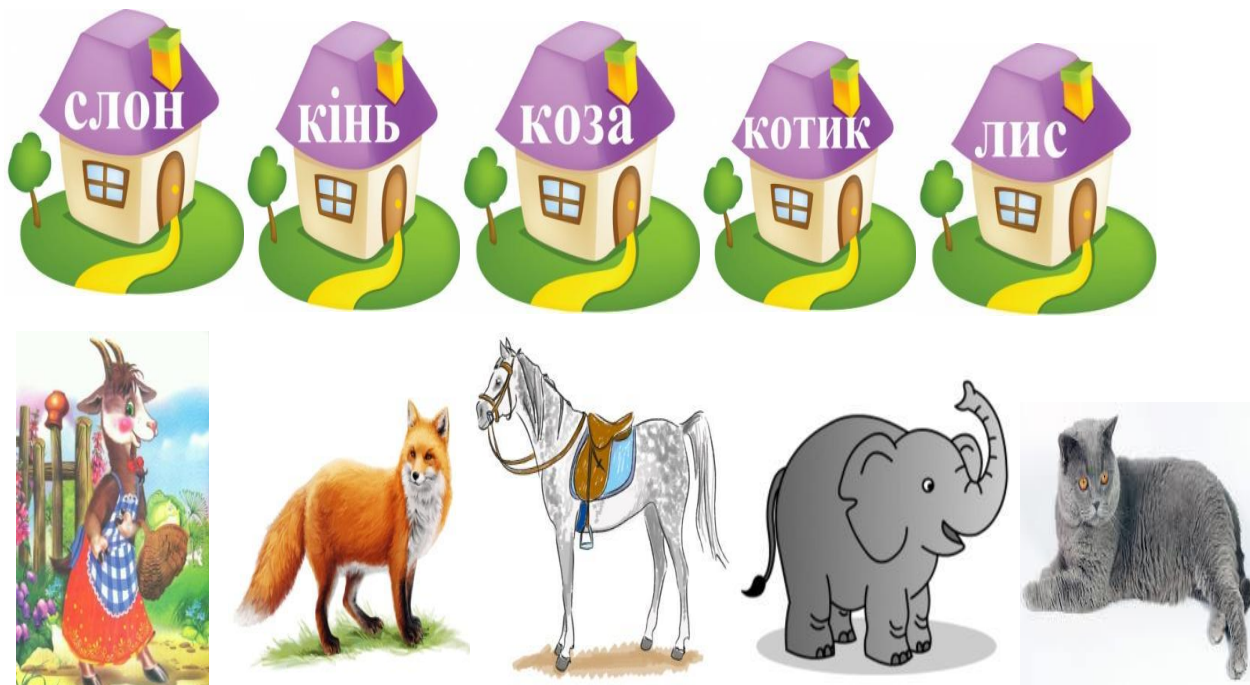


Рис. Г.1. Картки до гри-вправи «Засели казкового героя»



## ДОДАТОК Д

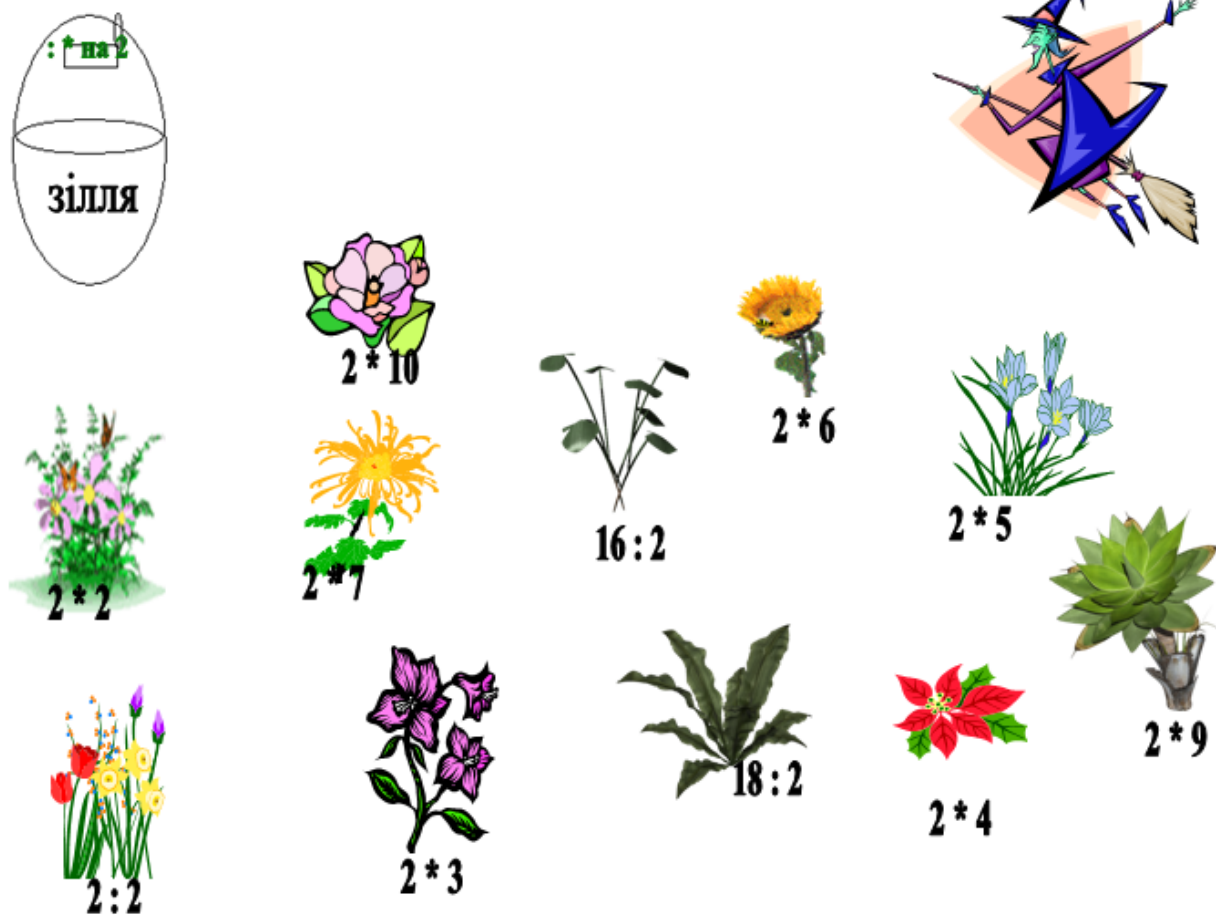


Рис. Д.1. Ілюстративний матеріал до математичної гри «Допоможи чаклуну зварити зілля» [21]



Рис. Д.2. Ілюстративний матеріал до математичної гри «Хто швидше зловить рибку?» [21]

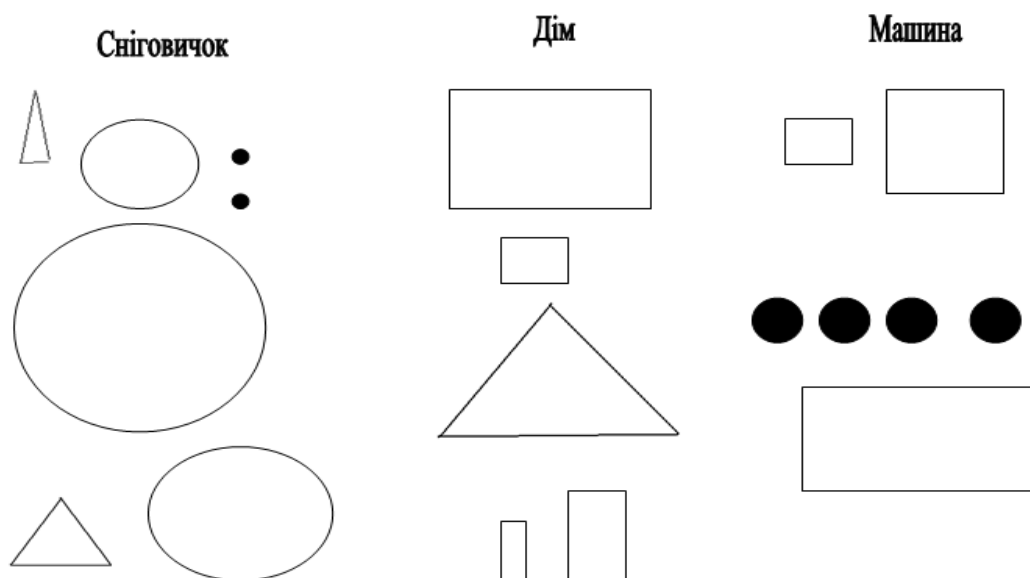


Рис. Д.3. Ілюстративний матеріал до математичної гри «Складалочка» [21]

## ДОДАТОК Е

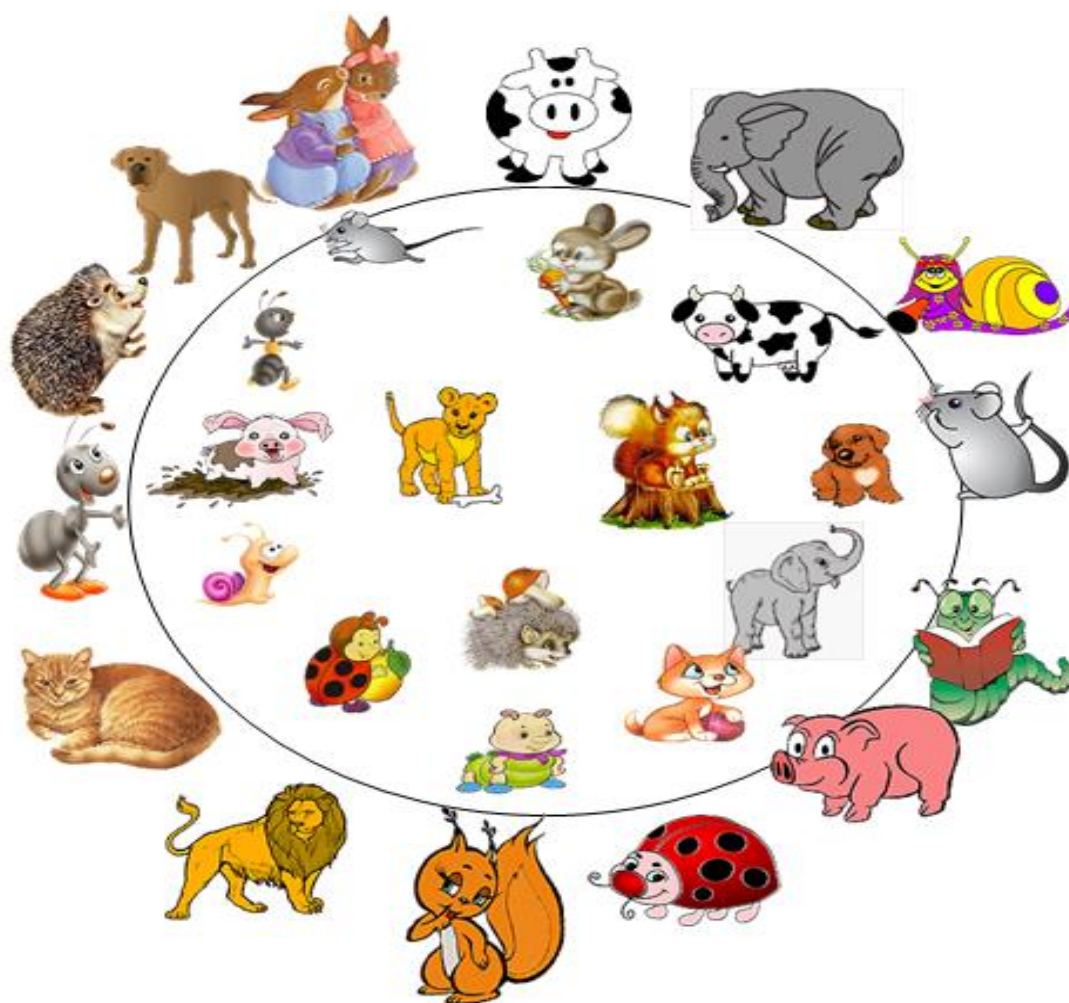


Рис. Е.1. Ілюстративний матеріал до гри-вправи «Чиє дитинча?»



Рис. Е.2. Ілюстративний матеріал до гри-вправи «Знайди серед тварин звірів»

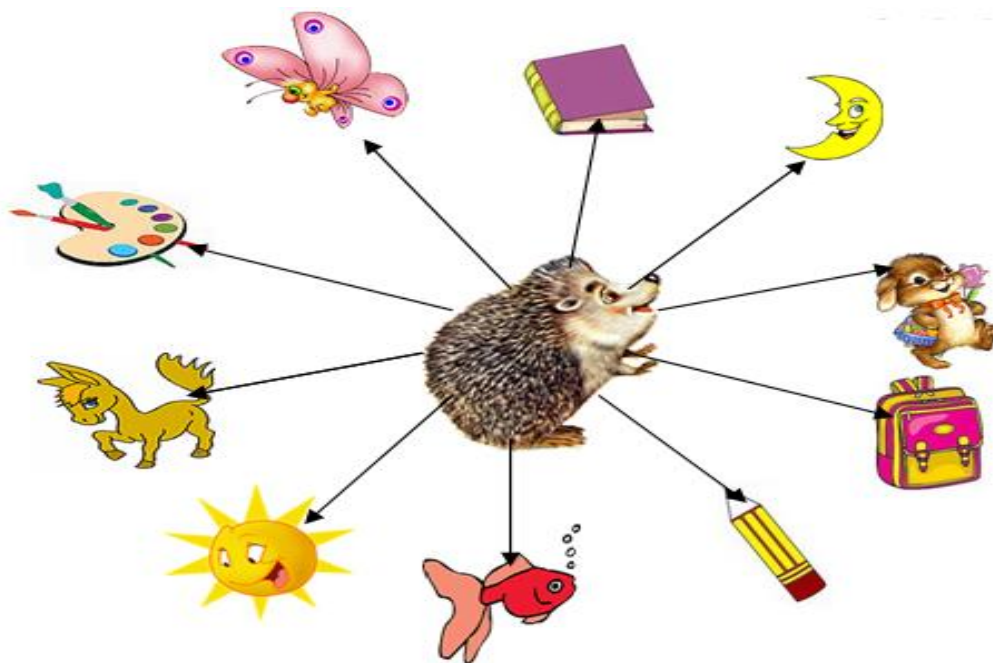


Рис. Е.3. Ілюстративний матеріал до гри-вправи «Допоможи їжачку знайти живу природу»