

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
«Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка**

Факультет дошкільної, початкової освіти і мистецтв

Кафедра дошкільної та початкової освіти

Кваліфікаційна робота  
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти  
за спеціальністю 013 «Початкова освіта»  
на тему:

**ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ  
МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В  
УМОВАХ НУШ**

Виконала:  
студентка II курсу, 61 групи  
Спеціальності 013  
«Початкова освіта»  
Баєва Марина Володимирівна

Науковий керівник:  
к. пед. н., доцент  
Конотоп Олена Сергіївна

Чернігів – 2023

Роботу подано до розгляду «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ року.

Студентка

\_\_\_\_\_  
(підпис)

\_\_\_\_\_  
(прізвище та ініціали)

Науковий керівник

\_\_\_\_\_  
(підпис)

\_\_\_\_\_  
(прізвище та ініціали)

Рецензент

\_\_\_\_\_  
(підпис)

\_\_\_\_\_  
(прізвище та ініціали)

Кваліфікаційна робота розглянута на засідання кафедри дошкільної та початкової освіти протокол № \_\_\_\_\_ від «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

Студентка допускається до захисту даної роботи в екзаменаційній комісії.

Зав. кафедри

\_\_\_\_\_  
Ірина ТУРЧИНА

## АНОТАЦІЯ

У першому розділі розкрито сутність понять «розумове виховання» і «розумовий розвиток»; охарактеризовано особливості розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі. У наступному підрозділі розглянено особливості розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови. Сучасна методика навчання української мови мови в початковій школі акцентує увагу на застосуванні інноваційних підходів до навчання, визначенні нових методів навчання молодших школярів. У другому розділі розкривається роль дидактичних ігор у розумовому розвитку молодших школярів у початковій школі та представлена методика застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі. У 3 розділі визначено рівні розумового розвитку молодших школярів, сформульовано мету, завдання та етапи проведення експериментального дослідження, здійснено аналіз результатів констатувального та формувального етапів експерименту, доведено ефективність застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі.

The first chapter reveals the essence of the concepts of "mental education" and "mental development"; the peculiarities of the mental development of younger schoolchildren in Ukrainian language lessons in the 1st grade are characterized. The following subsection examines the peculiarities of mental development of younger schoolchildren in Ukrainian language lessons. The modern method of teaching the Ukrainian language in primary school emphasizes the application of innovative approaches to learning, the definition of new methods of teaching younger schoolchildren. The second chapter reveals the role of didactic games in the mental development of younger schoolchildren in primary school and presents the method of using didactic games as a means of mental development of younger schoolchildren in Ukrainian language lessons in the 1st grade. In chapter 3, the levels of mental development of younger schoolchildren are defined, the purpose, task and stages of the experimental research are formulated, the results of the ascertaining and formative stages of the experiment are analyzed, the effectiveness of the use of didactic games as a means of mental development of younger schoolchildren in Ukrainian language lessons in the 1st grade is proven.

## ЗМІСТ

|                                                                                                                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП.....                                                                                                                                                      | 6  |
| РОЗДІЛ I Теоретичні основи та особливості розумового розвитку молодших школярів.....                                                                            | 10 |
| 1.1. Сутність поняття «розумовий розвиток молодших школярів».....                                                                                               | 10 |
| 1.2. Особливості розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови.....                                                                          | 16 |
| Висновки до першого розділу .....                                                                                                                               | 19 |
| РОЗДІЛ II Методика використання дидактичних ігор у навчанні молодших школярів.....                                                                              | 21 |
| 2.1. Роль і місце дидактичних ігор у розумовому розвитку молодших школярів на уроках у початковій школі .....                                                   | 21 |
| 2.2. Методика використання дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі.....                           | 30 |
| Висновки до другого розділу .....                                                                                                                               | 37 |
| РОЗДІЛ III Експериментальне дослідження застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі..... | 39 |
| 3.1. Мета та зміст експериментального дослідження.....                                                                                                          | 39 |
| 3.2. Аналіз отриманих результатів експериментального дослідження.....                                                                                           | 43 |
| Висновки до третього розділу .....                                                                                                                              | 46 |
| ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....                                                                                                                                          | 48 |
| ЛІТЕРАТУРА.....                                                                                                                                                 | 51 |
| ДОДАТКИ.....                                                                                                                                                    | 55 |

## СПИСОК СКОРОЧЕНЬ

ЕГ – експериментальна група

ЗЗСО – заклад загальної середньої освіти

КГ – контрольна група

НУШ – Нова українська школа

ПЗ – Початковий зріз

КЗ – Контрольний зріз

## ВСТУП

*Актуальність дослідження.* В умовах сучасності виховання як гуманітарна суспільна практика має певне спрямування, яке визначається його метою і конкретизується у завданнях. Комунікативно-ігровий метод навчання – це дієвий підхід до вивчення мови, зорієнтований на навчання повноцінному спілкуванню. Відповідно дидактична гра є основним засобом розвитку розумових здібностей молодшого школяра під час навчання української мови. Гра додатково дітям дає змогу освоювати нові знання та уміння в процесі гри і взаємодії з оточуючим світом.

У молодшому шкільному віці діти в основному навчаються грамотно висловлювати свої думки, розуміти зміст прочитаного тексту, правильно використовувати мовні засоби та вести бесіду.

Метою розумового виховання є підвищення рівня загального розвитку молодших школярів. У молодшому шкільному віці учень засвоює основи знань про навколишній світ, взаємини людей, про зовнішні якості, внутрішні, суттєві зв'язки предметів. Учні виявляють здатність до первинних форм умовисновків і узагальнень.

Один із важливих шляхів національного виховання дітей у Новій українській школі пролягає через максимальне залучення гри в навчально-виховний процес. За допомогою дидактичних ігор можна підвищувати інтерес до навчання, підкріплюючи самостійність у діяльності дитини. Дидактичні ігри сприяють розвитку цих навичок та допомагають молодшим школярам відчувати себе більш впевнено під час уроків української мови. Під час гри діти мають можливість вивчити новий матеріал через активну участь у процесі навчання. Вони зосереджують увагу на виконанні завдань, які допомагають їм запам'ятати нові слова та фрази, покращити навички письма та усного мовлення.

Крім того, дидактичні ігри допомагають формувати логічне мислення, увагу та пам'ять дитини. Таким чином, використання дидактичних ігор на

уроках української мови є основним засобом розвитку розумових здібностей молодших школярів. Ці мотиви гри допомагають дітям вчитися ефективно, зміцнюють їх до навчання та збільшують інтерес до української мови.

Відповідно до цього виникає актуальність вивчення дидактичної гри, як засобу розумового розвитку молодшого школяра на уроках української мови відповідно до умов сучасності.

*Стан дослідження проблеми.* Проблемою розумового виховання молодших школярів займалися багато зарубіжних та вітчизняних вчених, зокрема вона знайшла своє відображення в працях А. Калюжко, С. Паламарчук, М. Собко, А. Штурман та ін. Окремі аспекти проблеми розумового виховання молодших школярів піднімали у своїх працях такі вчені і педагоги, як В. Боженко, Г. Ворона, Л. Письменюк, М. Подоляк, Ю. Терез та ін.

У дослідженнях Г. Бабій, Н. Виноградової, А. Запорожця, І. Коваль [13], Н. Кудикіної [16], І. Лапшиної [18], Н. Левченка, С. Лисенко [19], А. Люблінської, А. Сорокіної, Л. Чосік [36] та інших науковців і педагогів-практиків висвітлено різні аспекти використання дидактичних ігор на уроках мови як засобу розумового розвитку молодших школярів.

*Метою роботи* є теоретичне визначення та практичне дослідження використання дидактичних ігор як засобу розвитку молодших школярів на уроках української мови.

*Об'єктом роботи* є процес розумового розвитку дітей молодшого шкільного віку.

*Предметом роботи* є дидактична гра на уроках української мови як засіб розумового розвитку дітей молодшого шкільного віку.

*Завдання дослідження:*

1. Розкрити сутність поняття «розумовий розвиток молодших школярів».
2. Дослідити та охарактеризувати особливості розумового розвитку молодших школярів.

3. Визначити роль і місце дидактичних ігор у розумовому вихованні молодших школярів.

4. Розробити та експериментально перевірити методику застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі.

Для досягнення завдань магістерського дослідження було використано наступні *методи*:

- *теоретичні*: аналіз сучасних психолого-педагогічних і методичних положень та нормативних документів із метою визначення теоретичних основ дослідження; вивчення й узагальнення педагогічного досвіду використання дидактичних ігор та розвитку розумових здібностей молодшого школяра;
- *емпіричні*: методи пошуку інформації (анкетування, опитування, педагогічне спостереження) для виявлення рівня розумового розвитку молодших школярів; констатувальний і формувальний експеримент із метою перевірки ефективності методики розумового розвитку молодших школярів засобами дидактичних ігор; якісний і кількісний аналіз даних.

*Експериментальна база.* Дослідження проводилося на базі закладу загальної середньої освіти «Сновський ліцей № 1» Сновської міської ради Корюківського району Чернігівської області (1-Б клас, вчитель Деркач.В. В, 1-А клас, (14 дівчат і 8 хлопців) вчитель Лапицька І. І). Було задіяно 39 учня. Формувальний експеримент тривав з вересня по листопад 2023 року, у ньому брало участь 17 учнів (12 дівчат і 5 хлопців ) 1- Б класу.

*Практична значимість дослідження* визначається тим, що:

- отриманні результати педагогічного експерименту можуть бути використані в практичній діяльності вчителів української мови;
- розроблені рекомендації щодо використання дидактичних ігор на уроках української мови у 1 класі.

*Апробація результатів дослідження* відбулася на II міжнародній науково-практичній конференції: «Science and Education in Progress» (16-18

червня 2023 р., м. Дублін, Ірландія); семінарському занятті з дисципліни «Основи підручникотворення у початковій школі», під час практичного заняття з дисципліни «Стратегії англомовного спілкування майбутніх учителів початкової школи».

*Публікації.* Під час дослідження теми було опубліковано тези на II міжнародній науково-практичній конференції «Science and Education in Progress» на тему: «Дидактична гра як засіб розумового розвитку молодшого школяра на уроці української мови».

*Структура магістерського дослідження* охоплює вступ, два розділи, висновки до кожного розділу, загальні висновки, список використаних джерел, що складає 40 найменувань, та додатки. Загальний обсяг магістерської роботи становить 65 сторінок.

## **РОЗДІЛ І**

### **ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА ОСОБЛИВОСТІ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

Національною доктриною розвитку освіти України у ХХІ столітті визначена головна мета української освіти: створити умови для особистісного розвитку та творчої самореалізації кожного громадянина України. У Концепції Нової української школи зазначається, що основне завдання школи полягає у тому, щоб допомогти кожній дитини розкрити та розвинути свої здібності і таланти. У першому розділі розкрито сутність понять «розумове виховання» і «розумовий розвиток»; охарактеризовано особливості розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі.

#### **1.1 Сутність поняття «розумовий розвиток молодших школярів»**

Актуальність проблеми розумового розвитку молодших школярів обумовлена вимогами суспільного розвитку. Серед важливих завдань початкової освіти на сучасному етапі чільне місце посідають становлення особистості дитини, забезпечення її фізичного та психічного здоров'я, розвиток розумових і творчих здібностей, пізнавальної активності, морально-етичного ставлення до себе, людей, навколишнього світу, тощо. Нині ефективність системи освіти і виховання підростаючого покоління полягає не у забезпеченні його певним обсягом знань, але й у створенні оптимальних умов для розумового розвитку, формування пізнавальної активності, стійкої мотивації до навчання впродовж життя.

Проблема розумового розвитку активно досліджувалася і досліджується психологами, педагогами, вчителями-практиками. До її розробки зверталися такі класики педагогіки, як Я. А. Коменський, Дж. Локк, Й. Г. Песталоцці, Ж. Ж. Руссо, Г. Сковорода, К. Ушинський та ін.

Психологи (Т. Косма, Г. Костюк, Ж. Піаже та ін.) наголошують на єдності навчання й розумового розвитку дитини, оскільки добре організоване навчання сприяє розвитку, вмикає психічні процеси, які без нього взагалі не можуть виникнути і не виникають.

Розумовому вихованню дітей дошкільного і молодшого шкільного віку багато уваги приділяв видатний педагог-гуманіст В. Сухомлинський, розуміючи, що основні здібності й таланти дитини формуються й розвиваються саме у цей період, тому передусім треба розвивати мислення і мовлення. На думку В. Сухомлинського, «розумове виховання завжди було і буде однією з головних ланок навчально-виховного процесу» [30, с. 445]; «як без азбуки людина не може читати, так без розумового розвитку, без гнучкої, живої думки неможливе розумове виховання» [29, с. 125].

За переконанням В. Сухомлинського, це досить складний педагогічний процес, який не може бути зведений лише до теоретичного засвоєння понять і накопичення знань. Це й розвиток здібностей до пізнавальної діяльності і творчого, креативного мислення; включення дитини у чуттєво-практичну діяльність до перетворення світу і пристосування його до потреб і інтересів дитини.

У наш час дослідженням проблеми розумового розвитку учнів присвячено праці А. Алексюка, Н. Бібік, С. Гончаренка, О. Дусавицького, В. Паламарчука, О. Савченко та ін.

Аналіз психолого-педагогічної літератури свідчить, що існують різні трактування поняття «розумовий розвиток», хоча слід зауважити, що ці різнобічності взаємодоповнюють і характеризують це поняття з різних сторін.

Зокрема, С. Гончаренко визначає розумовий розвиток як «процес розвитку, вдосконалення інтелектуальної сфери й пізнавальних здібностей людини» [5, с. 290] і наголошує, що розумовий розвиток найінтенсивніше відбувається у ранньому дитинстві, підлітковому та юнацькому віці, сповільнюється у зрілому віці (тут переважно розумовий розвиток

відбувається у професійній сфері) та затухає у похилому. Розумовий розвиток відбувається двома шляхами: стихійно через контакти індивіда з природним і соціальним оточенням і через засвоєння соціального досвіду методом спроб і помилок; свідомо через навчання, цілеспрямоване оволодіння знаннями і навичками під керівництвом учителя, наставника [5, с. 290-291].

Отже, розумовий розвиток є важливою складовою всебічного розвитку особистості, підготовки її до життєдіяльності і плідної праці, що є необхідним для успішного функціонування в сучасному світі. Варто зазначити, що це процес навчання та формування інтелектуальних здібностей людини з метою розвитку її мислення, пізнавальної діяльності та здатності аналізувати, логічно мислити, робити висновки та приймати обґрунтовані рішення. Це також включає в себе формування навичок критичного, творчого, інноваційного аналітичного, раціонального мислення та логіки.

Розумове виховання – систематичний, цілеспрямований вплив дорослих на розумовий розвиток дитини з метою формування системи знань про навколишній світ, розвитку розумової діяльності, здатності до самостійного пізнання [31, с. 45].

Початкова школа покликана дати своїм учням окреслену її навчальним планом і програмами належну суму знань, умінь та навичок, і водночас розвивати їх розум так, щоб вони в перспективі, здобувши освіту ставали розумнішими і інтелектуально багатими і компетентними, з жадобою до знань людьми.

Розумове виховання молодших школярів – це процес формування розумових здібностей дітей від 6 до 11 років з метою розвитку їхнього мислення, пізнавальної діяльності та здатності аналізувати, робити висновки та приймати обґрунтовані рішення. Як зазначають дослідники дитячої психології Т. Косма [14] та Г. Люблінська [20] для інтенсивного розумового розвитку необхідне виконання пізнавальних і проблемних завдань, коли школярам треба проявити творчий підхід, ініціативність і самостійність.

Розумове виховання молодших школярів забезпечує формування навичок критичного, проблемного і творчого мислення, аналітичного мислення, логіки та раціонального мислення. Діти вчаться розв'язувати складні завдання та задачі, використовувати аналіз інформації, робити висновки та давати обґрунтовані відповіді. Розумове виховання молодших школярів також включає формування навичок саморегуляції та самоконтролю, розвиток здатності до самостійної роботи та пізнання світу, а також у формуванні особистісних якостей, таких як відповідальності, цілеспрямованості та самодисципліни.

Встановлено і те, що розумове виховання молодших школярів є елементом загальної освіти, оскільки розвиток розумових здібностей є ключовим для подальшого успіху в навчанні та в житті загалом.

Тому до розумового виховання належить цілеспрямована діяльність педагогів над розвитком розумових сил і мислення учнів та прищеплення їм культури розумової праці. Воно передбачає набуття знань, розвиток пізнавальних і творчих здібностей, прищеплення інтересу до розумового збагачення впродовж усього життя, самостійному здобуванню знань і застосуванні їх на практиці [12].

Зміст розумового виховання включає в себе формування розумових здібностей, які є необхідними для успішного функціонування в сучасному світі, основними елементами якого є:

1. розвиток креативності та інноваційного мислення – школярі вчаться генерувати нові ідеї, на основі наявних знань і досвіду намагаються знайти рішення для різноманітних завдань і проблем;
2. розвиток критичного мислення – вміння аналізувати інформацію, оцінювати її достовірність і відповідність, формулювати власні погляди на різноманітні проблеми;
3. розвиток проблемного та творчого мислення – діти вчаться висувати проблеми та завдання, розробляти плани дій, при необхідності змінюючи їх;

4. розвиток аналітичного мислення та здатності до абстрактного мислення – школярі вчаться розуміти та аналізувати складні поняття та концепти, визначати їх взаємозв'язок та використовувати їх у різних контекстах;

5. розвиток логічного та раціонального мислення – діти вчаться формулювати висновки, аналізувати та розв'язувати проблеми;

6. розвиток навичок саморегуляції та самоконтролю – школярі вчаться контролювати свої емоції, працювати в команді та вирішувати конфлікти [23, с. 411-413; 34, с. 242-245].

Розумове виховання належить до однієї з найважливіших складових частин формування всебічно розвиненої людини, до одного з дійових чинників вирощення інтелектуальної еліти нації. Здійснюється воно в нерозривній єдності з усіма іншими виховними компонентами.

Особистість виростає в певному духовному середовищі, коли існує естетичне, і морально-психологічне поле. Розумове виховання реалізується у сукупності з формуванням наукового світогляду. Разом з цим воно виконує в початковій школі властиву йому специфічну функцію, спрямовану на розвиток інтелектуального потенціалу молодших школярів, пізнавальних мотивів, навичок розумової діяльності, творчого мислення, раціональної організації навчальної праці.

Розумовий розвиток є одним із основних етапів у розвитку дитини. Однак, молодші школярі можуть зіткнутися з іншими проблемами в цьому процесі. Варто їх визначити:

1. відсутність мотивації до навчання – якщо молодші школярі не бачать значення в тому, що вони вивчають, або не можуть знайти спосіб, яким їм було б цікаво навчитися, вони можуть відчувати нудьгу, їм стає нецікаво вчитися;

2. проблеми з концентрацією – молодші школярі мають проблеми зі збереженням уваги на тривалий час, що впливає на їхню здатність навчатися;

3. недостатня розвиненість розумових навичок – у дітей молодшого шкільного віку ще недостатньо розвинені такі розумові навички, як логічне мислення, спостережливість і креативність, що ускладнює їхню здатність до розв’язання проблем і виконання завдань;

4. проблеми зі сприйняттям та запам’ятовуванням інформації;

5. проблеми з мовою та комунікацією, що може ускладнити здатність школярів до спілкування та взаємодії з іншими [17, с. 284-285].

Для подолання цих проблем, як зазначають А. Кузьмінський, В. Омеляненко [17, с. 284-285], В. Ялліна [38, с. 434] та інші дослідники, необхідно створити належні умови для розвитку розумових здібностей молодших школярів, використовуючи різні методи проблемного та ігрового навчання.

Отже, варто встановити, що розумове виховання молодших школярів є елементом загальної освіти, а розумовий розвиток, як споріднене розумовому вихованню поняття, пов’язаний із накопиченням знань, розумовими операціями, що включає формування навичок критичного, проблемного, творчого, аналітичного та логічного мислення, а також здатності до саморегуляції та самоконтролю.

Розумове виховання молодших школярів також сприяє формуванню особистісних якостей, таких як відповідальності, цілеспрямованості та самодисципліни, успішний розвиток яких допоможе дітям підготуватися до подальшого навчання, розвитку кар’єри та соціальної взаємодії, що є дуже необхідним для їхнього майбутнього успіху в житті.

У процесі розумового розвитку акцентується на формуванні й вдосконаленні інтелектуальних можливостей школярів, здійсненні цілеспрямованої діяльності щодо засвоєння певних компетенцій і досвіду творчої діяльності. Рівень розумового розвитку характеризується характером мисленнєвої діяльності, ступенем оволодіння прийомами активного пізнання і навичками самоосвіти й самовиховання

У наступному підрозділі розглянемо особливості розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови.

## **1.2 Особливості розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови**

Розумове виховання молодших школярів є однією з основних завдань освіти, після чого в цьому віці формуються основні здібності та навички, необхідні для успішної соціалізації та подальшого навчання. Як зазначають науковці, це – цілеспрямована діяльність педагогів щодо розвитку розумових здібностей учнів, формування їхнього наукового світогляду, прищеплення школярам культури розумової праці [34].

Навчанню української мови у початковій школі надається пріоритетне значення, оскільки йдеться не лише про шкільний предмет, про оволодіння державною мовою. Концепція Нової української школи визнає спілкування державною мовою як одну із найважливіших компетентностей, якими має володіти сучасний випускник школи. Це передбачає вміння усно і письмово висловлювати й тлумачити поняття, думки, почуття, факти та погляди (через слухання, говоріння, читання, письмо, застосування мультимедійних засобів тощо); здатність реагувати мовними засобами на повний спектр соціальних і культурних явищ – у навчанні, на роботі, вдома, у вільний час: а також усвідомлення ролі ефективного спілкування [10, с.11]. Основи цієї компетенції закладаються з перших уроків української мови у початковій школі.

Державним стандартом початкової загальної освіти у галузі «Мови і літератури» визначено змістові лінії навчання української мови як рідної, провідною з яких є мовленнєва [9], а основна мета вивчення курсу, що полягає «у формуванні ... здатності успішно користуватися мовою (всіма видами мовленнєвої діяльності) в процесі спілкування, пізнання навколишнього світу, вирішення життєво важливих завдань» [32].

Розумове виховання і розвиток молодших школярів має свої особливості, пов'язані з особливостями розвитку дітей цього віку. Молодший шкільний вік характеризується реалізмом установок, пануванням інтересу до конкретних фактів об'єктивної дійсності (що виявляється в колекціонуванні, складанні гербаріїв та ін.). У цей період відбувається перехід від наочно-образного до словесно-логічного, понятійного мислення, що надає розумовій діяльності дитини двоїстого характеру: конкретне мислення, пов'язане з реальною дійсністю і безпосереднім спостереженням, уже підкоряється логічним принципам, проте абстрактні, формально-логічні міркування дітям цього віку ще не доступні [11, с. 365].

Психологи (Г. Балл, Т. Косма, Г. Костюк, Г. Люблінська та ін.) зазначають, що мислення учнів 1 класів переважно конкретне і спирається на наочні образи й уявлення, а розуміння загальних положень відбувається лише тоді, коли вони конкретизуються за допомогою часткових прикладів. В міру оволодіння навчальною діяльністю й засвоєння основ наукових знань школярі поступово прилучаються до системи наукових понять, їх розумові операції стають менш прив'язаними до певної практичної діяльності чи наочної опори. Діти опановують прийоми розумової діяльності, аналізувати процес власних міркувань, діяти «подумки», абстрагуватися [11, с. 365].

Ідеалом В. Сухомлинського була творчо мисляча людина, яка глибоко відчуває красоту навколишнього світу, творець матеріальних і духовних цінностей, мудрий мислитель і дослідник, патріот, гуманіст і умілець. Він був переконаний, що майстерність вчителя виявляється в умінні вчити дітей мислити. «Повноцінне навчання, тобто навчання, яке розвиває розумові сили і здібності, було б немислимим, якби не спеціальна спрямованість, скерованість навчання – розвивати розум, виховувати розумну людину навіть за умови відносної незалежності розумового розвитку, творчих сил розуму від обсягу знань», – писав В. Сухомлинський [28, с. 97].

Узагальнюючи свій великий практичний досвід, В. Сухомлинський намітив основні шляхи активізації розумової діяльності учнів, серед них:

- самодисципліна в розумовій праці;
- формування пізнавальних мотивів;
- спеціальна організація розумової праці як на уроках, так і у позаурочній діяльності;
- творчий, креативний характер завдань з елементами дослідження;
- навчання прийомам мисленнєвої діяльності.

Основні особливості розумового виховання молодших школярів наступні:

1. Навчання молодших школярів має бути орієнтоване на розвиток їхніх індивідуальних здібностей та потреб, які допоможуть створити оптимальні умови для навчання.
2. При розумовому вихованні молодших школярів необхідно отримати їхню увагу, що є дуже короткочасною. Тому використання різноманітних методів та інтерактивних прийомів, які викликають інтерес дитини, може значно підвищити ефективність навчання.
3. Розумове виховання молодших школярів повинне бути диференційованим, що означає, що навчання пов'язане з різним рівнем підготовки дітей, їх індивідуальними потребами та особливостями.
4. Під час розумового виховання молодших школярів важливо отримати їхній практичний досвід та здатність, що дасть можливість зрозуміти, які знання та навички будуть корисними для них у житті.
5. Розумове виховання молодших школярів повинне бути цілеспрямованим, що означає, що навчання повинно бути орієнтоване на досягнення конкретних результатів, які дозволяють перевірити, максимально ефективно були засвоєні знання та навички [8, с. 33].

Отже, варто зазначити, що розумове виховання молодших школярів має свої особливості, які пов'язані з особливостями розвитку дітей цього віку. Навчання молодших школярів української мови має бути орієнтоване на розвиток їхніх індивідуальних здібностей та потреб; використання їхньої

уваги, що є дуже короткочасною; опора на їхній попередній практичний досвід; використання інтерактивних, ігрових методів навчання.

Формування критичного мислення, творчого, проблемного, аналітичного та логічного мислення, здатності до саморегуляції та самоконтролю, навичок вирішення проблеми та прийняття рішень є успішними завданнями розумового виховання молодших школярів, що готує їх до подальшого успішного навчання та розвитку кар'єри, розвиває їхні особистісні якості, такі як відповідальність, цілеспрямованість та самодисципліна. Врахування особливостей розвитку молодших школярів дозволяє ефективно проводити розумове виховання, розвивати у дітей навички та здатності, необхідні для успішного функціонування в сучасному світі.

### **Висновки до першого розділу**

Розумове виховання молодших школярів є елементом загальної освіти, який сприяє розвитку розумових здібностей та навичок, що є важливим для успішного функціонування особистості в сучасному світі.

Це багатоскладовий процес, спрямований на вдосконалення розумового розвитку дитини, що поєднує в собі наявність певного обсягу елементарних знань і вмінь, певну розвиненість на пізнавальних процесів і здібностей, зародження перших пізнавальних процесів і цікавості, елементів самостійності, що сприятиме повноцінному навчанню у майбутньому.

Теоретичні основи розумового виховання, пов'язані з теоріями розвитку дитини та психології, що дозволяють зрозуміти особливості розвитку дітей цього віку та ефективно провадити їхнє розумове виховання.

Особливості розумового виховання молодших школярів полягають у врахуванні їх короткочасного сприйняття та індивідуальних потреб і здібностей, тому необхідно використовувати різноманітні методи та інтерактивні прийоми навчання, які викликають цікавість дітей та сприяють

їхньому ефективному навчанню, а саме ігрові технології, групові та індивідуальні проєкти, методику розвитку мовлення та читання, а також інші методи, що сприяють розвитку розумових здібностей у молодших школярів, детальному огляду яких буде присвячено другий розділ нашого магістерського дослідження.

## **РОЗДІЛ II**

### **МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У НАВЧАННІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

Сучасна методика навчання української мови в початковій школі акцентує увагу на застосуванні інноваційних підходів до навчання, визначенні нових методів навчання молодших школярів. У другому розділі розкривається роль дидактичних ігор у розумовому розвитку молодших школярів у початковій школі та представлена методика застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі.

#### **2.1 Роль і місце дидактичних ігор у розумовому розвитку молодших школярів на уроках у початковій школі**

Проблема використання дидактичних ігор не нова, але актуальна. Зарубіжні філософи, психологи й педагоги надають грі та ігровій діяльності великого значення, підкреслюючи її велике розвивальне та виховне значення, її можливості для пізнання людиною самої себе та своїх здібностей, значний вплив на розвиток творчої уяви, тощо.

Французький соціолог Р. Кайюа (Roger Caillois) визначав гру як діяльність, що має наступні властивості:

- позитивні емоції, оскільки ця діяльність приваблює своїм легким характером;
- чіткі межі – час і місце гри чітко визначені;
- непередбачуваність результату цієї діяльності;
- непродуктивність гри, яка не має жодних корисних наслідків;
- ця діяльність має чіткі правила, відмінні від буденного життя;
- вигаданість: супроводжується усвідомленням іншої реальності [39].

Феномен гри протягом усієї історії людства розглядався видатними мислителями, філософами, соціологами, психологами, педагогами. Кожному етапу історії життя людства притаманне своє бачення своєрідного впливу ігрової діяльності на становлення й формування особистості. Однією з головних цілей гри впродовж історії було вироблення необхідних людських рис, якостей, навичок і звичок, розвиток здібностей людини.

Так, Аристотель високо цінував ігри за те, що вони дають людям можливість розважитися, відпочити. У грі філософ вбачав джерело, що сприяє душевній рівновазі, створює гармонію душі й тіла. На думку Платона, почуття гармонії й ритму боги дали людині для отримання задоволення. Тому людина знаходить задоволення в ігровій діяльності й завдяки їй пізнає властивості своєї природи.

Дж. Локк також підкреслював велике значення гри в житті людини, наголошуючи, що ігри та розваги для дітей необхідні так само як й праця та їжа.

Я. А. Коменський вважав за необхідне розвивати в учнів потребу в самопізнанні та самовихованні і рекомендував використовувати для цього всі види людської діяльності, у тому числі й гру.

Одним з перших класифікував гру як педагогічне явище німецький педагог Ф. Фребель, який розрізняв ігри окремих дітей та ігри для колективу; ігри корисні й витончені, наповнені внутрішнім смислом.

Розробкою теорії ігор, з'ясування ролі, структури та їх значення для виховання і навчання дітей займалася низка науковців: психологи (Л. Виготський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін), педагоги (Н. Андрющенко [1], А. Макаренко, В. Крутий [15], О. Савченко [25], В. Сухомлинський [28; 29; 30; 31], О. Хома [35] та ін). Так, на думку В. Сухомлинського, «гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливаються життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» [31, с. 95].

Як підкреслює Д. Макнамара, «гра – це місце зародження особистості, в ній відбувається психологічне народження власного «я». Гра – це не вкладання інформації в дитину, а виявлення її ідей, намірів, сподівань, переваг, бажань і прагнень» [21, с. 65].

Психологічна наука довела, що у віці 2-3 років діти починають освоювати логічно-образне уявлення дійсності, починають надавати предметам контекстуально-обумовлені уявні якості. У віці 3-5 років характерним є відтворення логіки реальних дій людей, змістом гри стають предметні дії людей. У віці 5-7 років діти намагаються моделювати реальні відносини між людьми, тобто змістом гри виступають соціальні відносини.

Дидактичні ігри – це ігри, які мають навчальну мету і спрямовані на розвиток різних компетенцій у дітей. У початковій школі дидактичні ігри мають важливе значення, оскільки вони можуть бути використані для забезпечення якісної освіти та підготовки учнів до навчання на більш складних рівнях.

Гра супроводжує школярів не лише у першому – другому класах, а й упродовж усього навчання, оскільки, як відомо, граючись, дитина – навчається.

Як зазначають дослідники (Н. Бібік [3], М. Вашуленко [22], О. Савченко [25] та ін.), ігрова діяльність – це дидактичний засіб, що активізує здатність дітей самостійно мислити і діяти, створює атмосферу свободи й творчості в колективі та умови для саморозвитку, дозволяє повніше враховувати вікові особливості першокласників.

О. Савченко стверджує, що кожна дидактична гра виконує різні функції: збагачує пізнавальний досвід дітей, розвиває мислення, мову, уяву, точність рухів, витримку тощо. Але головною метою використання ігор у навчальному процесі є те, що вони викликають інтерес до навчання – якщо діти захоплені грою, вони не відчують втоми і виявляють максимальну активність, щоб досягти найкращого результату. Для нашого дослідження є важливою думка автора про те, що, якщо використовувати ігри епізодично,

це суттєво не впливає на стійкість емоційно-позитивного ставлення дітей до навчання [25].

На думку В. Крутій, дидактичні ігри виступають методом і формою навчання молодших школярів та :

- 1) поєднують триєдину мету навчання: освітню, розвивальну, виховну;
- 2) спроможні задовольнити дитячі інтереси (ігрові, пізнавальні, соціальні) та розширити коло уявлень дитини про навколишній світ;
- 3) впливають на розвиток психічних процесів, сприяють формуванню активної особистості;
- 4) виступають як засіб всебічного розвитку дитини;
- 5) підвищують інтерес і мотивацію до навчання, розвивають уважність, забезпечують краще засвоєння навчального матеріалу;
- 6) активізують розумову діяльність, розвивають інші уміння та навички молодших школярів;
- 7) сприяють засвоєнню знань та умінь; забезпечують формування у дитини соціально прийнятих норм поведінки та їх осмислення [15, с. 12].

Нині існують різні класифікації ігор: предметні, настільно-друковані, словесні (рольові, діалогічні, інтелектуальні). За призначенням дидактичні ігри можна поділити на три основні групи:

- 1) навчальні, що допомагають поглиблювати знання, формувати практичні вміння та навички, підвищувати рівень компетентності учнів;
- 2) розвивальні, що сприяють розвитку творчого мислення, уваги, пам'яті учнів;
- 3) творчі, головне завдання яких – створювати умови для реалізації творчого потенціалу дитини [7, с. 27–29].

Іншу класифікацію дидактичних ігор пропонує А. Гамалій [4], розрізняючи ігри за місцем виконання (рухомі та нерухомі); за формою виконання (усні й письмові); та за кількістю учасників (індивідуальні й колективні – робота в парах, групова робота).

У Концепції Нової української школи зазначається, що НУШ повинна забезпечити розвиток компетентностей учнів, зокрема розвиток розумових здібностей молодших школярів, а для реалізації цієї мети необхідно використовувати різноманітні форми дидактичних ігор, зокрема

1. *групові ігри*, які можуть допомогти молодшим школярам навчитися співпрацювати та взаємодіяти з іншими, розвивати комунікативні навички та навички розв'язання проблем;

2. *інтерактивні ігри*, наприклад комп'ютерні ігри, можуть допомогти молодшим школярам розвинути певні розумові навички –логічне і просторове мислення, креативність, тощо;

3. *рольові ігри*, що можуть допомогти молодшим школярам розвивати соціальні навички та вміння спілкуватися з іншими, а також розвивати фантазію та творчість;

4. *ігри з елементами змагань*, які можуть допомогти молодшим школярам навчитися працювати в команді та підвищити свій інтерес до навчання;

5. *рухливі ігри*, що можуть допомогти молодшим школярам розвивати моторику та координацію рухів, а також підвищити їх інтерес до навчання [26].

Як зазначають дослідники, у початковій школі можна використовувати ігри:

- на формування розумових операцій (аналіз, порівняння, класифікація, узагальнення);
- на розвиток зв'язного мовлення;
- ігри-інсценізації на складання діалогу;
- рольові ігри з елементами сюжету [35, с. 113].

Важливо пам'ятати, що форми дидактичних ігор повинні відповідати віковим та індивідуальним особливостям молодших школярів, з урахуванням рівня їхньої підготовки та розумових можливостей, а також відповідати вимогам НУШ.

Також, важливо регулярно оцінювати результати використання дидактичних ігор, використовувати корекцію методів та інструментів навчання з урахуванням потреб молодших школярів та вимог НУШ [33].

Уроки української мови в початковій школі – це час, відведений для вивчення української мови та розвитку мовленнєвих навичок учнів. На цих уроках вивчають правила граматики, орфографії та пунктуації, розширюють свій словниковий запас, навчаються читати, писати, говорити та розуміти українську мову. Щоб зробити процес навчання цікавішим для учнів, використовують різні дидактичні ігри – фонетичні, графічні, лексичні, граматичні, синтаксичні, ігри для розвитку зв'язного мовлення [24]. Розглянемо детальніше кожний тип цих лінгвістичних ігор.

*Фонетичні ігри* використовуються для ознайомлення та закріплення знань про звуки мови, виділення слів з конкретним звуком з низки інших, складання схем звукової структури слів. Наприклад, гра «Утвори нове слово». Вчитель записує на дошці слово; учні мають додати або відняти один звук (голосний або приголосний) на початку чи в кінці слова, щоб утворити слово з новим значенням.

*Графічні ігри* – спрямовані на графічне зображення літер, складання і читання складів, слів і речень. Наприклад, у грі «Допиши літеру» треба якнайшвидше дописати літеру, від якої запропонований лише якийсь один елемент. Якщо ж цей елемент використовується у написанні кількох літер, то виграє та дитина, яка напише усі можливі літери з цим елементом.

*Синтаксичні ігри* – закріплюють уміння будувати речення та словосполучення. У грі «Хто швидше?» клас поділяється на дві команди, щоб якнайшвидше скласти речення з хаотично розміщених слів. При цьому необхідно також пояснити орфограми і пунктограми. (*Рідний, я, мій, люблю, краю, тебе*. Правильний варіант: *Мій, рідний краю, я люблю тебе*. Пунктограма: *кома при звертанні*).

*Граматичні ігри* мають на меті навчити дітей розпізнавати граматичні категорії частин мови, що вивчаються у початковій школі. Гра «Хто

протримається найдовше?» – завдання у цій грі полягає у тому, щоб у запропонованому тексті називати по чергово всі частини мови. Хто помилився, вибуває з гри.

*Лексичні ігри* сприяють збагаченню й уточненню активного словникового запасу дітей, формуванню лексичної компетенції. Прикладом може бути гра «Добери риму», коли вчитель називає слово, а учень, до якого він підійшов, повинен швидко дібрати до нього слово, що римується з ним, Вибуває з гри той, хто довго не може підібрати слово.

*Ігри для розвитку усного мовлення* сприяють виробленню вміння чітко, логічно та послідовно викладати свої думки, а також практичному та творчому застосуванню набутих раніше мовленнєвих навичок та розвитку комунікабельності. До таких ігор належать рольові, драматичні ігри, ігри-театралізації тощо [24]. Також на уроках української мови варто проводити різні мовні конкурси, вікторини, КВК, аукціони, лото, використовувати різноманітні загадки, ребуси, шаради, чайнворди тощо. Наприклад, для повторення алфавіту можна запропонувати дітям розв'язати завдання, де кожна буква має свій номер, який допоможе їм скласти та прочитати прислів'я (наприклад: буква Р має № 20, Е – № 6, тощо):

3, 6, 15, 10, 14, 11;      9, 17, 1, 17, 17, 32;      19, 18, 27, 10, 17, 1, 31,  
22, 30, 21, 32;      9;      16, 1, 15, 18, 12;      14, 17, 10, 8, 14, 10 (*Великі  
знання починаються з малої книжки*).

9, 20, 18, 2, 10, 3;      5, 11, 15, 18;      –      4, 23, 15, 32, 13;  
21, 16, 11, 15, 18 (*Зробив діло – гуляй сміло*).

Дидактичні ігри допомагають розвинути різноманітні розумові здібності, такі як логічне мислення, спостережливість, творчість, просторове мислення, розширити словниковий запас тощо. Разом із тим використання дидактичних ігор має органічно поєднуватися з іншими методами розумового виховання, такими як розв'язання завдань, читання, письмо.

Щоб дидактична гра відбувалася ефективно і була результативною, необхідно забезпечити виконання певних умов, а саме:

1. готовність школярів до участі в грі (діти мають чітко усвідомити правила гри, її мету і кінцевий результат, у них має бути потрібний запас знань для участі у грі);
2. забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом;
3. чітка і зрозуміла постановка завдання гри;
4. якщо гра досить складна, її необхідно проводити поступово, поки учні не засвоять окремих дій, і лише потім пропонувати всю гру та різні її варіації;
5. дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти і скеровувати їх у правильне русло;
6. у жодному разі не можна допускати приниження дитини (заборонені образливі порівняння, негативна оцінка за поразку в грі, глузування тощо) [6, с. 13-14].

На думку О. Савченко, вчителю слід дотримуватись чіткої структури ігрової діяльності, яка включає наступні компоненти:

- спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, що визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- виконавський – операції, що уможливають реалізації ігрової мети;
- контрольно-оцінний – корекція і стимулювання активності ігрової діяльності [25, с. 191].

Загалом, у структурі навчального процесу на основі гри дослідники виділяють чотири етапи:

1. орієнтаційний, коли вчитель ознайомлює дітей з основними уявленнями, які використовуються у грі, надає характеристику гри та ознайомлює з правилами;
2. підготовчий, на якому вчитель розкриває ігрові завдання, правила, ролі, ігрові дії, правила підрахунку балів, тощо;
3. етап проведення, на якому вчитель фіксує наслідки ігрових дій, скеровує гру у потрібне русло, тощо;

4. етап обговорення гри, на якому вчитель спрямовує дітей до аналізу проведеної гри, наголошує на встановленні зв'язку змісту гри зі змістом навчального предмета [27, с. 112].

Дидактичні ігри мають значну перевагу в порівнянні з традиційними методами викладання. Вони більше захоплюють та мотивують дітей до навчання, роблять навчання більш ефективним та цікавим. Наприклад, І. Лапшина наголошує, що орфографічні навички краще набувати граючи, оскільки краще сприймається матеріал, що викликає емоції, вимагає емоційного ставлення. «Те, що є живим, яскравим, цікавим, діти засвоюють більш міцно. Тому орфографічний матеріал їм слід подавати у нетрадиційній, цікавій формі» [18, с. 14].

Крім того, дидактичні ігри допомагають зменшити напругу та стрес у дітей, а також сприяють підвищенню самооцінки та самоповаги. Але дослідники і педагоги-практики наголошують, що важливо не перенаситити уроки дидактичними іграми, оскільки це може призвести до занадто рутинних занять і втрати інтересу учнів. Або виникне залежність і діти звикнуть до ігор, не бажаючи навчатися самостійно думати та вирішувати завдання без зовнішньої допомоги.

Однією з головних переваг дидактичних ігор є те, що вони сприяють формуванню інтелектуальних і творчих здібностей дітей, розвивають їх креативність, уяву, логічне мислення та інші важливі навички. Вони допомагають розвивати критичне мислення, логіку, увагу та інші когнітивні функції. Крім того, дидактичні ігри сприяють розвитку соціальних навичок, таких як співпраця, комунікація та емоційний інтелект.

Отже, потрібна продумана насиченість уроків системою ігор на різних етапах навчання й емоційна підготовка дітей до навчання і самостійного застосування засвоєних знань.

Дидактичні ігри є інструментом у розумовому вихованні молодших школярів. Вони можуть допомогти розвинути різноманітні розумові

здібності, такі як логічне мислення, спостережливість, творчість, просторове мислення, словниковий запас та багато іншого.

Однак важливо вирішувати проблеми, які можуть виникнути при використанні дидактичних ігор, такі як надмірне використання, недостатня різноманітність, неправильний вибір ігор та неправильна інтерпретація.

Для того, щоб забезпечити більш ефективне використання дидактичних ігор у розумовому вихованні молодших школярів, важливо розширювати асортимент ігор, підтримувати індивідуальні особливості дітей, поєднувати ігри з іншими методами розумового виховання, організовувати регулярні перерви та коректно пояснювати мету ігор.

Отже, дидактичні ігри мають важливе місце в розумовому вихованні молодших школярів, а правильне використання цього інструменту допоможе підвищити ефективність навчання та розвитку дітей.

## **2.2 Методика використання дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі**

Сукупність взаємозв'язаних методів, способів і прийомів проведення будь-якої роботи називається методикою. У педагогіці цим терміном позначають принципи, форми і засоби використання певних методів, за допомогою яких здійснюється пізнання та розв'язання різноманітних педагогічних проблем. Тобто, за допомогою методики розробляються певні алгоритми діяльності у певних умовах, з визначеним педагогічним об'єктом, використовуючи спеціально розроблену систему прийомів і засобів [37, с. 103].

Головне призначення курсу української мови закладах загальної середньої освіти – формування національно свідомої, духовно багатой особистості через реалізацію навчальної, виховної та розвивальної мети. Основним завданням навчання української мови в початковій школі є розвиток мовленнєвих, читацьких і письмових навичок учнів, формування в

них грамотного та культурного мовлення, а також збагачення лексичного запасу.

Державними стандартом початкової освіти визначено основні вимоги до результатів навчання української мови, серед яких:

- усна взаємодія з іншими, сприйняття, аналіз та інтерпретація інформації для досягнення життєвих цілей у різних комунікативних ситуаціях з використанням вербальні та невербальні засоби під час представлення своїх думок;

- сприйняття, аналіз, інтерпретація, критичне оцінювання інформації в різноманітних текстах і використання її для збагачення свого досвіду;

- висловлювання думок, почуттів і ставлення, взаємодія з іншими особами письмово з дотриманням норм літературної мови;

- дослідження індивідуального мовлення, використання мови для власної мовної творчості, спостереження за мовними явищами, за власним мовленням та мовленням інших осіб [10].

Основними завданнями методики використання дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі є:

- 1) допомогти учням краще засвоювати матеріал,
- 2) розвинути мовленнєві, насамперед комунікативні, навички,
- 3) стимулювати творчість і цікавість до вивчення мови.

Організація ігрової діяльності молодших школярів ґрунтується на таких загальнодидактичних принципах [23; 25; 34; 37]:

- доступності, що передбачає урахування вікових індивідуальних особливостей учнів; дотримання правила: від простого – до складного (починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнювати їх);

- систематичності та послідовності – ігрову діяльність слід проводити на кожному уроці;

- свідомості й активності навчання, що передбачає виховання свідомого ставлення до навчання, розвиток стійкого інтересу до систематичного і цілеспрямованого самовдосконалення;

- інтегрованості (поєднання і взаємовплив навчальної та ігрової діяльності учнів, коли досвід, навички і емоційний стан дітей безпосередньо впливають на успішність учнів);

- індивідуалізації навчання, спрямований на усвідомлення учнем своїх сильних і слабких сторін, підтримці і розвитку його самобутності, виконання завдань, що найбільш відповідають уподобанням, нахилам і інтересам учня, його здібностям;

- позитивної мотивації, тобто налаштування учнів на успішне виконання завдань; забезпечення умов для успішної навчальної діяльності, зацікавлення процесом навчання;

- самостійності, що передбачає не лише осмислення та засвоєння молодшими школярами знань, умінь і навичок, але й оволодіння методами самостійного їх отримання для подальшого самонавчання й саморозвитку.

Дидактичними умовами використання гри як засобу формування навчальних умінь і навичок є:

- органічне включення гри у структуру уроку;
- посилення розвивальної спрямованості дидактичних ігор;
- вдале керівництво процесом ігрової діяльності.

Дидактичні ігри використовуються на уроках української мови для досягнення різних цілей та завдань, а саме для:

- розвитку мовленнєвих навичок (збагачення лексичного запасу, розвиток комунікативних навичок, тощо);
- закріплення правил граматики та правопису;
- розвитку креативності, творчої уяви;
- закріплення вивченого матеріалу й перевірки знань та навичок учнів;

- сприяння спілкуванню і формування здатності до співпраці та колективної діяльності;
- розвитку самостійності та ініціативи [26, с. 55].

Під час розробки методики використання дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі, ми послуговувалися рекомендаціями психологів і педагогів (О. Савченко [26, с. 191], Р. Сопівник, Л. Дубровська та В. Дубровський [27, с. 112] та ін.), які акцентують на необхідності ретельного планування вчителем своєї роботи (вивчення індивідуальних і вікових особливостей учнів, підбір необхідного матеріалу, складання детального плану уроку української мови, на кожному структурному етапі якого в ході вивчення лінгвістичного матеріалу і на його основі одночасно формується і удосконалюється низка інтелектуальних якостей особистості); поетапному впровадженні ігрової діяльності; рефлексії за підсумками її виконання. скласти коротку характеристику ходу гри, вказати часові межі гри, врахувати рівень знань і вікові особливості учнів, реалізувати міжпредметні зв'язки. Доцільність використання дидактичних ігор на різних етапах уроку різна.

Етапи організації ігрової діяльності молодших школярів на уроках української мови представлено у Табл. 2.1.

Таблиця 2.1

**Етапи організації ігрової діяльності молодших школярів  
на уроках української мови**

| Назва етапу      | Дії вчителя і учнів                                                                                                                                                       |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Етап планування  | <p><i>Учитель</i> планує хід уроку, обирає тему гри, висуває мету і планує завдання, визначає правила гри.</p> <p><i>Учні</i> на цьому етапі не долучаються до роботи</p> |
| Підготовчий етап | <p><i>Учитель</i> ознайомлює дітей з основними уявленнями, які використовуються у грі, надає характеристику гри та ознайомлює з правилами гри і правилами</p>             |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                         | <p>підрахунку балів; при необхідності розподіляє учнів на групи.</p> <p><i>Учні</i> уважно слухають, намагаються зрозуміти правила гри, як умови, що підтримують ігровий задум; оскільки без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитися невиконаними</p> |
| Етап проведення гри     | <p><i>Учитель</i> фіксує наслідки ігрових дій, скеровує гру у потрібне русло, слідкує за підрахунком балів.</p> <p><i>Учні</i> виконують поставлене ігрове завдання.</p>                                                                                                                                             |
| Контрольно-оцінний етап | <p><i>Учитель</i> аналізує та оцінює діяльність учнів, наголошує на встановленні зв'язку змісту гри зі змістом навчального предмета.</p> <p><i>Учні</i> аналізують свої дії у грі, діляться емоціями.</p>                                                                                                            |

Відповідно до цієї методики були розроблені уроки української мови для учнів початкових класів з використанням дидактичних ігор, мета яких була спрямована на розумовий розвиток дітей, розвиток їхнього зв'язного мовлення, збагачення словникового запасу учнів (Додаток А).

Наведемо приклади дидактичних ігор для розумового розвитку молодших школярів.

«Розумний кубик» розвиває логічне та просторове мислення. Для гри потрібен кубик із цифрами та зображеннями на шкірній грані. Учні кидають кубик і виконують завдання, що вказано на тій грані, на яку він впав.

«Мозковий штурм» допоможе розвинути креативне мислення. Вчитель обирає тему та ставить учням питання, на які вони повинні дати відповіді. Після цього необхідно скласти розповідь на тему завдання з використанням зібраних ідей.

«Слов'янки» допоможе учням розвивати свою увагу та пам'ять. Для гри потрібно мати набір карток із зображенням різних предметів або тварин.

Учні розглядають картки деякий час, а потім закривають їх і називають якомога більше предметів які вони запам'ятали.

«Пошук складових» допоможе учням розвивати свою спостережливість та увагу. Для гри потрібно показати учням зображення предмета та назвати його складові частини. Потім учні повинні знайти ці частини.

«Асоціації» допоможуть учням розвивати своє мовлення та лексичний запас. Для гри потрібно показати учням зображення предмета або тварини та попросити їх назвати асоціації, які вони пов'язують ним. Наприклад, які якості або дії пов'язують учні зі словом «сонце».

«Змій зі слів» сприятиме логічному мисленню. Для гри потрібно почати з одного слова, наприклад, «сонце», а потім учні повинні додати слова, які починаються з останньої літери попереднього слова, утворюючи «змій зі слів». Наприклад, «сонце»-«електрика»-«автобус» тощо.

«Заповнення пропусків» гра, яка допоможе учням розвинути своє розуміння граматики та правильного вживання слів. Для гри потрібно подати речення з пропущеними словами, які учні повинні доповнити. Наприклад, «Я люблю \_\_\_\_\_, але не люблю капусту» - «моркву».

«Абетка слів» гра, яка допоможе учням розвинути свій лексичний запас та алфавітне мислення. Для гри потрібно скласти словник із слів на кожен літеру українського алфавіту. Учні повинні шукати слова, які починаються на певну літеру та використовувати їх у реченнях.

«Хто більше?» гра, яка допоможе учням розвивати своє лексичне та математичне мислення. Для гри потрібно назвати кілька слів, і учні повинні порахувати, скільки букв складається з цього слова. Потім учні повинні порівняти кількість букв у кожному слові, яке слово має більше букв.

«Розпізнавання звуків» гра, яка допоможе учням розвивати фонематичне слухання та розпізнавати звуки у словах. Для гри потрібно назвати слово та попросити виділити учнів звук, який звучить на початку, в середині або в кінці слова.

У Додатку Б представлено більше дидактичних ігор для учнів молодших класів, які сприятимуть їхньому розумовому розвитку.

Розумовий розвиток молодших школярів можна підтримати за допомогою дидактичних ігор на уроках української мови.

1. Використовувати ігри, що сприяють розвитку уваги та концентрації. Наприклад, гра «Збери слово», у якої діти повинні зібрати якомога більше слів з певних літер.
2. Створюйте ігри, що сприяють розвитку мовлення та комунікативних навичок. Наприклад, гра «Вигадай речення», у якій діти мають створити речення з певним словом.
3. Використовуйте ігри, які спонукають дітей до аналітичного мислення та розвитку мовного аналізу. Наприклад, гра «Знайди помилку», у якій діти повинні знайти та виправити помилки в реченнях.
4. Розробляйте ігри, що сприяють розвитку пам'яті та збереженню інформації. Наприклад, гра «Запам'ятай слова», у якій діти мають запам'ятати певну кількість слів та відтворити їх пізніше.

Важливо, щоб ігри були цікавими та захоплюючими для дітей, а також відповідали віковим та рівневим особливостям учнів. Також слідувати про важливість різноманітності та диференціації ігор, щоб діти мали можливість розвивати пам'ять.

Дидактичні ігри сприяють розвитку уваги, концентрації, творчого мислення, мовлення та комунікативних навичок, аналітичного мислення та розвитку пам'яті. Різноманітність та диференціація ігор є важливою, діти мають можливість розвиватися до різних аспектів своєї мовленнєвої діяльності.

Дидактичні ігри сприяють активізації розумової діяльності учнів, роблять навчальний процес більше емоційним і радісним, викликають в учнів інтерес до проблем, що вивчаються. У наступному розділу ми експериментально перевіримо дієвість нашої методики для розумового розвитку молодших школярів.

## Висновки до другого розділу

Дидактичні ігри займають важливе місце у навчанні молодших школярів, ефективним засобом їх залучення до активної розумової діяльності, зокрема на уроках української мови.

Ігри на уроках української мови можна використовувати для досягнення різноманітних цілей та завдань, таких як розвиток мовленнєвих навичок, навчання граматики та правопису, розвиток креативності, закріплення знань, сприяння спілкуванню та розвиток самостійності, ініціативи. Для ефективної ігрової діяльності на уроках української мови необхідно враховувати певні вимоги та умови, такі як правильний вибір гри (від вікторин і кросвордів до рольових ігор та лінгвістичних естафет), чітко визначені правила, розуміння мети, складність гри, активність учнів, закріплення навчального матеріалу, позитивний підхід і контроль вчителя.

Доведено, що дидактичні ігри на уроках української мови мають багато переваг, таких як активна участь учнів у навчальному процесі, закріплення знань та навичок, розвиток креативності та логічного мислення, стимулювання пізнавальної діяльності та інтересу до вивчення української мови, підвищення мотивації до навчання та створення позитивного настрою на уроках.

Проте використання дидактичних ігор на уроках української мови може стикатися з певними проблемами, такими як недостатність часу, складність гри, або недостатня увага учнів.

З метою розумового розвитку молодших школярів була розроблена методика використання дидактичних ігор на уроках української мови у 1 класі, спрямована допомогти учням краще засвоювати матеріал, розвинути свої мовленнєві, насамперед комунікативні, навички, а також стимулювати творчість і цікавість до вивчення мови.

У розробленій методиці пропонується поетапна організація ігрової діяльності молодших школярів, яка охоплює період від вибору теми і

дидактичної мети, розробки правил гри вчителем до рефлексії за підсумками її виконання. Завдяки грі в навчальну діяльність вводиться елемент змагання, котрий перетворює дидактичне завдання в ігрове, а успішність виконання цього завдання пов'язується з ігровим результатом.

Основні положення розділу висвітлено у [2].

### **РОЗДІЛ III**

## **ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЗАСТОСУВАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ У 1 КЛАСІ**

У розділі визначено рівні розумового розвитку молодших школярів, сформульовано мету, завдання та етапи проведення експериментального дослідження, здійснено аналіз результатів констатувального та формувального етапів експерименту, доведено ефективність застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі.

### **3.1 Мета та зміст експериментального дослідження**

Для визначення впливу дидактичних ігор на розвиток розумової активності дітей молодшого шкільного віку на уроках української мови нами була проведена експериментальна робота. Дослідження проводилося на базі закладу загальної середньої освіти «Сновський ліцей № 1» Сновської міської ради Корюківського району Чернігівської області (1-Б клас (12 дівчат і 5 хлопців), вчитель В. В. Деркач; 1-А клас (14 дівчат і 8 хлопців) вчитель І. І. Лапицька). Було задіяно 39 учня. Формувальний експеримент тривав з вересня по листопад 2023 року, у ньому брало участь 17 учнів (12 дівчат і 5 хлопців) 1-Б класу.

У ході експерименту перевірялася гіпотеза, яка полягала в тому, що: використання дидактичних ігор під час вивчення української мови у 1 класі суттєво впливає на розумовий розвиток молодших школярів.

Таким чином, основними завданнями експериментального дослідження були:

- перевірка ефективності впровадження експериментальної методики застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі;

- аналіз і перевірка достовірності отриманих результатів.

Дослідницько-експериментальна робота проводилася у три етапи:

I етап. Констатувальний експеримент. Перевірка власних ідей, дослідження рівня розумового розвитку учнів.

II етап. Пошуковий експеримент. Коригування концепції, гіпотези і методики застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі.

III етап. Формувальний експеримент й обробка його результатів.

Розглянемо коротко зміст кожного етапу.

Головними завданнями констатувального експерименту були:

1. дослідити рівень розумового розвитку учнів 1 класу;
2. вивчити досвід використання дидактичних ігор педагогами-практиками.

На етапі констатувального експерименту основними методами дослідження були: педагогічне спостереження, стандартизовані тести, індивідуальні й колективні бесіди, узагальнення педагогічного досвіду застосування дидактичних ігор; спостереження за перебігом навчального процесу на заняттях.

Для дослідження рівня розумового розвитку дітей молодшого шкільного віку була використана стандартизована методика Е. Замбацявічене, яка є адекватною та інформативною для даного віку. Цей тест складається з чотирьох субтестів, які містять вербальні завдання, підібрані з урахуванням програмного матеріалу початкових класів. Субтест I спрямований на дослідження диференціації істотних ознак предметів і явищ від несуттєвих, а також запасу знань учня. Субтест II визначає операцій узагальнення і відволікання, здатність виділити суттєві ознаки предметів і явищ. Субтест III визначає здатність встановлювати логічні зв'язки і

відносини між поняттями, а субтест IV виявляє вміння узагальнювати (Додаток В).

На основі аналізу розподілу індивідуальних даних (з урахуванням стандартних відхилень) були визначені наступні рівні розумового розвитку дітей:

32 бали і вище — високий рівень

31.5-20.0 балів — середній рівень

19.5 і менше — низький рівень

Аналіз даних констатувального експерименту показав, що переважна більшість молодших школярів має середній рівень розумового розвитку (46%), низький рівень спостерігається у 30% молодших школярів, а високий – 24%.

*Таблиця 3.1.*

**Рівні розумового розвитку учнів молодшого шкільного віку на уроках української мови**

| Рівні    | Характеристика рівнів                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Високий  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- переважає швидкість мислення дитини, вона може сприймати і оволодівати предметною діяльністю;</li> <li>- легко встановлює логічні зв'язки і відносини між поняттями, робить узагальнення</li> <li>- розвивається короткочасна пам'ять і швидко може відтворити те що, запам'ятала.</li> <li>- високий рівень концентрації уваги, може легко розподілити увагу та переключати її на інші предмети.</li> </ul> |
| Середній | <ul style="list-style-type: none"> <li>- мислення дитини на достатньому рівні, вона може сприймати і оволодівати предметною діяльністю, але не так добре як дитина з високим</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                               |

|         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         | <p>рівнем;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- встановлює логічні зв'язки і відносини між поняттями, але не завжди точні і логічні, робить узагальнення;</li> <li>- розвивається короткочасна пам'ять, але дитина не може дуже швидко відтворити те що, запам'ятала;</li> <li>- гірше розподіляє увагу, та часто переключає її на інші предмети.</li> </ul>                                                                                                                      |
| Низький | <ul style="list-style-type: none"> <li>- швидкість мислення дитини знаходиться на низькому рівні, вона повільно сприймає і оволодіває предметною діяльністю;</li> <li>- дитині важко встановлювати логічні зв'язки і відносини між поняттями, робити узагальнення;</li> <li>- короткочасна пам'ять погано запам'ятовує і повільно відтворює те що, запам'ятала;</li> <li>- низький рівень концентрації уваги, з труднощами розподіляє увагу та переключає її на інші предмети.</li> </ul> |

Згідно з таблицею 3.1. маємо змогу проаналізувати, до високого рівня розвитку відносяться ті діти молодшого шкільного віку, у яких переважає швидкість мислення на уроках української мови, може швидко сприймати і оволодівати предметною діяльністю, швидко може відтворити те, що запам'ятала, легко розподіляє і концентрує свою увагу, легко встановлює логічні зв'язки і відносини між поняттями, робить узагальнення

Середній рівень розвитку характеризується гіршими показниками запам'ятовування і відтворення інформації, узагальнення.

Низький має в собі показники низького рівня концентрації уваги, дитина погано запам'ятовує і повільно відтворює те що запам'ятала, їй важко

дається виконання завдань на встановлення логічних зв'язків і відносин між поняттями і предметами або робити узагальнення.

### **3.2 Аналіз отриманих результатів експериментального дослідження**

Отримані результати констатувального етапу експерименту засвідчили, що більшість молодших школярів має середній (46%) та низький (30%) рівні розумового розвитку. Тому, ми стверджуємо, що існує першочергова необхідність у впровадженні дидактичних ігор, що розвивають розумові здібності дитини, у навчання молодших школярів.

Висвітлені у роботі теоретичні та методичні аспекти проблеми розумового розвитку молодших школярів за допомогою дидактичних ігор потребують експериментальної перевірки. Задля досягнення цієї мети та підвищення відсоткового співвідношення учнів з низьким та середнім рівнями нами був проведений педагогічний експеримент, а саме формувальний етап, який допоміг перевірити ефективність запропонованої методики застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі.

В експериментальній групі (ЕГ) було впроваджено дослідно-експериментальне навчання, яке ґрунтується на теоретичних аспектах, висвітлених у першому і другому розділах нашого дослідження, а саме була апробована методика застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі, тоді ж, як у контрольній групі (КГ) освітній процес відбувався у звичайних умовах, за традиційною схемою. На початок експерименту рівень розумового розвитку учнів ЕГ і КГ був майже однаковим (Табл. 3.2.).

Таблиця 3.2.

**До експериментальний зріз розумового розвитку дітей молодшого шкільного віку**

| Рівень розвитку | ЕГ  | КГ  |
|-----------------|-----|-----|
| Високий         | 24% | 23% |
| Середній        | 46% | 47% |
| Низький         | 30% | 30% |

Мета формувального етапу експериментального дослідження полягала у впровадженні та апробації методики застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови.

Варто зауважити, що вся експериментальна робота із молодшими школярами ЕГ тривала протягом вересня-листопада 2023 року та була спрямована на підвищення рівня розумового розвитку дітей молодшого шкільного віку.

Освітній процес у ЕГ ми будували таким чином, щоб учні були мотивовані й зацікавлені, отримуючи теоретичні знання та практичний, ігровий досвід, що сприяло б їх усвідомленню та закріпленню.

Формувальний експеримент можна представити у вигляді двох періодів:

- початковий (вересень 2023 р.) передбачав ознайомлення молодших школярів з основами дидактичних ігор, правилами їх проведення;
- основний (базовий) (жовтень-листопад 2023 р.) мав на меті апробацію запропонованої методики. Також на цьому етапі проводилися спостереження за процесом навчання в контрольних та експериментальних групах; відбувалося з'ясування рівня розумового розвитку дітей молодшого шкільного віку; відслідковування динаміки змін у молодших школярів КГ та ЕГ.

Результати повторного тесту розумового розвитку дітей молодшого шкільного віку (за Е.Замбацявічене) показали загалом середній рівень розумового розвитку молодших школярів в КГ та значно вищий рівень в ЕГ (Табл. 3.3).

*Таблиця 3.3.*

**Зріз розумового розвитку дітей молодшого шкільного віку після проведення формувального експерименту**

| Рівень розвитку | ЕГ  | КГ  |
|-----------------|-----|-----|
| Високий         | 28% | 24% |
| Середній        | 52% | 48% |
| Низький         | 20% | 28% |

Отже, обробивши результати даних про рівень розумового розвитку дітей після проведення формувального експерименту, можна впевнено констатувати, що запропонована методика застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі є ефективною, оскільки ЕГ показала вищі результати ніж КГ.

Узагальнені результати учнів ЕГ і КГ на початку експерименту (ПЗ) та після впровадження експериментальної методики (КЗ) представлено на Рис. 1

Як бачимо з результатів, представлених на малюнку, в учнів експериментальної групи, на відміну від дітей контрольної групи, прослідковується більш високий рівень розумового розвитку після використання дидактичних ігор на уроках української мови. Зросла кількість учнів ЕГ з високим (28%) і середнім (52%) рівнем розумового розвитку, а також відбулося зниження кількості учнів з низьким рівнем (20%). До початку експерименту ці показники складали відповідно 24%, 46% та 30% .

У той же час у КГ істотних змін не відбулося. Високий рівень мають 24% (до експерименту – 23%), середній 48% (до експерименту – 47%), а низький – 28% (до експерименту – 30%) учнів.

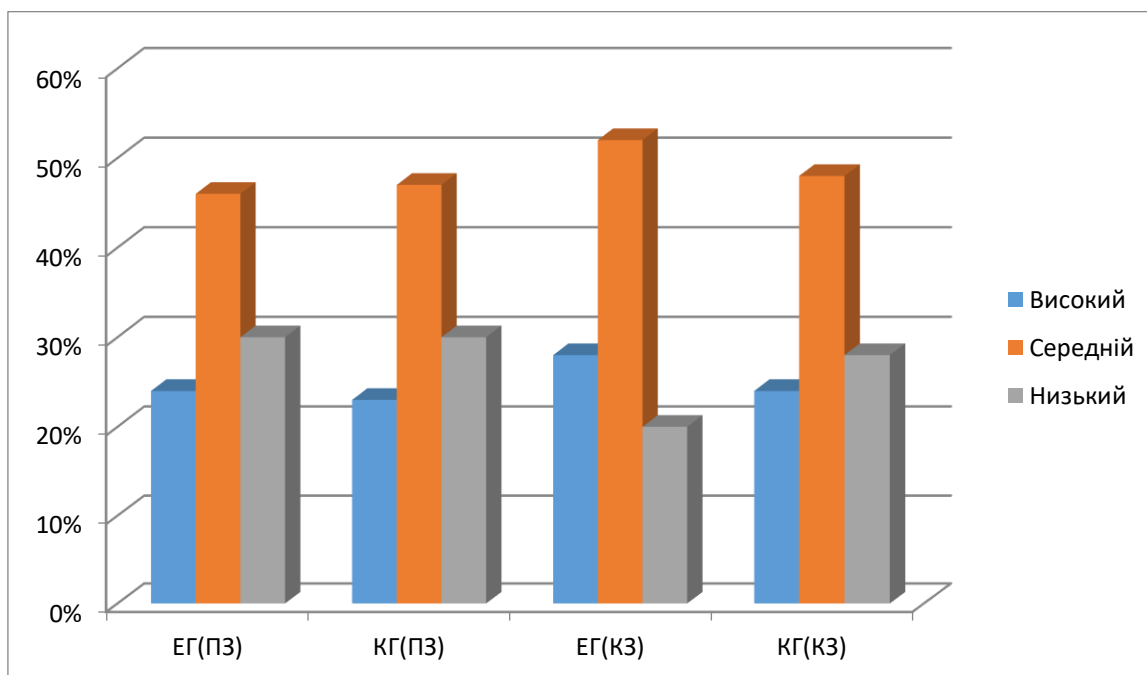


Рис.1

Узагальнені результати учнів ЕГ і КГ на початку експерименту (ПЗ) та після впровадження експериментальної методики (КЗ)

### Висновки до третього розділу

Для визначення впливу дидактичних ігор на розвиток розумової активності дітей молодшого шкільного віку на уроках української мови на базі ЗЗСО «Сновський ліцей № 1» Сновської міської ради Корюківського району Чернігівської області було проведено експериментальне дослідження, яке тривало з вересня по листопад 2023 року і у ньому брало участь 17 учнів (12 дівчат і 5 хлопців) 1 класу.

У ході експерименту перевірялася гіпотеза, яка полягала в тому, що: використання дидактичних ігор під час вивчення української мови у 1 класі суттєво впливає на розумовий розвиток молодших школярів.

Дослідницько-експериментальна робота проводилася у три етапи. На етапі констатувального експерименту проводилася перевірка власних ідей та дослідження рівня розумового розвитку учнів ЕГ і КГ. На етапі пошукового

експерименту відбувалося коригування гіпотези і методики застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі. На етапі формувального експерименту відбувалося впровадження та апробація методики застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі.

Отже, варто зазначити, що обробивши результати експерименту, можна констатувати, що ЕГ має вищі показники розумового розвитку, ніж учні КГ. Це означає, методика застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі є дієвою.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

На підставі отриманих у процесі теоретико-дослідницької роботи результатів, сформульовано такі узагальнені висновки дослідження:

1. Встановлено, що розумове виховання молодших школярів - це система заходів та процесів, спрямованих на розвиток мислення, уваги, пам'яті, спостережливості, логіки, творчих здібностей та інтелектуальної культури дітей молодшого шкільного віку. Основною метою розумового виховання є формування у молодших школярів умінь та навичок самостійно думати, аналізувати, порівнювати, робити висновки, розв'язувати задачі тощо. Розумове виховання включає в себе такі елементи, як розвиток критичного мислення, виховання інтелектуальної інтересу, розвиток творчих здібностей, навчання аналізу та синтезу інформації, розвиток пам'яті та уваги. Використання різноманітних методів та форм роботи, які сприяють розвитку мислення дітей, доводить необхідне застосування на практиці. Розумове виховання молодших школярів є важливою складовою загальної системи виховання та освіти. Воно допомагає дітям зробити перший крок на шляху до розумового розвитку, виховує інтелектуальну культуру та стимулює розвиток інтелектуальної активності. Оскільки діти на початку шкільного навчання відкривають для себе нові знання та навички, розумове виховання має особливе значення на цьому етапі.

У процесі розумового розвитку акцентується на формуванні й вдосконаленні інтелектуальних можливостей школярів, здійсненні цілеспрямованої діяльності щодо засвоєння певних компетенцій і досвіду творчої діяльності. Рівень розумового розвитку характеризується характером мисленнєвої діяльності, ступенем оволодіння прийомами активного пізнання і навичками самоосвіти й самовиховання.

2. Особливості розумового виховання молодших школярів полягають у врахуванні їх короткочасного сприйняття та індивідуальних потреб і здібностей, тому необхідно використовувати різноманітні методи та

інтерактивні прийоми навчання, які викликають цікавість дітей та сприяють їхньому ефективному навчанню, а саме ігрові технології, групові та індивідуальні проєкти, методику розвитку мовлення та читання, а також інші методи, що сприяють розвитку розумових здібностей у молодших школярів.

3. Дидактична гра – це засіб оптимізації навчального процесу у цілому і розумового розвитку зокрема. Використання гри – один із найефективніших методів навчання, оскільки при цьому враховуються природні потреби дітей у грі. Гра допомагає дітям вивчити новий матеріал та закріпити знання, а також розвинути логічне мислення, увагу, пам'ять, творчі здібності та інтелектуальну культуру. Дидактичні ігри можуть мати різну форму та спрямованість, від віртуальних ігор на комп'ютері до настільних ігор.

Дидактичні ігри допомагають підвищити мотивацію дітей до вивчення мови, розвивають комунікативні та лінгвістичні навички, активізують мовленнєву діяльність та підвищують рівень засвоєння матеріалу. Використання дидактичних ігор у навчанні української мови дає можливість дітям взаємодіяти між собою, збільшити словниковий запас. Такі ігри допомагають засвоїти граматику та орфографію української мови, вчити правильно писати та вживати мову в різних ситуаціях.

Використання дидактичних ігор у навчанні української мови сприяє підвищенню ефективності навчального процесу та забезпечує змістовність і цікавість навчання. Також ігри сприяють взаємодії між учнями, розвитку їхніх комунікативних навичок. Використання різноманітних ігрових методів та форм допоможе підвищити ефективність розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови.

4. З метою розумового розвитку молодших школярів була розроблена методика використання дидактичних ігор на уроках української мови у 1 класі, спрямована допомогти учням краще засвоювати матеріал, розвинути свої мовленнєві, насамперед комунікативні, навички, а також стимулювати творчість і цікавість до вивчення мови.

Запропонована поетапна організація ігрової діяльності молодших школярів, яка охоплює період від вибору теми і дидактичної мети, розробки правил гри вчителем до рефлексії за підсумками її виконання учнями. Завдяки грі в навчальну діяльність вводиться елемент змагання, котрий перетворює дидактичне завдання в ігрове, а успішність виконання цього завдання пов'язується з ігровим результатом.

Дослідницько-експериментальна робота, що проводилася з метою перевірка власних ідей та дослідження рівня розумового розвитку учнів ЕГ і КГ, показала, що впровадження методики застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у ЕГ суттєво вплинуло на розумовий розвиток учнів 1 класу. Зросла кількість учнів ЕГ з високим (28%) і середнім (52%) рівнем розумового розвитку, а також відбулося зниження кількості учнів з низьким рівнем (20%). До початку експерименту ці показники складали відповідно 24%, 46% та 30% .

У той же час у КГ істотних змін не відбулося. Високий рівень мають 24% (до експерименту – 23%), середній 48% (до експерименту – 47%), а низький – 28% (до експерименту – 30%) учнів.

Це доводить, що запропонована методика застосування дидактичних ігор як засобу розумового розвитку молодших школярів на уроках української мови у 1 класі є дієвою.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрющенко Н. Органічне поєднання гри та навчання на уроках української мови в 1 класі спеціальної школи. *Початкове навчання і виховання*. 2007. № 34. С. 28 –30.]
2. Баєва М. В. Дидактична гра як засіб розумового розвитку молодшого школяра на уроці української мови. *Science and Education in Progress : Proceedings of the 2nd International Scientific and Practical Conference «»* (June 16-18, 2023). Dublin, Ireland. С. 79-81.
3. Бібік Н. М. Соціалізація молодших школярів у взаємозв'язку урочної та позаурочної діяльності: метод. посібник. Київ: КОНВІ ПРІНТ, 2020. 104 с
4. Гамалій А.Т. Ігри та цікаві вправи з української мови для 1 класів. Київ: Рад школа, 1981. 98 с
5. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 376 с.
6. Гранат М. В. Мовні ігри як засіб корекційно-розвивальної роботи на уроках української мови і літератури (Досвід). URL : /[https://bncs-kam-pod.at.ua/Pedagogu/Granat/movni\\_igri\\_jak\\_zasib\\_korekcijno-rozvivajnoji\\_robot.pdf](https://bncs-kam-pod.at.ua/Pedagogu/Granat/movni_igri_jak_zasib_korekcijno-rozvivajnoji_robot.pdf)
7. Громик Є. Гра – найсерйозніша справа. *Початкова школа*. 1999. № 4. С. 27–29.
8. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти. *Дивослово*. 2004. № 3. С. 76 – 81.
9. Державний стандарт початкової загальної освіти. *Початкова освіта*. 2011. № 18. С. 8–30
10. Державний стандарт початкової освіти: Постанова КМУ № 87 від 21.02.2018. URL <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text>

11. Дорофей С. В. Особливості оволодіння молодшими школярами прийомами розумової діяльності. *Проблеми сучасної психології* : Зб. наук. праць КПНУ ім. Івана Огієнка Ін-ту психології ім. Г. С. Костюка НАПН України. 2011. Вип. 12. С. 362-371.
12. Киричук О. В. Філософія освіти і проблеми виховання. *Нові технології навчання*. Київ, 1997.
13. Коваль І. Б. Дидактична гра на уроках української мови та літератури у середніх і старших класах : метод. посіб. Вінниця : ММК, 2017. 71 с.
14. Косма Т. В. Мислення учнів молодшого шкільного віку. Київ, 1968. 205 с.
15. Крутій В. А. Активізація навчальної діяльності молодших школярів у процесі використання дидактичних ігор: автореф. дис... канд. пед. наук / Інститут педагогіки АПН України. Київ, 2001. 27 с.
16. Кудикіна Н., Михайленко Р. Інтелектуальні ігри у навчанні молодших школярів (на матеріалі української мови). Київ : КМПУВ, 1999. 48 с.
17. Кузьмінський А. І., Омеляненко В. Л. Педагогіка : підручник. Київ : Знання, 2007.
18. Лапшина І. Орфографічні навички набуваєм граючи. *Учитель початкової школи*. 2014. № 12. С. 12–15.
19. Лисенко С. А. Гра як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів початкової школи з математики. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2014. № 3. С. 405–412.
20. Люблінська Г. О. Дитяча психологія. Київ: Вища школа, 1974. 356 с.
21. Макнамара Д. Спокій. Гра. Розвиток. Дніпро : Вид-во Смакі, 2021. 272 с.

22. Методика навчання української мови в початковій школі : навч.-метод. посіб. для студентів / за наук. ред. М. С. Вашуленка. Київ : Літера ЛТД, 2011. 364с
23. Мойсеюк Н. Є. Педагогіка : навч. посібник / 3-є вид., доповн. Київ, 2001. 608 с;
24. Роєнко Л. М. Ігрові навчальні технології в системі вивчення української мови у початковій школі. *Підготовка вчителя до використання інноваційних педагогічних технологій у початковій школі*: монографія / Коберник О. М., Коберник Г. І., Волошина Г. П. [та ін.]. Умань : ВПЦ «Візаві», 2017. С. 51-65.].
25. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи : підручник для пед. факультетів / Міжнародний фонд «Відродження». Київ : Абрис, 1997. 416 с.
26. Савчук Л. М. Дидактичні та інтелектуальні ігри на уроках української мови, 2–4 класи. Харків : Вид. група «Основа», 2009. 274
27. Сопівник Р. В., Дубровська Л. О., Дубровський В. Л. Система дидактичних ігор як засіб ефективності навчально-виховного процесу у сучасній початковій школі. *Психолого-педагогічні науки*. 2016. № 4. С. 111–114.
28. Сухомлинський В. О. Проблеми виховання всебічно розвиненої особистості. *Вибрані твори : в 5-ти т. Т. 1*. Київ, 1976. С. 55–206.
29. Сухомлинський В. О. Розвиток індивідуальних здібностей і нахилів учнів. *Вибрані твори : в 5-ти т. Т. 5*. Київ, 1977. С. 122–139.
30. Сухомлинський В. О. Розмова з молодим директором школи. *Вибрані твори : в 5-ти т. Т. 4*. Київ, 1977. С. 391–626.
31. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. Вибр. твори : в 5-ти т. Т. 3. Київ, 1977. С. 5–279.
32. Українська мова. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів з українською мовою навчання. 3-4-й клас. Рівень стандарту (затверджена наказом МОН України від 23.10.2017 № 1407)). *Дивослово*. 2018. №7-8. С. 2–15.

33. Федкевич О., Бакуліна Н. Нова українська школа: теорія і практика формувального оцінювання у 1-2 класах закладів загальної середньої освіти : навч.-метод. посіб. Київ : Генеза, 2019. 64 с.
34. Фіцула М. М. Педагогіка : навч. посіб. / 2-ге вид., випр., доп. Київ : Академвидвт, 2007. 560 с.
35. Хома О. Дидактична гра як один із засобів пізнавальної діяльності учнів на уроках української мови в початковій школі. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2016. № 7(61). С. 111-121.
36. Чосік Л. Я., Мандзюк С. Я. Використання дидактичних ігор з метою активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів з математики. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. 2017, 2 (351). С. 40-44.
37. Ягупов В. В. Педагогіка : навч. посібник. Київ : Либідь, 2002. 560 с.,
38. Ялліна В. Л. Поняття розумового виховання у психолого-педагогічній літературі. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2012. Вип. 27(80). С. 431-435.,
39. Caillois R. Les Jeux et les hommes. Paris : Callimard, 1958.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### ПЛАНІ УРОКІВ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ У 1 КЛАСІ

##### Тема уроку: «Закріплення вивчених букв»

Мета уроку: розширити словниковий запас учнів; розвивати логічне мислення, увагу, спостережливість та пам'ять учнів за допомогою дидактичних ігор; вчити вживати нові слова в усному та писемному мовленні.

Обладнання: таблиця зі словами «гілка», «листя», «корінь», «квітка», «стебло»; картки з зображеннями дерева, квітки, кущі та інших рослин.

Хід уроку:

Організаційний момент. Вчитель привітає учнів, перевірити готовність класу до уроку.

Введення в ігрову форму. Вчитель пропонує учням гру «Збір слів». Учитель записує на дошці слова: «гілка», «листя», «корінь», «квітка», «стебло». Учні повинні якомога швидше, скласти більше слів на першу літеру кожного слова.

Вивчення нових слів. Вчитель пропонує учням подивитись на картки із зображеннями рослин і назвати їх. Потім учитель показує картки з написами «кущ», «дерево», «квітка», «трава» та пропонує учням додати ще слова до списку. Учні повинні додати нові слова, пов'язані з рослинами.

Вправа на пам'ять. Вчитель пропонує учням гру «Які слова зникли?». На дошці вчитель записує кілька слів, пов'язаних з рослинами. Потім вчитель закриває дошку на кілька секунд і стирає одне слово. Учні повинні вирішити, яке слово зникло.

Вправа на увагу та спостережливість. Вчитель пропонує учням гру «Знайди відмінності». Учні підтримують картки з двома зображеннями рослин, які дещо відрізняються одна від одної.

Узагальнення уроку.

Домашнє завдання.

### Тема уроку: «Письмо малої букви л і складів з нею»

Мета уроку: ознайомити учнів з малою рукописною буквою л; навчити її писати; формувати вміння читати і писати склади з буквою л; удосконалювати вміння орієнтуватися в сітці зошита; розвивати спостережливість, вміння порівнювати, аналізувати; виховувати охайність, старання, пізнавальні інтереси.

Обладнання: малюнки пазли, предметні малюнки, зразок написання букви, цеглинки LEGO.

Хід уроку:

1. Організаційний момент. Вчитель привітає учнів, перевіряє готовність класу до уроку.

2. Актуалізація опорних знань учнів (робота в групах)

Діти складають малюнки -пазли ,презентують роботу, називають слово.

Введення в ігрову форму. Вчитель пропонує учням дидактичну гру «Хто більше?» Учитель пропонує позмагатися. Хто назве найбільше слів, в якому є запропонований склад, той і переможець (біля малюнка з лисенятком прикріплюються склади).

3. Повідомлення теми і мети уроку . Чи здогадалися дітки яку букву ми сьогодні будемо писати? Сьогодні маленьке Лисеня, яке завітало до нас, буде спостерігати, як ми навчимося писати рядкову букву л.

Гра «Утвори слово» (цеглинки LEGO) Лисенятко пропонує погратися і скласти з цеглинок слово

Підсумок уроку. Рефлексія.

- яку букву вчилися писати ?

-які звуки вона позначає?

**Тема уроку: « Слова, що протилежні за значенням»**

Мета уроку: розширити словниковий запас учнів; розвивати логічне мислення та увагу учнів; формувати навички використання слів із протилежними значеннями в мовленні.

Обладнання: таблиця зі словами, які мають трохи значення; картки зі словами, які мають трохи значення.

Хід уроку:

Організаційний момент. Вчитель привітає учнів, перевірити готовність класу до уроку.

Введення в ігрову форму. Вчитель пропонує учням гру «Знайди пару». Учитель показує картки зі словами, які мають небагато значень, наприклад, «ліво», «стіл», «міст». Учні повинні знайти пару до кожного слова, яке має інше значення, наприклад, «право», «кухня», «ріка».

Вивчення нових слів. Вчитель пропонує учням подивитись на таблицю зі словами, які мають кілька значень, наприклад, «дерево», «кіт», «лід» тощо. Учні повинні назвати різні значення кожного слова та скласти речення з кожним з них.

Вправа на увагу та логічне мислення. Вчитель пропонує учням гру «Які слова не підходять?». Учитель показує картки зі словами, які мають мало значення, та пропонує учням знайти слово, яке не підходить до певного контексту.

Підсумок уроку.

Домашнє завдання

**Тема уроку: «Подорожуємо Україною».**

Цілі уроку: розвивати логічне мислення та увагу учнів; формувати навички використання слів для опису подій та розповіді; розвивати уяву та творчість учнів; підвищувати інтерес до дослідження світу.

Обладнання: карти із зображеннями місць для подорожей (пляж, гори, музей, парк тощо); папір аркушу та олівці.

Хід уроку:

Організаційний момент. Вчитель привітає учнів, перевірити готовність класу до уроку.

Введення в ігрову форму. Вчитель пропонує учням гру «*Вибери місце*». Вчитель показує карту із зображенням місць для подорожі та пропонує учням вибрати місце, куди вони хочуть подорожувати.

Розповідь про подорож. Вчитель пропонує учням скласти розповідь про свою вигадану подорож. Учні отримують аркуш паперу та олівець і записують назву місця, куди вони будуть швидше подорожувати. Потім учні повинні розповісти про свою подорож, описати місце, де вони побували, розповісти про враження та події, які вони зустріли.

Вчитель пропонує учням гру «*Знайди місце*». Вчитель описує місце, куди вони подорожували, а учні повинні відгадати, про яке місце йдеться.

Висновки уроку.

Домашнє завдання.

### Тема уроку: «Словниковий запас»

Цілі уроку: розширити словниковий запас учнів; розвивати логічне мислення, увагу, спостережливість та пам'ять учнів за допомогою дидактичних ігор; вчити вживати нові слова в усному та писемному мовленні.

Обладнання: таблиця зі словами «гілка», «листя», «корінь», «квітка», «стебло»; картки з зображеннями дерева, квітки, кущі та інших рослин.

Хід уроку:

Організаційний момент. Вчитель привітає учнів, перевірити готовність класу до уроку.

Введення в ігрову форму. Вчитель пропонує учням гру *«Збір слів»*.

Учитель записує на дошці слова: «гілка», «листя», «корінь», «квітка», «стебло». Учні повинні якомога швидше, скласти більше слів з цього літера.

Вивчення нових слів. Вчитель пропонує учням подивитись на картки із зображеннями рослин і назвати їх. Потім учитель показує картки з написами «кущ», «дерево», «квітка», «трава» та пропонує учням додати ще слова до списку. Учні повинні додати нові слова, пов'язані з рослинами.

Вправа на пам'ять. Вчитель пропонує учням гру *«Які слова зникли?»*. На дошці вчитель записує кілька слів, пов'язаних з рослинами. Потім вчитель закриває дошку на кілька секунд і стирає одне слово. Учні повинні вирішити, яке слово зникло.

Вправа на увагу та спостережливість. Вчитель пропонує учням гру *«Знайди відмінності»*. Учні підтримують картки з двома зображеннями рослин, які дещо відрізняються одна від одної.

Узагальнення уроку.

Домашнє завдання.

**Додаток Б**  
**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ДЛЯ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ МОЛОДШИХ**  
**ШКОЛЯРІВ**

**«Підберемо пару»**

Мета: закріпити словник іменників за темою «Іграшки», вчити встановлювати подібність предмета з його зображенням на картинках, удосконалювати зорове сприйняття.

Обладнання: іграшки (м'яч, лялька, ведмедик тощо), предметні картинки із зображенням цих іграшок. Розгляньте разом з дитиною іграшки та предметні картинки. Назвіть кожну з них. Попросіть дитину взяти в руки одну з картинок і знайти іграшку відповідну їй.

**« Знайди і викресли»**

Матеріали та обладнання: коректурна таблиця для дітей віком від 3 до 4 років, олівець, секундомір.

Процедура дослідження: дослідник роздає бланки завдань і пропонує після команди "Почали" уважно переглядаючи, викреслювати різними способами які-небудь два різні предмети, наприклад, зірочку вертикальною рисою, а кружечок – горизонтальною. За цією методикою дитина працює 2,5 хвилини, протягом яких п'ять разів підряд (через кожні 30 сек.) дитині говорять слова "Стоп" і "Починай". Експериментатор сам відзначає на малюнку дитини місця, де подані ці команди.

**«Залатай килимок»**

Мета: Розвиток сприймання, уваги, вміння утримувати у короточасній та оперативній пам'яті потрібний образ і співвідносити зі зразком, вирішуючи наочне завдання.

Хід гри: Дитині пропонують розглянути малюнок, наголошуючи що на ньому зображений килимок, а також різноманітні клаптики тканини, щоб залатати дірочки у килимочку так, щоб заплати не відрізнялися.

### **«Чим грають і що вдягати».**

Мета: закріпити в словнику дитини назви іграшок, предметів одягу, основних дій з ними.

Обладнання: предметні картинки із зображенням іграшок і предметів одягу.

Розкладіть на столі предметні картинки і запропонуйте дитині сказати, що на них зображено. Попросіть малюка показати і назвати предмети, з якими можна грати. Спонукаючи його відповідати фразою: «Я граю машиною». Потім попросіть дитину назвати предмети одягу та основна дія з ними: «Пальто надягають». В кінці гри підведіть підсумок: машиною, кубиком грають. Пальто, сорочка, шкарпетки, сукня надягають - це одяг.

### **«Пройди алфавітний лабіринт»**

Це гра на закріплення у дитини знань букв алфавіту, а також розвивати логічне мислення. Роздруковану гру роздати дітям і попросити дитину зорієнтуватися в лабіринті букв. Від кожної букви до наступної йде тільки один правильний напрямок, яке потрібно вказати, малюючи стрілки або розфарбовуючи всі квадрати по порядку від першої букви «А» до останньої «Я». Крім того, можна попросити дитину порахувати букви і написати послідовний номер кожної букви в алфавіті.

### **«Придумай гру»**

Дитина отримує завдання за 5 хв. придумати яку-небудь гру і детально розповісти про неї, відповідаючи на наступні питання експериментатора:

1. Як називається гра?
2. У чому вона полягає?
3. Скільки людей необхідно для гри?
4. Які ролі отримують учасники у гри?
5. Як проходитиме гра?
6. Які правила гри?
7. Чим повинна буде закінчитися гра?

8. Як будуть оцінюватися результати гри і успіхи окремих учасників?

### **«Що змінилося»**

Мета: закріплювати в словнику дитини іменники з теми: «Іграшки», «Одяг», «Меблі» і т.д., сприяти розвитку уваги і короткочасної зорової пам'яті.

Обладнання: іграшки або предметні картинки по темі 5-7 штук.

Розкладіть на столі іграшки або предметні картинки і попросіть дитину назвати їх. Запропонуйте малюкові закрити очі і змініть розташування іграшок або картинок на столі. Розплющивши очі, дитина повинна відгадати, які іграшки або картинки переставив дорослий.

### **«Чудесний мішечок»**

Мета: закріплювати в словнику дитини слова з теми: «Іграшки», «Фрукти», «Овочі» і т.д., вчити розрізняти предмети на дотик, удосконалювати тактильне сприйняття.

Обладнання: мішечок, предмети по темі.

Запропонуйте дитині дістати з «чудесного мішечка» певний предмет. Малюк повинен знайти його на дотик, не заглядаючи в мішечок. Ускладнити завдання можна, поклавши в мішечок предмети різного розміру (великі, маленькі). У цьому випадку дитині пропонується знайти в мішечку вказаний дорослим предмет.

## Додаток В

**ТЕСТОВИЙ МАТЕРІАЛ ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ РОЗУМОВОГО  
РОЗВИТКУ ДИТИНИ****(за Е. Ф. Замбіцявачене)**

**Субтест І.** Вибери одне зі слів у дужках, щоб правильно закінчити речення:

- а) У чобота є ... (шнурок, пряжка, підошва, ремінці, гудзик).
- б) У теплих краях живе ... (ведмідь, олень, вовк, верблюд, тюлень).
- в) У році ... (24, 3, 12, 4, 7) місяців.
- г) Місяць зими ... (вересень, жовтень, лютий, листопад, березень).
- д) Найбільша птах ... (ворона, страус, сокіл, горобець, орел, сова).
- е) Троянди - це ... (фрукти, овочі, квіти, дерево).
- ж) Сова завжди спить ... (вночі, вранці, вдень, ввечері).
- з) Вода завжди ... (прозора, холодна, рідка, біла, смачна).
- і) У дерева завжди є ... (листя, квіти, плоди, корінь, тінь).
- к) Місто Росії ... (Париж, Москва, Лондон, Варшава, Софія).

**Субтест ІІ.** У кожному рядку написано п'ять слів, з яких чотири можна об'єднати в одну групу і дати їй назву. Одне слово до групи не відноситься, треба знайти і викреслити «зайве» слово:

- а) тюльпан, лілія, квасоля, ромашка, фіалка;
- б) річка, озеро, море, міст, болото;
- в) лялька, ведмедик, пісок, м'яч, лопата;
- г) Київ, Харків, Варшава, Донецьк, Одеса;
- д) тополя, береза, ліщина, липа, осика;
- е) окружність, трикутник, чотирикутник, указка, квадрат;
- ж) Іван, Петро, Нестеров, Макар, Андрій;
- з) курка, півень, лебідь, гусак, індик;
- і) число, розподіл, віднімання, додавання, множення;
- к) веселий, швидкий, сумний, смачний, обережний.



|               |                                           |
|---------------|-------------------------------------------|
| машина        | лодка                                     |
| ж)-----=----- |                                           |
| мотор         | ріка, моряк, болото, парус, хвиля         |
| стілець       | голка                                     |
| з)-----=----- |                                           |
| дерев'ний     | гостра, тонка, блискуча, коротка, стальна |
| стіл          | підлога                                   |
| і)-----=----- |                                           |
| скатертина    | меблі, килим, пилюка, дошка, цвях         |

**Субтест IV.** Ці пари слів можна назвати одним назвою. приклади:

- штани, плаття ... - одяг;
- трикутник, квадрат ... - фігура.

Придумай назву до кожної пари:

- а) мітла, лопата ...
- б) окунь, карась ...
- в) літо, зима ...
- г) огірок, помідор ...
- д) бузок, шипшина ...
- е) шафа, диван ...
- ж) день, ніч ...
- з) слон, мураха ...
- і) червень, липень ...
- к) дерево, квітку ...

## ОЦІНКА І ІНТЕРПРЕТАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ТЕСТУ

**Субтест I.** Якщо відповідь на перше завдання правильна, ставиться питання: «Чому не шнурок?» Після правильного пояснення рішення оцінюється в 1 бал, при неправильній відповіді дається 0,5 бала. Якщо відповідь помилкова, дитині пропонується подумати і дати іншу відповідь (стимулююча допомога). За правильну відповідь після другої спроби ставиться 0,5 бала. Якщо відповідь знову неправильна, з'ясовується розуміння слова «завжди», що важливо для вирішення проб «ж» і «і» того ж субтеста. При вирішенні наступних проб субтеста I уточнюючі питання не задаються.

**Субтест II.** Якщо відповідь на перше завдання правильна, ставиться питання: «Чому?» При правильному поясненні зараховується 1 бал, при помилковому – 0,5 бала. Якщо відповідь помилкова, надається допомога, як і у субтесті I. За правильну відповідь після другої спроби ставиться 0,5 бала. При пробах «е», «і», «к» додаткові питання не ставляться, тому що діти ще не можуть сформулювати принцип узагальнення для цих питань. Додаткове питання також не ставиться до проб «ж», оскільки емпірично виявлено, що якщо дитина правильно вирішує цю пробу, то він володіє такими поняттями, як «ім'я» і «прізвище».

**Субтест III.** За правильну відповідь ставиться 1 бал, за відповідь після другої спроби дається 0, 5 бала. Уточнюючі питання не задаються.

**Субтест IV.** При неправильній відповіді пропонується подумати ще. За правильну відповідь ставиться 1 бал, за відповідь після другої спроби дається 0, 5 бала. Уточнюючі питання не задаються.

При обробці результатів дослідження для кожної дитини підраховується сума балів, отриманих за виконання окремих субтестів, і загальна бальна оцінка за чотири субтеста в цілому. Максимальна кількість балів – 40. Крім того, доцільно окремо підрахувати загальну сумарну оцінку за виконання проб при другій спробі (після стимулюючої допомоги).