

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГІУМ»
ІМЕНІ Т. Г. ШЕВЧЕНКА
Факультет дошкільної, початкової освіти та мистецтв
Кафедра мов та методики їх викладання

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня: «магістр»

на тему:

**МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР
ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ НА
УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Виконала:

студентка II курсу магістратури, 21 - М групи
спеціальності 013 «Початкова освіта»

Грибань Анна Анатоліївна

Науковий керівник:

кандидат педагогічних наук, доцент

Конотоп Олена Сергіївна

Роботу подано до розгляду «___» _____ 2024 року.

Студентка _____ Анна ГРИБАНЬ

Науковий керівник _____ Олена КОНОТОП

Кваліфікаційна робота розглянута на засіданні кафедри дошкільної та початкової освіти

протокол № _____ від «___» _____ 20__ р.

Студентка допускається до захисту даної роботи в екзаменаційній комісії.

Зав. кафедри _____ Ірина ТУРЧИНА

АНОТАЦІЯ

кваліфікаційної роботи освітнього ступеня: «магістр»

здобувачки вищої освіти 6 курсу

Спеціальності 013 «Початкова освіта»

Грибань Анни Анатоліївни

на тему: «Методика організації та проведення дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі»

Ключові слова: дидактичні ігри, пізнавальна активність, початкова школа, українська мова, методика викладання, навчальний процес, мовленнєві навички, інтерактивне навчання.

Актуальність дослідження. Проблема розвитку пізнавальної активності учнів є однією з найбільш актуальних у сучасній освіті. У початковій школі важливим завданням є не лише засвоєння знань, а й розвиток здатності дітей до активної пізнавальної діяльності. Враховуючи швидкий розвиток методик навчання та сучасні вимоги до навчального процесу, зростає необхідність у використанні інноваційних технологій, серед яких важливу роль займають дидактичні ігри. Вони допомагають активізувати учнів, сприяють розвитку мовленнєвих навичок, а також підвищують зацікавленість до навчання. Методика організації та проведення таких ігор на уроках української мови є недостатньо вивченою, що визначає актуальність даного дослідження.

Об'єкт дослідження – процес навчання учнів початкової школи на уроках української мови.

Предмет дослідження - методика навчання, організації та проведення дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.

Мета дослідження – полягає у теоретичному обґрунтуванні, практичній розробці та експериментальній перевірці методики організації та проведення дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.

Завдання дослідження:

1. Схарактеризувати вікові особливості учнів початкової школи, які необхідні для використання дидактичних ігор на уроках української мови.
2. Визначити й описати критерії оцінки рівня пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початкових класах.
3. Дослідити умови використання дидактичних ігор як засобу формування пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.
4. Розробити та експериментально перевірити методику використання дидактичних ігор для розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початкових класах та запропонувати методичні рекомендації.

Для реалізації поставлених завдань нами застосовувались **методи дослідження:**

- *теоретичні:* аналіз і узагальнення психолого-педагогічної та методичної літератури, метод теоретичного аналізу і синтезу;
- *емпіричні:* педагогічне спостереження, аналіз уроків щодо досліджуваної проблеми, анкетування вчителів початкових класів, педагогічний експеримент.

Для вирішення першого завдання досліджено теоретичні підходи до використання дидактичних ігор в освітньому процесі, зокрема у контексті навчання української мови.

Для вирішення другого завдання розроблено класифікацію видів ігор, зокрема мовленнєвих ігор, що активізують пізнавальну активність учнів початкових початкової школи.

Для вирішення третього та четвертого завдань проведено експериментальне дослідження, яке підтвердило їхню ефективність у підвищенні рівня пізнавальної активності учнів і розвитку мовленнєвих навичок, а також розроблено методичні рекомендації щодо організації та проведення дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі.

У результаті дослідження встановлено, що використання дидактичних ігор на уроках української мови значно підвищує рівень пізнавальної активності учнів, стимулює їх мовленнєвий розвиток, а також сприяє підвищенню мотивації до навчання. Запропоновані методичні рекомендації можуть бути корисними для практичного застосування вчителями початкових класів.

ABSTRACT

of the qualification work of the educational degree: “Master”

for 6th year students of higher education

of Specialty 013 “Primary Education”

Hryban Anna

on the topic: “Methodology of organizing and conducting didactic games as a means of developing cognitive activity of students in Ukrainian language lessons in primary school”

Keywords: didactic games, cognitive activity, primary school, Ukrainian language, teaching methodology, educational process, speech skills, interactive learning.

Relevance of the study: The problem of developing students' cognitive activity is one of the most pressing in modern education. In primary school, an important task is not only the acquisition of knowledge, but also the development of children's ability to engage in active cognitive activity. Given the rapid development of teaching methods and modern requirements for the educational process, there is a growing need to use innovative technologies, among which didactic games play an important role. They help activate students, promote the development of speech skills, and increase their interest in learning. The methodology of organizing and conducting such games in Ukrainian language lessons is not sufficiently studied, which determines the relevance of this study.

Object of the study: The process of teaching primary school pupils in Ukrainian language lessons.

Subject of the study: The methodology of teaching, organizing and conducting didactic games as a means of developing pupils' cognitive activity in Ukrainian language lessons in primary school.

Purpose of the study is to theoretically substantiate, practically develop and experimentally test the methodology of organizing and conducting didactic games as a means of developing students' cognitive activity in primary school Ukrainian language lessons.

Research tasks:

1. To characterize the age characteristics of primary school pupils necessary for the use of didactic games in Ukrainian language lessons.
2. Identify and describe the criteria for assessing the level of cognitive activity of students in primary school Ukrainian language lessons.
3. To investigate the conditions of using didactic games as a means of forming students' cognitive activity in Ukrainian language lessons in primary school.
4. To develop and experimentally test the methodology of using didactic games for the development of organizing cognitive activity in primary school Ukrainian language lessons and to propose methodological recommendations.

In order to achieve our objectives, we used the following **research methods**:

- Theoretical: analysis and synthesis of psychological, pedagogical and methodological literature, method of theoretical analysis and synthesis;
- Empirical: pedagogical observation, analysis of lessons on the problem under study, questionnaire survey of primary school teachers, pedagogical experiment.

To solve the first task, theoretical approaches to the use of didactic games in the educational process, in particular in the context of teaching the Ukrainian language, are investigated.

To solve the second task, a classification of types of games, in particular speech games, that activate the cognitive activity of primary school students was developed.

To solve the third and fourth tasks, an experimental study was conducted, which confirmed their effectiveness in increasing the level of cognitive activity of students and developing their speech skills, and methodological recommendations for

organizing and conducting didactic games in Ukrainian language lessons in primary school were developed.

The study found that the use of didactic games in Ukrainian language lessons significantly increases the level of cognitive activity of, stimulates their speech development, and also contributes to increasing motivation to learn. The proposed methodological recommendations can be useful for practical application by primary school teachers.

ЗМІСТ

АНОТАЦІЇ.....	3
ВСТУП	10
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.....	16
1.1. Мета використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи.....	16
1.2. Психофізіологічні особливості учнів початкової школи.....	27
1.3. Потенціал використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.....	34
Висновки до першого розділу.....	40
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ.....	42
2.1. Класифікація дидактичних ігор для розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи.....	42
2.2. Критерії оцінки рівня пізнавальної активності учнів початкової школи.....	47
2.3. Методика використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі.....	55
2.4. Модель використання дидактичної гри на уроках української мови в початковій школі.....	79
Висновки до другого розділу.....	83
РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРЕМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ	

АКТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.....	85
3.1. Організація та проведення дослідження використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.....	85
3.2. Аналіз результатів дослідження.....	91
3.3. Методичні рекомендації щодо використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.....	101
Висновки до третього розділу.....	103
ВИСНОВКИ.....	105
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	109
ДОДАТКИ.....	117

ВСТУП

Актуальність дослідження. Модернізація початкової освіти, запровадження державного стандарту базової загальної освіти, нові програми для закладів загальної освіти, в тому числі початкової (1-4 класи) потребують модернізації змісту, структури, форм і методів навчання. Сьогодні навчання в початковій школі має бути орієнтоване на розвиток пізнавальної активності учнів, яка буде спрямовувати загальнокультурний розвиток учнів, їх адаптацію до життя в певному соціальному середовищі, та формувати громадянську, патріотичну, морально-етичну, естетичну освіту.

Останніми роками увага вчених, мовознавців та викладачів прикута до проблеми формування розвитку пізнавальної активності на уроках української мови як одного з важливих показників готовності учнів до ефективного спілкування та як одного з необхідних чинників формування духовної культури особистості.

Оскільки повне знання української мови є важливою умовою для входження в суспільство, визначення свого місця в ньому, розкриття потенціалу особистості, успішного міжкультурного спілкування недостатньо для опанування мовленнєвої системи та набуття мовленнєвих навичок, необхідно навчити дитину користуватися мовою відповідно до соціокультурного середовища, норм і способу життя, кодексу поведінки та загальноприйнятих форм дійсності.

Останнім часом переважає кількість робіт які досліджують феномен у підготовці учнів початкової школи (А. Капська, В. Рогинський, О. Хоменко). Підхід Л. Кондрашова до визначення сутності імітаційно-ігрового навчання та реалізації процесу його навчання у початковій школі [18; 41; 46; 47].

Значна кількість досліджень з цього питання пов'язана з різними аспектами підвищення ефективності та результативності навчання за допомогою окремих видів ігор та їх комплексів (А. Вербицький, А. Жорник, А. Матюшкіна, П. Підкасистий, П. Шмаков, О. Янковська). Організація та проведення навчальних ігор знайшли відображення у творчості Н. Ахметова, Л. Байкової, П.

Колосова, В. Платов, В. Семенов, Є. Груцький та ін., але позиція формування активної комунікативної особистості учня початкової школи не відведено належного місця [11; 24; 47; 54].

Дидактична гра завжди привертала увагу педагогів. Такі вчені, як: Ш. Амонашвілі, Н. Бібік, Д. Вагапова, А. Капська, О. Киричук, Н. Скрипниченко, О. Скрий, В. Платонов, вивчали використання ігор у навчальних програмах. Вивченням психологічних аспектів ігрових технологій займалися такі вчені, як: Д. Александров, Б. Бадмаєв, Р. Вайнола, А. Вербицький, Г. Нагорна, Л. Проколієнко, О. Савченко, Г. Сагач, П. Щербань, Г. Шедровицький. А. Вербицький вивчав вплив ігор на розвиток креативності та проблемного мислення, Д. Ельконін розглядав психологічні аспекти використання ігор у навчальному процесі, І. Зимня досліджувала ефективність використання ігор у навчанні з точки зору психології освіти, О. Леонтьєв вивчав вплив ігрових технологій на розвиток мислення та пізнавальних процесів, Н. Складенко розглядав психологічні аспекти використання комп'ютерних ігор у навчальних програмах., Ю. Федусенко вивчав ефективності ігор у педагогічній практиці та їх вплив на навчальний процес та Т. Хоменко досліджував використання ігор для підвищення мотивації та активності учнів у навчанні [9; 10; 11; 24; 26; 27].

Д. Тюрін був одним із перших учених, який уважно вивчав методику проведення дидактичних ігор на уроках української мови. Його роботи з початку 2000-х років дали імпульс розвитку цієї теми в сучасній українській педагогіці. О. Гавриш у своїх дослідженнях наголошував на значущості дидактичних ігор для розвитку комунікативних навичок учнів на уроках української мови в НУШ. Його роботи зосереджуються на педагогічних аспектах проведення ігор, що сприяють формуванню навичок спілкування. Н. Мельниченко у своїх публікаціях звертає увагу на психологічний аспект використання дидактичних ігор. Вона досліджує вплив ігор на пізнавальну активність дітей, їхній когнітивний розвиток та мотивацію до вивчення української мови. О. Заяць вивчає методику проведення дидактичних ігор з урахуванням специфіки НУШ. Її дослідження орієнтовані на створення адаптованих ігор, які відповідають

новим освітнім стандартам. М. Коваленко проводить дослідження, пов'язані з оцінюванням ефективності дидактичних ігор як інструменту активізації пізнавальної діяльності учнів. Її роботи допомагають виявити оптимальні методи та прийоми проведення ігор на уроках української мови [2; 17; 18; 41; 46; 47; 54].

Гра стає одним з основних методів навчання. Згідно з Концепцією НУШ, навчання має бути орієнтоване на учнів, їхні інтереси та здібності. У цьому контексті гра є ефективним засобом розвитку дитини, її пізнавальної активності, творчих здібностей та соціальних навичок.

У зв'язку з цим необхідно розробити методику використання дидактичних ігор з метою розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи на уроках української мови.

Об'єкт дослідження – процес навчання учнів початкової школи на уроках української мови.

Предмет дослідження - методика навчання, організації та проведення дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.

Мета дослідження – полягає у теоретичному обґрунтуванні, практичній розробці та експериментальній перевірці методики організації та проведення дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.

Завдання дослідження:

1. Схарактеризувати вікові особливості учнів початкової школи, які необхідні для використання дидактичних ігор на уроках української мови.
2. Визначити й описати критерії оцінки рівня пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.
3. Дослідити умови використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.
4. Розробити та експериментально перевірити методику використання дидактичних ігор для розвитку пізнавальної активності учнів на уроках

української мови в початковій школі та запропонувати методичні рекомендації.

Для реалізації поставлених завдань нами застосовувались **методи дослідження:**

- *теоретичні:* аналіз і узагальнення психолого-педагогічної та методичної літератури, метод теоретичного аналізу і синтезу;
- *емпіричні:* педагогічне спостереження, аналіз уроків щодо досліджуваної проблеми, анкетування вчителів початкових класів, педагогічний експеримент.

Теоретичне значення дослідження полягає в обґрунтуванні методики використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.

Практичне значення дослідження полягає у розборці комплексів вправ для використання на уроках української мови та у розробці методичних рекомендацій щодо використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.

Експериментальна база дослідження. Шосткинська початкова школа «Паросток».

Апробація результатів дослідження та публікації. Основні теоретичні положення магістерської роботи висвітлено на науково-практичних конференціях:

1. Участь у Міжнародній науково-практичній конференції «Science in the environment of rapid changes» «InterConf», № 166. м. Брюссель (Бельгія) з темою «Особливості використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі в умовах НУШ».
2. Участь у Міжнародній науково-практичній конференції «Science, education, innovation: topical issues and modern aspects» «InterConf» № 168. м. Таллінн (Естонія) з темою «Дидактична гра як засіб розумового

розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі в умовах НУШ».

3. Участь у Міжнародній науково-практичній конференції «Innovative development in the global science» «InterConf», № 186. м. Бостон (США) з темою «Особливості проведення дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі в умовах НУШ».
4. Участь у Всеукраїнській науково-практичній студентській конференції «Теорія і практика сучасної освіти та науки в Україні у світлі ідей К. Д. Ушинського (1823/1824 – 1870/1871) з темою «Дидактичні ігри як засіб навчання української мови в умовах НУШ».
5. Участь у I Міжнародній науково-практичній конференції «Сучасна освіта в умовах глобалізованого світу: реалії, виклики, перспективи» з темою «Потенціал використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі».

Публікації:

1. Грибань А. А. *Особливості використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі в умовах НУШ*. Збірник матеріалів міжнародної науково-практичної конференції «Science in the environment of rapid changes» «InterConf», № 166. м. Брюссель (Бельгія), 16-18 серпня 2023 року. С. 75 – 77.
2. Грибань А. А. *Дидактична гра як засіб розумового розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі в умовах НУШ*. Збірник матеріалів міжнародної науково-практичної конференції «Science, education, innovation: topical issues and modern aspects» «InterConf» № 168. м. Таллінн (Естонія), 26-28 серпня 2023 року. С. 61 – 63.
3. Грибань А. А. *Особливості проведення дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в*

початковій школі в умовах НУШ. Збірник матеріалів міжнародної науково-практичної конференції «Innovative development in the global science» «InterConf», № 186. м. Бостон (США), 26-28 січня 2024 року. С. 109 – 111.

4. Грибань А. А. *Дидактичні ігри як засіб навчання української мови в умовах НУШ. Збірник матеріалів всеукраїнської науково-практичної студентської конференції «Теорія і практика сучасної освіти та науки в Україні у світлі ідей К. Д. Ушинського (1823/1824 – 1870/1871): м. Чернігів, 29 березня 2024 року. С. 54 – 55.*
5. Грибань А. А. *Потенціал використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі. Збірник матеріалів I Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасна освіта в умовах глобалізованого світу: реалії, виклики, перспективи». м. Чернігів, 23 – 24 травня 2024 року. С. 99 – 100.*

Структура роботи: вступ, 3 розділи, висновки, список використаних джерел, додатки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

1.1. Мета використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи

Основна увага приділяється взаємодії вчителя та учнів у процесі навчання. Гра – один з природно-розслаблених для дитини процесів діяльності, здається марною, але водночас необхідною та повчальною. Між учителем і учнями розвиваються невимушені стосунки. Учень під час гри здатний уявити, що є в навколишньої дійсності, і в захваті не помічає, що вчиться – дізнається нове, зберігає, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює поняття, розвиває уяву [1 с. 346; 2; 3, с. 251].

У процесі гри у дітей розвивається звичка до зосередження, самостійного мислення, уваги та потяг до знань. Захоплені грою, учні не усвідомлюють, що вони навчаються. Вони дізнаються і запам'ятовують нове, опиняються в незвичних ситуаціях, поповнюють запас ідей і понять, розвивають уяву. Навіть найохочіші діти захоплюються грою і прагнуть не розчарувати своїх товаришів по грі.

Вимоги до результатів, структури та умов освоєння основної освітньої програми початкової загальної освіти в сучасній школі орієнтовані на комплексний розвиток учнів, враховуючи їхні вікові та індивідуальні особливості. На етапі початкової освіти велика увага приділяється формуванню базових компетенцій учнів, які будуть основою для подальшого навчання. Важливим аспектом є розвиток ключових навичок (читання, письма, обчислювальної діяльності тощо), а також соціальних умінь та навичок співпраці. Етап початкової загальної освіти визначає фундаментальні знання і вміння, що необхідні для успішного навчання у подальших роках шкільної освіти. Такий підхід не лише забезпечує глибоке засвоєння базового

академічного матеріалу, а й сприяє розвитку особистості учня з урахуванням його унікальних потреб і здібностей [2; 6, с. 106; 7, с. 67; 8; 68].

У психолого-педагогічній літературі виявлено, що інтерес до навчання відіграє ключову роль у навчально-виховному процесі, як показують результати спеціальних досліджень вчених, таких як Н. Бібік, О. Киричук, Г. Костюк, Л. Проколієнко, О. Савченко, Н. Скрипниченко, О. Скрий та інші [9, с. 127; 10, с.99; 11; 24, с. 365]. Усі ці автори підкреслюють важливість інтересу до знань у шкільному процесі. Аналіз їхніх досліджень свідчить про необхідність перегляду, уточнення та розширення наукових уявлень про чинники, які визначають навчальну успішність учнів початкової школи. Розуміння ролі інтересу як мотиваційного фактора може значно вплинути на підвищення ефективності навчання та розвиток учнівських здібностей. Виховання активного ставлення до знань, науки загалом і навчальної діяльності, зокрема неможливе без розвитку допитливості, прагнення до знань, інтересу до навчання [12, с. 189; 11; 13; 14, с. 278].

Ігри мають особливе значення в житті учнів початкової школи. Наразі педагоги намагаються знайти найбільш ефективні методи навчання для активізації та розвитку пізнавального інтересу учнів до матеріалу, який вони вивчають. Філософи мають свої погляди щодо використання дидактичних ігор. Так Я. А. Коменський вважав, що гра є природною формою навчання для дітей. Він писав, що діти мають навчатися через гру, бо це відповідає їхній природі. Також Я. А. Коменський розробив низку дидактичних ігор для дітей, які допомагали їм вивчати такі теми, як математика, мова та географія [14, с. 278; 15, с. 44; 16, с. 61-65].

Ж.-Ж. Руссо також вважав, що гра є важливою частиною освіти дітей. Він писав, що діти повинні грати вільно і самостійно, щоб розвивати свої природні здібності. Ж.-Ж. Руссо критикував традиційні методи навчання, які він вважав занадто суворими та пригнічувальними. Він вважав, що діти повинні вчитися через досвід і взаємодію зі своїм оточенням [15, с. 44; 16, с. 61-65; 17, с. 101-105].

Дж. Дьюї стверджував, що гра є важливим елементом освіти. Він писав, що гра допомагає дітям розвивати свої пізнавальні здібності та соціальні навички, навчання має ґрунтуватися на досвіді дітей, і що ігри є чудовим способом надати дітям цей досвід [18, с. 124-146; 19; 20; 21, с. 15].

У результаті вивчення всіх без винятку предметів на рівні початкової загальної освіти починається формування навичок, необхідних для життя і роботи в сучасному високотехнологічному суспільстві. Ігрові матеріали на сучасному уроці є одним із доступних засобів початкової освіти [20; 21, с. 15; 22; 23, с. 64; 24, с. 365; 25, с. 66-88].

Ігри мають особливе значення в житті дітей у дошкільному та молодшому шкільному віці. Л. Шацький високо цінує важливість ігор і пише про це: «Ігри є важливою лабораторією дитинства, що додає колорит і атмосферу в життя дитинства. У іграх відбувається перероблення цього особливого життєвого матеріалу, що є найздоровішим ядром раціональної школи дитинства» [4, с. 3-43; 5; 7; 17, с. 101-105; 26; 27, с. 336].

Г. Шедровицький стверджує, що ігри – це особлива форма дитячого життя, вироблена або створена суспільством для управління дитячим розвитком, у цьому сенсі вони є особливим педагогічним творінням». Він зазначає, що ігри – це: 1) особливе ставлення дитини до навколишнього світу; 2) особлива діяльність дитини, яка змінюється і розвивається як суб'єктивна активність дитини; 3) вид діяльності, соціально заданий і засвоєний дитиною; 4) діяльність, в якій засвоюється найрізноманітніший зміст і в якій розвивається психіка дитини; 5) соціально-педагогічна форма організації всього життя дитини [5; 6, с. 103-106; 27, с. 336;].

Д. Ельконін дає таке визначення гри: «Гра – це діяльність, в якій відтворюються суспільні відносини між людьми поза умовами безпосередньої утилітарної діяльності». Ігри також є одним з найважливіших засобів духовно-морального виховання дітей і засобом розрядки переживань, неприємних або заборонених для особистості школярів [6, с. 103-106; 8; 9, с. 124-127; 14, с. 278; 30, с. 24].

У іграх діти спостерігають, порівнюють і зіставляють, класифікують об'єкти за тими чи іншими ознаками, аналізують та інтегрують, роблять узагальнення. На відміну від ігор взагалі, дидактична гра має суттєву особливість. Вона має чітко визначені навчальні цілі та відповідні їм педагогічні результати, які обґрунтовані та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Для ефективного навчання учнів загальноосвітньої школи недостатньо знати набір ігор. Ігри, як і інші засоби, можуть стати навчальним елементом і рушійною силою розвитку навичок лише за дотримання кількох умов. Головна з них – ставлення вчителя до дитини, виражене за допомогою ігрових прийомів. Це можна назвати ігровою позицією педагога. Це особливий стиль взаємовідносин між педагогом і дитиною. Тільки тоді, коли вчитель слідує прихованій або явній логіці ігрових стосунків, організація автономії дитини є ефективною. Ігрова позиція вчителя перетворює гру на педагогічний елемент і гуманізує стосунки між учителем і учнем [7, с. 65-70; 11; 16, с. 61-65; 22; 33; 34].

Функція гри – різноманітна корисність. Кожен тип гри має свою корисність, гру можна проводити з одним учнем, групою або всім класом. Вибір ігор залежить від конкретних виховних завдань уроку, його зміст, індивідуальних, психологічних особливостей учнів та рівня їх розвитку. При застосуванні ігрових методів навчання в учнів збільшується інтерес до навчального процесу. Ігри в навчанні відіграють ключову роль у залученні учнів до активного процесу засвоєння матеріалу. Вони не лише стимулюють інтерес до навчання, але й сприяють розвитку різних аспектів особистості. Наприклад, ігри сприяють формуванню комунікативних навичок через необхідність спілкування та співпраці в групі. Крім того, вони розвивають стратегічне мислення та аналітичні здібності, оскільки багато ігор вимагають планування та обґрунтування рішень. Ігрові методи також сприяють розвитку соціальних навичок, включаючи співпрацю та розв'язання конфліктів у колективі. Вчителі використовують ігри для закріплення навчального матеріалу, оскільки вони дозволяють учням відчувати його застосування на практиці. Такий підхід до

навчання не лише збагачує процес вивчення, але і створює сприятливі умови для глибокого розуміння та запам'ятовування матеріалу [6, с. 106; 8; 38, с. 2-7].

Гра ініціює спонтанну співпрацю між учителем і учнями. Під час гри виробляється звичка зосереджуватися, працювати уважно, самостійно, розвивається увага, пам'ять, інтерес до знань. Задовольняючи свою природну потребу в діяльності, у грі учні здатні уявити те, що є в навколишній дійсності, і опановувати матеріал не помічаючи, що вчаться, орієнтуватися в різних ситуаціях, поглиблювати раніше набутий досвід, розвивати уяву [34; 35, с. 344-347; 36; 37; 38, с. 2-7].

Формування активної життєвої позиції учнів вимагає спеціально розроблених і науково обґрунтованих систем ігор, що дозволить впровадження цілеспрямованого виховного впливу на рівень комунікативної активності особистості в процесі навчання. Аналіз педагогічної теорії свідчить про те, що існує проблема вдосконалення навчання та розвитку загалом. Первинне місце серед видів навчання займають ігри. Значний внесок у розробку проблем ігор з погляду психології зробили авторитетні вчені Д. Ельконіним та С. Рубінштейном [39, с. 157; 40, с. 34-37; 41; 42, с. 205-206].

Дуже важливий пошук ефективних шляхів і засобів навчання. Ця проблема сприяє реалізації в навчанні відпрацьовувати прийоми гри, які покликані активізувати учнів. Ось чому вивчення методики навчання ігор є актуальною проблемою сьогодення.

Протягом всієї історії людства ігровий феномен привернули увагу багатьох відомих психологів ХХ століття – Л. Виготського, Д. Ельконін, А. Запорожець, В. Зеньковський, А. Леонтьєва, С. Рубінштейна та ін. Ці вчені розробили теоретичні основи історичного походження гри, її соціальної природи та психологічного механізму [46, с. 172-176; 47, с. 460; 48;].

Гру як метод навчання і виховання учнів різного віку знаходять у науковій спадщині видатних педагогів, які працювали у різних історичних і соціальних умовах: П. Блонський, М. Демкова, П. Каптерєва, А. Макаренка, В. Сорока-

Росинський, В. Сухомлинський, К. Ушинський та ін. Вони дійшли висновку про необхідність цілеспрямованого використання ігор в школі.

При всьому наявному розмаїтті різних видів ігор саме дидактичні ігри найбільш тісно пов'язані з навчальним процесом. Вони використовуються в початковій школі як один зі способів викладання різних предметів і займають особливе місце на уроках української мови. Ігри допомагають дітям розвивати такі навички, як увага, пам'ять, мислення, мовлення, уява, творчість, а також соціальні навички [4, с. 3-343; 5; 6, с. 103-106].

На відміну від ігор взагалі, дидактична гра має суттєву особливість. Вона має чітко визначені навчальні цілі та відповідні їм педагогічні результати, які обґрунтовані та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Дидактичні ігри – це вид діяльності, в процесі якої діти навчаються. Гра є цінним засобом виховання у дітей активності, активізації психічних процесів і пробудження в учнів стійкого інтересу до процесу навчання. У грі діти охоче долають великі труднощі, загартовують свої сили, розвивають здібності та навички, створює приємний робочий настрій і полегшує процес навчання [2; 20; 21, с. 15].

Дидактична гра – це специфічний спосіб управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів. Інтереси учнів також розглядаються як засіб виділення на уроці того, що дозволило б активізувати мислення кожного учня, який сидить у класі, активно працює над вирішенням тієї чи іншої проблеми у процесі навчання [7, с. 65-70; 11; 16, с. 61-65; 22; 33; 34].

Д. Тюрін був одним із перших учених, який уважно вивчав методику проведення дидактичних ігор на уроках української мови. Його роботи з початку 2000-х років дали імпульс розвитку цієї теми в сучасній українській педагогіці [2; 41; 54].

О. Гавриш [18, с. 135], у своїх дослідженнях акцентував увагу на значущості дидактичних ігор для розвитку комунікативних навичок учнів на уроках української мови в НУШ. Його роботи зосереджуються на педагогічних

аспектах проведення ігор, що сприяють формуванню навичок спілкування [18, с. 124-146].

Н. Мельниченко, [35, с. 347; 36]. у своїх публікаціях звертає увагу на психологічний аспект використання дидактичних ігор. Вона досліджує вплив ігор на пізнавальну активність дітей, їхній когнітивний розвиток та мотивацію до вивчення української мови [35, с. 346].

О. Заяць вивчає методику проведення дидактичних ігор з урахуванням специфіки НУШ. Її дослідження орієнтовані на створення адаптованих ігор, які відповідають новим освітнім стандартам [25, с. 76; 26].

М. Коваленко проводить дослідження, пов'язані з оцінюванням ефективності дидактичних ігор як інструменту активізації пізнавальної діяльності учнів. Її роботи допомагають виявити оптимальні методи та прийоми проведення ігор на уроках української мови [13; 14, с. 278].

На нашу думку, дидактична гра - це не лише інструмент активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, але й потужний механізм для стимулювання психічних процесів, розвитку творчих здібностей та формування ключових навичок. Вона сприяє покращенню комунікативних здібностей, підвищенню мотивації до вивчення предмета, а також формує позитивний настрій до навчання. Дослідження таких науковців, як Д. Тюрін, О. Гавриш, Н. Мельниченко, О. Заяць та М. Коваленко, демонструють великий потенціал дидактичних ігор як ефективного засобу у сучасній українській педагогіці, спрямованого на збагачення навчального процесу та забезпечення його якісного виконання [13; 14, с. 278; 25, с. 76; 26; 35, с. 346; 36].

Особливе місце в розвитку пізнавальної діяльності займають дидактичні ігри призначені для всебічного розвитку. Вони поєднують елементи комплексного освітнього процесу та цікаву ігрову діяльність. Сучасна дидактична гра використовує діапазон методів навчання, продуктивні форми спілкування з притаманними їм елементи змагання, можлива безпосередність успішного навчання.

Ми вивчили роботи таких науковців, як Д. Тюрін, О. Гавриш, Н. Мельниченко, О. Заяць та М. Коваленко. [14, с. 278; 25, с. 76; 26; 35, с. 346]. На основі їх досліджень був зроблений порівняльний аналіз між звичайною грою і дидактичною грою, який показано у табл. 1.1.

Звичайна гра зазвичай спрямована на розвагу та задоволення, де основними цілями є відпочинок, розвага або фізичний розвиток. Вона може включати універсальні правила, які дозволяють учасникам гри вільно взаємодіяти, досліджувати і експериментувати.

Дидактична гра, у свою чергу, має виражений навчальний аспект. Вона створена з метою досягнення певних освітніх цілей, таких як розвиток критичного мислення, засвоєння конкретних знань або вмінь, розвиток комунікативних навичок тощо. Дидактичні ігри мають чітко визначені правила та завдання, які спрямовані на активізацію інтелектуальних процесів учнів і підвищення їх мотивації до навчання [2; 11; 19; 20].

Таким чином, відмінність між цими двома підходами полягає в основних цілях і способах досягнення їх. Звичайна гра орієнтована на розвагу та відпочинок, тоді як дидактична гра створена для активного навчання та досягнення освітніх цілей.

Таблиця 1.1.

Порівняльна таблиця, яка містить порівняння між звичайною грою та дидактичною грою з прикладами

Критерій	Гра	Дидактична гра
Мета	Розвага, задоволення	Освітня, навчання
Фокус	Розвиток уяви, креативності	Розвиток специфічних навичок і знань
Структура	Часто вільна, без певних правил	Мають чіткі правила та структуру
Взаємодія	Спонтанна, без обов'язкових правил	Організована, з дотриманням правил
Роль педагога	Спостерігач, іноді учасник	Керівник, організатор
Результат	Розвиток соціальних навичок, креативності	Розвиток конкретних знань і умінь

Приклад 1	Гра у квача: Діти бігають і ловлять одне одного.	Гра "Мовний лабіринт": Діти вирішують завдання з української мови, щоб перейти до наступного етапу гри.
Приклад 2	Гра в ролеві ігри: Діти грають у лікаря, вчителя тощо.	Гра "Склади слово": Діти складають слова з літер, розвиваючи навички читання та письма.

Ця таблиця порівнює звичайну гру та дидактичну гру, підкреслюючи різницю в їхніх цілях, фокусі, структурі, ролі педагога, результатах та прикладах. Звичайна гра спрямована на розвагу та розвиток уяви, соціальних навичок через спонтанну взаємодію, тоді як дидактична гра має освітню мету, чітку структуру та правила, з акцентом на розвиток конкретних знань і умінь під керівництвом педагога. Наприклад, гра у хованки є прикладом звичайної гри, тоді як "Склади слово" - дидактичної, де діти складають слова з літер, розвиваючи навички читання та письма.

Дидактична гра, як акцентують науковці, значно і ефективно розвиває пізнавальну активність учнів початкової школи. Зокрема, за словами Толмачова, І. М., Олійник, К. О., ігрові форми навчання сприяють формуванню інтересу до знань та розвитку творчих здібностей дітей [2; 35, с. 344-347]. Джигун Н. О. зазначає, що використання дидактичних ігор у навчальному процесі допомагає учням краще засвоїти навчальний матеріал та активізує їхню розумову діяльність [20; 21, с. 15; 22]. Науковці Дмитренко К. А. та Ноздрова О. П. підкреслюють, що такі ігри сприяють розвитку критичного мислення, вміння аналізувати та синтезувати інформацію, а також покращують комунікативні навички дітей [25, с. 66-68; 34].

Таким чином, дидактичні ігри є ефективним засобом розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи, оскільки вони стимулюють інтерес до навчання, розвивають творчі здібності та покращують загальні розумові здібності дітей.

Пізнавальна активність є проявом потреби учнів у життєдіяльності. У педагогіці пізнавальну активність та інтерес школярів часто розглядають як

своєрідний інструмент учителя, який дозволяє урізноманітнити урок, зробити його цікавішим і водночас пізнавальним, щоб учень хотів здобувати знання самостійно, щоб йому було цікаво у навчанні чогось [21, с. 15; 22; 23, с. 64]

У роботах Н. Бібік зазначено, що найпоширенішими показниками пізнавальної активності учнів початкової школи є:

- 1) зосередженість уваги на досліджуваному предметі, (якщо клас зацікавлений тим чи іншим предметом, учитель не буде гаяти часу на відновлення дисципліни);
- 2) дитина з власної ініціативи звертається до тієї чи іншої галузі знань; докладає зусиль, щоб дізнатися більше, брати участь у дискусіях (учитель не намагається витягнути з дитини слова, а дитина самостійно ставить запитання або відповідає на них);
- 3) позитивне емоційне переживання при подоланні труднощів у діяльності (дитина добре реагує на невдачу чи успіх у тій, чи іншій діяльності);
- 4) емоційні прояви інтересу (зацікавлена міміка, жести) [20; 22; 24, с. 365].

Пізнавальна активність учнів початкової школи – це їхня готовність і прагнення до засвоєння знань, набуття досвіду та різноманітних умінь. Це прагнення виявляти в міру своїх дитячих можливостей ініціативу, самостійність, волю, готовність виконувати якісь дії для досягнення результату.

Пізнавальна активність є важливим чинником розвитку особистості дитини. Вона сприяє розвитку інтелекту, творчих здібностей, самостійності, відповідальності. У молодшому шкільному віці пізнавальна активність дітей проявляється в таких формах: допитливість – прагнення до нових знань і вражень; інтерес – вибіркова спрямованість уваги на певні предмети та явища; ініціативність – прагнення самостійно вирішувати пізнавальні завдання; самостійність – здатність виконувати завдання без допомоги дорослих; воля – здатність долати труднощі на шляху до досягнення мети. [20; 22; 23 с. 64; 24, с. 365].

Пізнавальна активність учнів початкової школи залежить від багатьох

чинників, зокрема: від особливостей особистості дитини, діти з допитливим, активним характером, як правило, більш пізнавально-активні, ніж діти з пасивним характером; від рівня розвитку пізнавальних процесів, діти з добре розвиненою увагою, пам'яттю, мисленням, мовленням, уявою, більш пізнавально-активні; від умов навчання. Якщо навчання організовано цікаво і доступно, воно сприяє розвитку пізнавальної активності дітей [20; 22; 23 с. 64; 24, с. 365; 25, с. 66-88].

Для розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи необхідно: створювати умови для задоволення природної допитливості дітей, пропонувати їм нові знання та враження, давати можливість експериментувати, досліджувати навколишній світ, виховувати інтерес до навчання, робити навчання цікавим і захопливим, використовуючи різні форми та методи навчання, заохочувати ініціативність і самостійність дітей, давати їм можливість самостійно розв'язувати пізнавальні завдання, проявляти творчість. Формувати волю, допомагати дітям долати труднощі на шляху до досягнення мети [23 с. 64; 24, с. 365; 25, с. 66-88; 29].

Пізнавальна активність є важливим чинником розвитку особистості дитини. Вона сприяє розвитку інтелекту, творчих здібностей, самостійності, відповідальності. Тому важливо приділяти увагу розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи.

Навчання органічно пов'язане з рівнем розвитку соціально-економічного стану. Це має на меті фундаментальну, наукову, культурну підготовку дітей до майбутнього життя. Освіта забезпечує нелегке опанування учнями певним обсягом знань. Завдяки цьому є можливе досягнення в умовах формування всіх рівнів діяльності, перш за все, комунікативна діяльність учнів, бо це спілкування як взаємодія спрямоване формування дітей [24, с. 365; 25, с. 66-88; 26; 29].

Сучасному навчальному процесу притаманне переважання вербального спілкування техніки, недооцінка важливості інтерактивного спілкування, відсутність цікавих форм навчальної діяльності та інше. Ця проблема сприяє впровадженню в педагогічну практику прийомів гри, які призначені для

активізації учнів.

Мимоволі чарівний і привабливий як явище самого життя, гра є досить серйозною і складною проблемою для науки. Гра як метод навчання знаходить широке застосування в народній педагогіці в дошкільних і позашкільних закладах. У сучасних школах гра використовується як окремий пункт, невелика частина уроку. Очевидно, що навчальний процес залежить від ефективності майстерності вчителя [24, с. 365; 26; 28; 29].

Таким чином, використання дидактичних ігор на уроках в початковій школі має на меті стимулювати активний пізнавальний процес учнів, сприяючи їхньому глибшому розумінню навчального матеріалу та розвитку ключових навичок, таких як критичне мислення, проблемне вирішення, комунікативні здібності та самостійність. Цей метод допомагає створити цікавий та динамічний навчальний процес, де учні навчаються не лише отримувати інформацію, але й активно взаємодіяти з нею, що сприяє більш якісному засвоєнню знань та формуванню позитивного ставлення до навчання.

1.2. Психофізіологічні особливості учнів початкової школи

Перехід дитини з дошкільного закладу в школу означає великі зміни в її житті: різко змінюється весь спосіб життя, соціальне становище в колективі та сім'ї. Молодшим шкільним віком вважається вік дітей приблизно від 6 до 10-11 років, що відповідає періоду навчання в початковій школі. Це вік відносно спокійного і рівномірного фізичного розвитку [3, с. 251].

Провідною діяльністю цього періоду є навчання – набуття нових знань, умінь і навичок, збирання систематизованої інформації про світ, природу та суспільство. Це формування інтересу до змісту навчальної діяльності, засвоєння знань, пов'язаних з досвідом школярів, їх почуття задоволення та досягнень. І це почуття підсилюється схваленням, похвалою вчителя, який підкреслює кожен, навіть невеликий успіх, найменший крок вперед. Школярі відчувають почуття гордості, особливий прилив сили, коли вчитель їх схвалює. Специфіка навчальної діяльності дітей визначається віковими фізіолого-психологічними

особливостями. Перш за все, в молодшому шкільному віці в організмі дитини відбуваються важливі зміни. Збільшується м'язова маса і м'язова сила. Активно розвивається м'яз малої кістки, йде процес окостеніння хребта [18, с. 124-146].

У кожному віковому періоді психічна діяльність може проявлятися в різних формах поведінки та проявах і потребує певного контролю за своїм формуванням. Пізнавальна активність, а точніше допитливість, проявляється навіть у маленьких дітей і, безсумнівно, є генетичною формою розумової діяльності. Найчастіше допитливість притаманна дітям дошкільного та молодшого шкільного віку. Тому для найкращого розвитку розумової діяльності та пізнавального інтересу в цілому важливо знати не лише фізіологічні, а й психологічні особливості дитини [7, с. 65-70; 9, с. 124-127; 10, с. 97-99; 11].

Початок систематичного шкільного навчання супроводжується зміною провідних видів діяльності і вимагає певної психофізіологічної підготовки до шкільного навчання. Це питання набуває особливого значення в умовах сьогодення. Адже початок шкільного навчання є закономірним етапом на життєвому шляху кожної дитини. Батьки та вчителі, зрозуміло, стурбовані. Адже від успішності навчання в НУШ залежить подальша успішність дитини, ставлення до навчання, ставлення до навчання і, зрештою, добробут шкільного життя.

Організм дітей у віці 6-8 років все ще перебуває в нестабільному стані, і багато ключових систем мають ознаки сенситивного (критичного) періоду. У більшості дітей спостерігаються якісні поліпшення нервово-м'язової координації рухів. Найважливішою ознакою дозрівання багатьох систем є формування «дрібної моторики руки» дитини в результаті розвитку м'язів і нервових центрів [20; 22; 27, с. 336]. Тому важливо досліджувати стан здоров'я дітей у цьому віці, особливо в сучасному соціально-економічному контексті. Варто зазначити, що на ранніх стадіях окремі риси особистості є незрозумілими для оточення, а іноді навіть здаються прообразом характеру дитини. Однак вони відіграють важливу роль у навчальній діяльності та за несприятливих обставин стають факторами ризику у розвитку особистості дітей початкової школи. Наразі

вважається, що «шкільна зрілість» визначається комплексом морфологічних, біологічних і соціальних факторів, але не окремі фактори відіграють головну роль у готовності до навчання, а комплекс, в якому біологічні фактори відіграють важливу роль. Визначаючи «шкільну зрілість», одні автори оцінюють її як комплекс, що включає фізичний, соціальний і психічний розвиток дитини, інші – як функціональне дозрівання окремих органів і систем організму, а треті – як готовність дитини до стресів, пов'язаних зі шкільним навчанням [2; 3, с. 251; 20; 22].

Вирішальну роль у стані здоров'я дітей відіграють три фактори ризику: генотип, спосіб життя та умови навколишнього середовища. Соціальні та екологічні фактори ризику зазвичай діють не самі по собі, а в поєднанні з біологічними факторами ризику, в тому числі генетичними. У семирічній дитини стається внутрішній перелом. Дитина намагається зрозуміти, хто вона і що від неї очікують. Перед тим, як щось зробити, діти вже думають про наслідки для них. Багато дітей «грають щось із себе», тобто починають шукати власну роль [5, 7, с. 65-70, 39, с. 157].

Діти у віці 6-8 років все ще імпульсивні, діють на основі миттєвих емоцій і не мають достатньої сили волі. Вони також вперті та вередливі. Приблизно з дев'яти років діти здатні контролювати свої емоції та поведінку. Вони здатні виражати свої почуття і гнів вербально (раніше вони плакали або висловлювали його кулаками), саркастично іронізувати та обговорювати щось або когось. Формуються моральні якості: совість; почуття відповідальності перед собою, друзями, класом; співчуття до чужої біди; протест проти несправедливості. Саме в цьому віці вони починають розрізняти добро і зло, добре і погано, оцінювати свою і чужу поведінку, засвоювати правила і норми спілкування. У дітей починає формуватися внутрішня позиція (думка, самооцінка, ставлення до людей і подій) [4, с. 3-43, 20, 22, 39, с. 157].

Учні в початковій школі починають усвідомлювати себе як особистість, у них формується самооцінка. Діти, яких постійно сварять і розповідають про їхні невдачі, стають невпевненими в собі, у них формується занижена самооцінка. А

дитина, яку підтримують, заохочують і допомагають, набуває достатньої самооцінки та стає впевненою в собі, але не егоїстичною. Якщо ж ви зрідка хвалите дитину, не робите зауважень і дозволяєте все, це сприяє зародженню завищеної самооцінки та егоцентризму, що не менш погано, ніж занижена самооцінка. Цей період важливий для закладання основ працьовитості та самостійності. Діти в цьому віці хочуть бути схожими на дорослих і бути самостійними. Вони прагнуть все робити самі, приймати власні рішення і вчитися брати на себе відповідальність. Їм потрібно доручати домашні справи, давати посильні завдання в школі та давати можливість вибору. Якщо ми будемо вирішувати все самі та тримати їх якомога далі від труднощів, діти виростуть інфантильними. Але й нав'язувати багато завдань і вимагати їхнього бездоганного виконання теж не можна [6, с. 103-106, 7, с. 65-70].

Діти в цьому віці, особливо в 1 і 2 класах, мають безмежну довіру і слухняність до дорослих (вчителів і батьків). Слова та оцінки дорослих дуже важливі для дітей. Навіть діти оцінюють себе через слова дорослих, тому важливо м'яко спрямовувати та підтримувати дитячу впевненість, а не критикувати чи сварити їх. Після третього класу авторитет вчителя зменшується, а схвалення однолітків стає більш важливим. Важливішим стає прийняття групою. У цей період діти формують неформальні групи зі своїми правилами та нормами поведінки, але вони ще нестабільні. Проте вже з'являються лідери. Для дітей важливе суспільне визнання і соціальний престиж. Окрім стосунків з батьками та вчителями, на психоемоційний стан дітей впливають також стосунки з однолітками та друзями [11, 13, 15, с. 44].

Існує два типи мотивації: досягнення мети та уникнення невдач. Коли перед дитиною ставлять цілі, за які її хвалять, підтримують і заохочують, у неї з'являється мотивація до їх досягнення. Коли ж їх часто сварять за те, що вони не зробили або зробили недостатньо добре, а їхні перемоги ігнорують, у дитини формується мотив уникнення невдач: «Сподіваюся, мене не будуть сварити». Це руйнує дитячу психіку та самооцінку. У майбутньому з цим мотивом дитина проведе решту свого життя і, швидше за все, не зможе досягти висот. Саме тому

вкрай важливо надати дитині правильну мотивацію і стимулювання в цей період [14, с. 278, 15, с. 44].

Ш. Амонашвілі у своїх педагогічних працях рекомендує не використовувати її в початкових класах, особливо в молодших, щоб уникнути формування у дитини мотивації уникнення невдачі [36, 37, 38, с. 2-7].

Спочатку всі діти прагнуть добре вчитися, щоб отримати схвалення дорослих, і засмучуються через невдачі та, меншою мірою, через критику. У таких ситуаціях можуть виникати поведінкові відхилення, такі як удавана байдужість, грайливість, постійне збудження, нервозність і страх перед покаранням. З боку вчителів і батьків дуже важливо спрямовувати їх на правильну поведінку і здобуття знань, не переймаючись особистими оцінками чи особливостями розумових здібностей, а також зацікавлювати їх у навчанні, не наголошуючи на хороших чи поганих моментах [22, 24 с. 365].

У віці 11 років діти починають розуміти, що брак здібностей можна компенсувати наполегливою працею. Якщо вони хочуть вчитися, вони можуть контролювати свою волю і сидіти над підручником доти, доки не зрозуміють його. Вже в цьому віці помітні чіткі відмінності в здібностях дітей, наприклад, одні діти більш математично обдаровані, інші – більш гуманні та креативні [26, с. 336; 28].

Характерним для молодшого шкільного віку є те, що цей вік є фундаментом для всього подальшого життя дитини: те, що розвивається у віці від 6 до 11 років, стає її особистістю. Тому і від вчителів, і від батьків вимагається терпіння, вміння ненав'язливо направляти та підбадьорювати, вміння навчити дітей розрізняти добро і зло та брати на себе відповідальність за власні вчинки, вміння прищепити їм здатність правильно оцінювати й осмислювати вчинки та події й, найголовніше, дати їм можливість повірити в себе [36; 37; 39 с. 157; 70].

Психофізіологічні особливості учня початкової школи визначаються її фізичним та психічним станом, розвитком та потребами на цьому етапі життя:

1. Фізичний розвиток: учні початкової школи переживають інтенсивний фізичний розвиток. У цьому віці вони активно ростуть, їхні м'язи та кістки

зміцнюються. Важливо забезпечувати їм здорове харчування та фізичну активність.

2. Розвиток мозку: мозок учнів початкової школи продовжує активно розвиватися. Цей період є критичним для формування базових психічних процесів, таких як мовлення, пам'ять, увага та мислення.

3. Увага та концентрація: діти цього віку ще не завжди можуть довго утримувати увагу на одному завданні. Треба розвивати їхню здатність до концентрації та уважності, але враховувати, що ця здатність ще обмежена в цьому віці.

4. Соціальний розвиток: учні початкової школи починають більше цікавитися відносинами з однолітками. Вони вчаться співпрацювати, розвивають емоційну інтелігенцію та навички вирішення конфліктів.

5. Емоційний розвиток: діти цього віку можуть демонструвати широкий спектр емоцій. Важливо вчити їх розпізнавати та виражати свої почуття та розуміти емоції інших.

6. Моторика: моторика учнів початкової школи поступово покращується. Вони розвивають дрібну моторику, що дозволяє їм краще писати та малювати.

7. Мовлення: у цьому віці діти активно розвивають мовлення. Вони починають вивчати більше слів та складніше висловлювати свої думки.

8. Сон: важливо забезпечувати учням початкової школи достатній сон, оскільки це впливає на їхню фізичну та психічну витривалість.

Розуміння цих психофізіологічних особливостей допомагає вчителям та батькам краще адаптувати навчання та виховання до потреб та здібностей учнів початкової школи. Правильний підхід сприяє їхньому успіху в навчанні та розвитку [29; 30, с. 24; 31, с. 245-252; 40, с. 34-37; 68].

Можливості пам'яті дуже великі, але діти ще не вміють керувати своєю пам'яттю і підпорядковувати її навчальним завданням (слабко розвинений самоконтроль). Матеріал цікавий, конкретний, яскравий, безсумнівно, запам'ятовується. Специфіка сприйняття і пам'яті в цьому віці визначає критерії відбору змісту. Учитель і батьки повинні йти до захоплюючих, яскравих,

емоційних образів, здатних викликати інтерес у школярів. У цьому віці велике значення має принцип наочності у навчанні. Видимість пов'язана не тільки з роботою органів зору, а й зі слухом, відчуттям і нюхом. Необхідно використовувати різні види візуалізації: чуттєво – конкретну (малюнки, макети, предмети на природі); абстрактно-знакові (схеми, таблиці, діаграми, графіки) [16, с. 61-65, 20, 21, с. 15].

Враховуючи багатий потенціал пам'яті учнів початкової школи в поєднанні з нерозвиненими навичками самоконтролю і самоконтролю при запам'ятовуванні, необхідно звернути увагу на розвиток вправних даних і впровадження школярів в організації власної навчальної діяльності. Суттєве місце в організації навчальної діяльності має займати також вправа довільної уваги, активізація вольового зусилля до зосередження [3, с. 251, 40, с. 34-37, 45, с. 217-226].

Певна податливість, сугестивність, довірливість, схильність до наслідування, характерна для цього віку, створює сприятливі можливості для морального виховання дітей раннього віку, впровадження позитивних правил соціальної взаємодії. Авторитет педагога, батьків як носія колективних норм і цінностей для учнів цього віку досить високий. Треба описати ситуації морального вибору, прагнути викласти свої думки, пояснити причини такого вибору, сформулювати власну позицію для маленьких дітей [4, с. 3-43; 45, 217-226, 46, с. 172-176; 69].

Таким чином, психофізіологічні можливості учнів початкової школи, такі як висока здатність до засвоєння нової інформації, розвиваючі когнітивні процеси (пам'ять, увага, мислення), активне уявлення та творчість, емоційна чутливість, соціальна адаптація та взаємодія з однолітками, є підґрунтям для використання дидактичних ігор на уроках української мови. Ці можливості дозволяють ефективно інтегрувати навчальний матеріал в ігрову діяльність, сприяючи кращому розумінню та закріпленню знань у цікавій та мотивуючій формі.

Розуміння цих особливостей є важливим для педагогів та батьків, оскільки дозволяє належним чином підходити до навчання та виховання дітей цього вікового періоду. На фізичному рівні учні початкової школи зазвичай перебувають у стадії активного фізіологічного росту та розвитку. Основні фізичні характеристики, такі як координація рухів, моторика, силові та енергетичні можливості, піддаються активній зміні та розвитку. У психологічному аспекті, діти початкової школи переживають важливий етап формування основних психологічних функцій, таких як пам'ять, мислення, увага, сприйняття. Вони починають розвивати критичне мислення та здатність до саморегуляції поведінки. У зв'язку з цим, педагогам важливо враховувати ці психологічні особливості при плануванні та проведенні уроків, розвитку мотивації до навчання та формуванні позитивного ставлення до навчання.

1.3. Потенціал використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі

Пізнавальна активність притаманна дітям від народження, але в силу певних причин, а саме через обов'язковість і офіційність програми, методів і критеріїв навчання, дуже часто цей процес сповільнюється і навіть зводиться до нуля. У сучасній шкільній практиці продовжує домінувати орієнтація на підвищення знань, умінь і навичок учнів.

Однією з найактуальніших проблем сучасної освіти є розвиток інтелектуальних інтересів. Інтерес є могутнім засобом виховання та успішного навчання, необхідною умовою досягнення позитивних результатів. Тому одним із головних завдань учителя є робота, спрямована на виховання в учнів початкової школи пізнавальної активності у процесі освітньої діяльності [13; 14, с. 258; 24, с. 67].

Для реалізації цих умов в освітньому процесі можна використовувати різні способи активізації пізнання: 1) ігри; 2) самозайнятість; 3) незвичайні формати уроку; 4) ІКТ; 5) проєктно-дослідну діяльність; 6) проблемні ситуації [28, с. 463]

Педагогічно-психологічними дослідженнями визначено, що дидактичні ігри максимально задовольняють природні потреби учнів початкової школи (Л. Артемова, А. Вербицький, П. Підкасистий, О. Янковська). Під час гри діти засвоюють елементи навчальної, прикладної, репродуктивної та творчої діяльності, що дозволяє розвивати емоційну сферу дитини, навчальні інтереси, інтелектуальні потреби [11; 12, с. 188-192].

Під час гри у дітей формується вміння обговорювати свої висловлювання в учнів початкової школи формуються та закріплюються моральні уявлення про дбайливе ставлення до предметів, зо оточують, про норми поведінки, про стосунки з однолітками та дорослими, про позитивні та негативні типи особистості [15, с. 44, 16, с.61-65].

Дидактичні ігри мають значний потенціал у навчальному процесі, зокрема у таких аспектах, як виховний, мотиваційний, розвивальний і стимулюючий. Розглянемо кожен з цих аспектів та наведемо конкретні приклади дидактичних ігор.

1. Виховний потенціал: Дидактичні ігри сприяють формуванню соціальних навичок, виховують толерантність, співпрацю, уміння вирішувати конфлікти та приймати рішення. Наприклад, гра «Країна знань» вчить учнів співпрацювати та обмінюватися інформацією для досягнення цілі, що сприяє вихованню комунікативних навичок та взаєморозуміння [7, с. 65-70К; 8].
2. Мотиваційний потенціал: Дидактичні ігри стимулюють інтерес до навчання через елементи змагання, досягнення цілей та відзначення успіхів. Наприклад, гра «Мовні загадки» мотивує учнів використовувати знання з української мови для вирішення різноманітних завдань і задач.
3. Розвивальний потенціал: Дидактичні ігри сприяють розвитку когнітивних, моторних, мовленнєвих та інших здібностей. Діти НУШ вчать самостійно мислити, використовувати набуті знання в різних умовах відповідно до поставленого завдання. Дидактичні ігри

спонукають учнів використовувати раціональність наявних знань у розумових діях: знаходити характерні ознаки предметів і явищ навколишнього світу, порівнювати, групувати, класифікувати предмети за певними ознаками, робити правильні висновки, узагальнення. Активність мислення дітей є головною передумовою свідомого ставлення до здобуття міцних, глибоких знань, встановлення розумних взаємин у колективі. Дидактичні ігри розвивають уміння учнів говорити, збагачують і активізують їх словниковий запас, формують розумовий лексикон, розвивають уміння правильно висловлювати свої думки. Наприклад, гра «Літературний квест» розвиває читацькі навички, логічне мислення та здатність аналізувати інформацію з тексту [7, с. 65-70].

4. Навчальний потенціал: Дидактичні ігри мають великий навчальний потенціал, оскільки поєднують навчання з грою, що підвищує мотивацію, розвиває когнітивні, соціальні та емоційні навички, сприяє самостійності та адаптується до індивідуальних потреб кожного учня.
5. Стимулюючий потенціал: Дидактичні ігри створюють стимул до активної участі у навчальному процесі, сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів. Наприклад, гра «Мовний кросворд» заохочує учнів перевірити засвоєний матеріал з певного розділу [7, с. 65-70; 8].

Ці аспекти демонструють, що дидактичні ігри не лише забавляють, але й активно сприяють освітньому процесу, забезпечуючи комплексний розвиток учнів початкової школи через інтерактивне навчання і практичне застосування знань.

Зазначимо, що завдання НУШ полягає насамперед в усвідомленні вчителями основних суспільних завдань і спрямовано на пошук форм, виховних підходів, методів, розробку авторської програми, урізноманітнення техніки проведення уроків [6, с. 103-106]. Згідно з комплексом робіт, оновленою навчальною програмою, усі педагогічні методи, досвід і практика мають бути

спрямовані на розвиток і вдосконалення всіх сутнісних сил особистості учня, на чому, зокрема, наголошується в дослідженнях сучасних учених. Відповідно до цього, можемо вважати, що дидактична гра на уроці української мови – це не самоціль, а засіб розвитку пізнавальної активності учня початкової школи [16, с. 61-65].

Деякі програмні матеріали вимагають від дитини великої волі та багаторазового виконання різноманітних варіантів вправ для її засвоєння. Саме тоді, щоб запобігти надмірному навантаженню на психіку дитини, педагогу доцільно використовувати потенціал дидактичних ігор, які швидше за будь-який інший педагогічний засіб допоможуть досягти навчальної мети [21, с. 15, 44, 46 с. 172-176, 48, 54, с 431-435].

Дидактична гра дозволяє вчителю:

- 1) Керувати розумовими здібностями учнів та їх розвитком;
- 2) Формувати цінні якості особистості та стосунки дітей у доступній та привабливій для них ігровій формі.
- 3) Залучати учнів до систематичної розумової праці, а це дає можливість дитині повірити у власні сили, відчутти себе успішною.
- 4) Найефективнішими є ті уроки з української мови, на яких використовуються різноманітні форми роботи та збагачуються результатами творчих пошуків;
- 5) Створити доброзичливу атмосферу на уроці та спонукати учнів до пошуку нових знань [23, с. 64, 24, с.365, 49, с. 11-13].

У процесі реалізації визначених програмою дидактичних завдань НУШ у період навчання грамоти слід приділяти належну увагу формуванню в учнів початкових класів ключових навчальних умінь, особливо вміння уважно слухати вчителя і робити те, що він каже, належним чином організовувати свій робочий простір, використовувати навчальні матеріали, книги та навчальні посібники тощо. Не менш важливо розвивати вміння виконувати розумові операції: виділяти в потоці мовлення певні мовні одиниці, підкреслювати їх ознаки, порівнювати об'єкти та мовні одиниці (знаходити як однакові ознаки, так і різні

ознаки), знаходити «надлишки» в групах одиниць, пов'язаних певними об'єктами, складання висновків за спостереженнями за допомогою вчителя тощо. Однією з умов успішної навчальної діяльності школярів є набуття загальнонавчальних умінь і навичок [22, 23, с. 64, 50, с. 236].

Потенціал дидактичної гри на уроках української мови НУШ можна використовувати для ознайомлення учнів з новою темою та її закріплення, повторення раніше набутих уявлень і понять, для кращого і глибшого розуміння, для розвитку графічних умінь і навичок, для розвитку елементарного технічного мислення, для розширення власних умінь. Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання [15, с. 44].

У грі повинні брати участь усі учні класу. Тому завдання слід добирати короткі, з урахуванням відповідей усіх учнів класу. Педагогу слід уникати одноманітності завдань, організовувати їх так, щоб дітям не доводилося довго чекати, щоб включитися в гру, бо це знижує їхній інтерес [5; 9, с. 124-127, 51, с. 285, 52, с. 39-41].

Дидактичні ігри використовуються на уроках української мови в органічному поєднанні, виробленому не тільки мовленням. Ці ігри добре сприяють розвитку пам'яті, уваги, кмітливості, уміння класифікувати предмети, порівнювати їх, узагальнювати, диференціювати. Дидактична гра є одним із важливих засобів педагогічної практики і теорії для розширення, примноження і закріплення знань і розвитку психічних функцій в цілому, але особливої уваги потребує розвиток молодшого школяра, оскільки основа формування особистості в національному і загальному масштабі [4, с. 3-43, 5, 53, с. 319-323, 54].

Використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі може мати значний потенціал для розвитку пізнавальної активності учнів. Нижче наведено деякі аспекти та приклади використання дидактичних ігор у навчанні української мови:

Закріплення мовних навичок: дидактичні ігри можуть бути використані для закріплення мовних правил, орфографії, лексики та граматики. Наприклад,

ігри зі словником, хрестики-нулики з мовними завданнями, гра «Склади слова» тощо.

Стимулювання мотивації до вивчення мови: гри роблять навчання цікавішим та захопливішим, що може сприяти підвищенню мотивації учнів до вивчення української мови[36, 37, 38 с. 2-7, 53, с. 319-323, 54].

Таким чином, дидактична гра є одним із засобів розвитку пізнавальної активності учня початкової школи. З одного боку, у грі проявляється культура поведінки, культура спілкування, виховання дітей поза грою. З іншого боку, цікавий зміст ігор, описи колективної праці, благородних вчинків, сприяють розвитку дружніх почуттів, згуртовують дітей. Такий блок ігор і реальних стосунків сприяє формуванню моральних орієнтирів у поведінці дітей, сприяє невимушеному та легкому навчанню. Важливо пам'ятати, що дидактичні ігри повинні бути відповідно вибрані та адаптовані до конкретних навчальних цілей та вікових особливостей учнів. Такий підхід сприятиме ефективному використанню ігор як засобу розвитку пізнавальної активності на уроках української мови в початковій школі.

Отже, використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі має такий потенціал: розвиток мовлення (граючи в рольові ігри або ігри, де діти мають описувати об'єкти або події, учні можуть розвивати навички усного та письмового мовлення), розвиток читацьких навичок (дидактичні ігри можуть сприяти розвитку навичок читання, усвідомлення тексту та аналізу літературних творів. Наприклад, ігри, які передбачають читання текстів та відповіді на питання до них), розвиток креативності (за допомогою дидактичних ігор можна стимулювати творчість учнів. Наприклад, гра «Придумай оповідання» або «Напиши власну казку» допомагає дітям розгорнути свою уяву та письмові навички), сприяння рефлексії (деякі ігри можуть допомагати учням розуміти свої помилки та недоліки у мові. Наприклад, ігри, де потрібно знаходити та виправляти помилки в текстах), розвиток комунікативних навичок (граючи в комунікативні ігри, діти вчаться ефективно висловлювати свої думки, слухати інших та взаємодіяти у мовленні),

індивідуалізація навчання (дидактичні ігри можуть бути адаптовані для врахування індивідуальних потреб та рівня навченості кожного учня).

Висновок до першого розділу

Проаналізувавши теоретичні основи використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі, можна зробити наступні висновки:

Використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі підкреслює важливість врахування психофізіологічних характеристик учнів для ефективного застосування дидактичних ігор.

Мозок дітей активно розвивається, що критично для формування базових психічних процесів, таких як мовлення, пам'ять, увага і мислення. Врахування обмеженої здатності до довгої концентрації уваги є ключовим для розробки ігор, які сприяють розвитку концентрації та уважності. Соціальний розвиток учнів, який включає навчання співпраці та вирішення конфліктів, також є важливим аспектом, який дидактичні ігри можуть підтримати. Емоційний розвиток дітей, що включає навчання розпізнавати і виражати почуття, також має бути врахований у процесі навчання через гру. Поліпшення моторики і мовлення, включаючи дрібну моторику і розширення словникового запасу, є ще однією важливою складовою. Нарешті, забезпечення достатнього сну є критичним для підтримки фізичної та психічної витривалості дітей. Таким чином, дидактичні ігри, адаптовані до психофізіологічних характеристик учнів, можуть значно підвищити ефективність навчання і розвитку пізнавальної активності на уроках української мови.

На нашу думку, використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі має значний потенціал у кількох ключових аспектах. По-перше, мотиваційний потенціал ігор забезпечує підвищення зацікавленості дітей у навчанні, адже ігровий формат робить навчальний процес більш привабливим і захоплюючим. По-друге, розвивальний потенціал дидактичних

ігор сприяє всебічному розвитку учнів, включаючи когнітивні навички, такі як мовлення, пам'ять, увага та логічне мислення. Ігри стимулюють активність і цікавість, що допомагає дітям краще засвоювати матеріал і розвивати інтелектуальні здібності. По-третє, виховний потенціал ігор підтримує соціальний і емоційний розвиток учнів, навчаючи їх співпраці, комунікації, розв'язання конфліктів і вираження емоцій. По-четверте, навчальний потенціал дидактичних ігор забезпечує ефективне засвоєння навчального матеріалу через інтерактивні та практичні завдання, що дозволяють учням краще розуміти і запам'ятовувати інформацію. Нарешті, стимулюючий потенціал ігор допомагає підтримувати високу активність і зацікавленість учнів у процесі навчання, заохочуючи їх до самостійного пошуку рішень і творчого підходу.

Таким чином, дидактичні ігри є потужним інструментом, який ефективно поєднує мотиваційні, розвивальні, виховні, навчальні та стимулюючі аспекти навчання, роблячи їх важливим компонентом уроків української мови в початковій школі.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

2.1. Класифікація дидактичних ігор для розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи

У сучасній освітній практиці НУШ ставить перед собою завдання не лише забезпечити навчання згідно з новими стандартами, але й активно стимулювати пізнавальну активність та розвиток критичного мислення учнів. У цьому контексті велике значення мають дидактичні ігри як інноваційний педагогічний інструмент, спрямований на активізацію пізнавальних процесів через елементи гри та відкритості до власного дослідження й творчого вирішення завдань.

Дидактичні ігри у НУШ відіграють ключову роль у формуванні компетентностей учнів, а саме: уміння працювати з інформацією, розвивати критичне мислення, вміння приймати рішення та робити висновки. Вони дозволяють не лише засвоювати нові знання, але й використовувати їх у практичних завданнях, що сприяє глибшому розумінню матеріалу і стимулює самостійність у навчальному процесі.

Однією з ключових переваг дидактичних ігор є їх здатність відповідати різним стилям навчання та індивідуальним особливостям учнів. Вони сприяють активній участі кожного учня у процесі навчання, створюючи сприятливу атмосферу для розвитку творчих здібностей та співпраці в команді.

Дидактична гра — це пізнавальна гра, спрямована на розширення, поглиблення, систематизацію уявлень дітей про навколишній світ, виховання пізнавальних інтересів, розвиток пізнавальних здібностей. Це багатогранне, складне педагогічне явище.

Основою дитячих ігор є сформовані уявлення про побудову ігрового сюжету та різноманітні ігрові дії з предметами. Важливо створити умови для перенесення цих знань у самостійні, творчі ігри, які повинні займати значну

частину життя дитини. Ігри-заняття належать до прямого навчання дітей із застосуванням різних ігрових прийомів. Дидактичні ігри використовуються під час навчання дітей математики, рідної мови, ознайомлення з природою та навколишнім світом, а також у розвитку сенсорної культури.

Дидактичні ігри як метод навчання поділяються на дві категорії: ігри-заняття та дидактичні ігри. У першому випадку головну роль відіграє вчитель, який застосовує різноманітні ігрові прийоми для підвищення зацікавленості дітей до заняття. Вчитель створює ігрові ситуації, впроваджує елементи змагання, використовуючи різні компоненти ігрової діяльності, що супроводжуються питаннями, вказівками, поясненнями та демонстраціями. Завдяки іграм-заняттям вчитель не лише передає необхідні знання та формує уявлення, а й навчає дітей грати [52, с. 39-41; 53, с. 319-323; 54, с. 431-435].

Дидактичні ігри класифікуються за кількома принципами:

1. За видом діяльності:

✓ Ігри з предметами - використовуються різні об'єкти для навчання та розвитку дитини, наприклад, блоки для будівництва, конструктори, іграшки.

✓ Словесні ігри - включають загадки, ребуси, мовні головоломки, що сприяють розвитку мовлення, мислення та креативності.

✓ Рухливі ігри - передбачають фізичну активність і спрямовані на розвиток моторики, координації та загальної фізичної підготовки дітей.

✓ Настільні ігри - зосереджені на логічному мисленні, стратегічному плануванні та соціальних навичках.

2. За характером педагогічного процесу:

✓ Навчальні ігри - спрямовані на засвоєння нових знань та вмінь.

✓ Контрольні ігри - використовуються для перевірки та оцінювання знань і вмінь дітей.

✓ Закріплюючі ігри - допомагають повторити та закріпити вже вивчений матеріал.

3. За характером ігрової методики:

✓ Ігри з фіксованими правилами - мають чітко визначені правила, яких повинні дотримуватися всі учасники.

✓ Ігри з відкритими правилами - дозволяють учасникам змінювати або доповнювати правила під час гри, що сприяє розвитку креативності та самостійності.

✓ Рольові ігри - діти беруть на себе певні ролі, що допомагає розвивати соціальні та комунікативні навички.

4. За ігровим середовищем:

✓ Ігри у приміщенні - проводяться в класах, кімнатах або інших закритих просторах.

✓ Ігри на відкритому повітрі - відбуваються на дитячих майданчиках, у парках, на спортивних майданчиках.

✓ Віртуальні ігри - використовують цифрові технології та можуть проводитися за допомогою комп'ютерів, планшетів або інших електронних пристроїв

Л. Артемова розділяє дидактичні ігри на такі види:

✓ «Ігри-заняття» - спрямовані на засвоєння знань, формування умінь і навичок.

✓ «Ігри-розваги» - акцент на розважальній складовій, але з освітньою метою.

✓ «Ігри-тренінги» - націлені на розвиток певних навичок і вмінь через повторення та практику.

А. Вербицький пропонує класифікацію дидактичних ігор за трьома основними напрямками:

✓ «Ігри-моделювання» - включають створення моделей реальних процесів і явищ для їх вивчення.

✓ «Ігри-імітації» - передбачають імітацію конкретних ситуацій або подій.

✓ «Рольові ігри» - учасники виконують певні ролі, що дозволяє розвивати комунікативні та соціальні навички.

П. Підкасистий класифікує дидактичні ігри за їх функціональним призначенням:

- ✓ «Навчальні ігри» - спрямовані на засвоєння нових знань.
- ✓ «Розвиваючі ігри» - націлені на розвиток когнітивних функцій, мислення, пам'яті та уваги.
- ✓ «Контрольні ігри» - використовуються для перевірки знань та вмінь учасників.

О. Янковська виділяє такі види дидактичних ігор:

- ✓ «Когнітивні ігри» - спрямовані на розвиток розумових процесів і пізнавальної діяльності.
- ✓ «Соціально-комунікативні ігри» - допомагають у розвитку соціальних навичок та комунікації.
- ✓ «Моторні ігри» - акцент на розвиток моторики та фізичної активності [12, с. 188-192; 61, с. 160].

Головна особливість дидактичних ігор, вдале поєднання основних принципів навчання – від простого до складного, з дуже важливим принципом творчої діяльності – самостійно за здібностями, коли дитина може піднятися на вершину своїх можливостей.

У нашому дослідженні ми дотримуємось класифікації дидактичних ігор, розробленою Т. Чернецькою:

1. За освітньою метою:

- Навчальні ігри. Наприклад, гра «Вгадай іменник» — учні витягують картки зі словами та визначають, чи це іменник; гра «Покажи дієслово» — учні зображають дію, яку означає слово.
- Розвиваючі ігри. Наприклад, гра «Знайди іменник у реченні»; гра «Склади речення з дієсловом» — учні складають речення з запропонованими дієсловами.
- Контрольні ігри. Наприклад, гра «Вірю - не вірю» — учитель каже слово, а учні визначають, чи це іменник; гра «Що робить?» — учні відповідають, чи є слово дієсловом.

2. За типом взаємодії:

- Ігри-моделювання. Наприклад, гра «Уявна кімната» — діти називають предмети у кімнаті; гра «Що робить?» — учні зображають дії, які означають дієслова. Інший приклад — «Дієслова в дії», де учні складають історії про те, що вони робили протягом дня, використовуючи якомога більше дієслів.

3. За формою проведення:

- Ігри-заняття. Наприклад, гра «Пошук іменників у тексті»; гра «Дієслова у віршах» — учні знаходять дієслова у віршах.
- Ігри-розваги. Наприклад, гра «Іменниковий кросворд»; гра «Мімічний театр» — учні зображають дії без слів, а інші учні відгадують дієслова.
- Ігри-тренінги. Наприклад, гра «Знайди іменник навколо себе»; гра «Склади речення з дієсловом» — учні складають речення, використовуючи задані дієслова.

4. За видом розвитку:

- Когнітивні ігри. Наприклад, гра «Класифікація іменників» — учні групують іменники за категоріями; гра «Зміни дієслово» — учні змінюють дієслова у різних часових формах.
- Соціально-комунікативні ігри. Наприклад, гра «Розкажи про свій день» — учні описують свій день, використовуючи іменники; гра «Розкажи, що робить твій друг» — учні описують дії своїх друзів, використовуючи дієслова.
- Моторні ігри. Наприклад, гра «Іменникова естафета» — діти передають предмети, називаючи їх. Інша гра — «Полювання на іменники», де діти бігають по класу, збираючи картки із зображеннями предметів, називаючи їх іменники. Інший приклад - «Дієслово в дії» — учні виконують дії, відповідно до заданих дієслів; гра «Дієслівний квест», де діти отримують завдання виконати певні дії, пов'язані з дієсловами, і повинні знайти відповідні картки по класу або на вулиці [54, с. 319].

Ми проаналізували такі класифікації дидактичних ігор: класифікацію Тетяни Чернецької, яка систематизує ігри за освітньою метою, типом взаємодії, формою проведення та видом розвитку. Окрім цього, розглянули підходи інших дослідників, таких як Микола Селевко, який акцентує увагу на ігрових методах як засобі активного навчання і розвитку творчих здібностей учнів, та Леонід Фрідман, який виділяє значення ігор у контексті формування соціальних навичок і емоційного інтелекту дітей. Ці класифікації і підходи доповнюють один одного, забезпечуючи комплексний підхід до використання дидактичних ігор у навчальному процесі [64, с. 55; 65, с.115; 66, с. 97].

У нашому дослідженні ми дотримуємося класифікації Т. Чернецької, зокрема, в таких аспектах:

- ✓ За освітньою метою: розділення ігор на навчальні, розвиваючі та контрольні.
- ✓ За типом взаємодії: включення ігор-моделювання, що допомагають у вивченні нових концепцій через рольову гру та моделювання.
- ✓ За формою проведення: визначення ігор-занять, ігор-розваг та ігор-тренінгів для різних типів активностей на уроках.
- ✓ За видом розвитку: класифікація когнітивних, соціально-комунікативних і моторних ігор, що допомагають у розвитку різних навичок.

Даний підхід дозволяє більш чітко організувати використання дидактичних ігор у навчальному процесі і забезпечити їх ефективне впровадження у практику навчання української мови в початковій школі.

2.2. Критерії оцінки рівня пізнавальної активності учнів початкової школи

Оцінювання має здійснюватися з метою створення сприятливих умов для розвитку здібностей кожного учня, формування його компетентностей і наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб. Також визначення ступеня якості освітнього процесу та шляхів підвищення його ефективності [12, с. 188-192; 59, с.112; 61, с. 160].

Характерною рисою оцінювання є рівноправна взаємодія учасників навчального процесу, спрямована на формування суб'єктної позиції учня через його активну участь у самооцінці/взаємооцінці та прийнятті рішень щодо подальшої навчальної діяльності. У таблиці 2.1 наведено критерії оцінювання рівня пізнавальної діяльності учнів початкової школи.

На основі наукових досліджень, зокрема праць таких вчених як Д. Тюрін, О. Гавриш, Н. Мельниченко, О. Заяць, М. Коваленко, ми здійснили аналіз і сформуваємо критерії оцінювання рівня пізнавальної активності учнів початкової школи [20; 22; 23 с. 64; 24, с. 365; 25, с. 66-88, 59, с.112, 61, с. 160].

Таблиця 2.1.

Критерії оцінювання рівня пізнавальної активності учнів початкової школи

Критерій	Опис	Початковий рівень (1-3 бали)	Середній рівень (4-6 балів)	Достатній рівень (7-9 балів)	Високий рівень (10 – 12 балів)
Інтерес до навчання	Активна участь у навчальному процесі та зацікавленість у нових знаннях.	Пасивна участь у класних дискусіях.	Виявлення інтересу до окремих тем.	Активна участь у класних дискусіях.	Ініціатива в пошуку додаткової інформації, глибоке зацікавлення у вивченні тем.
Навчальні досягнення	Результати навчальної діяльності та виконання завдань.	Непостійні результати виконання домашніх завдань.	Постійні результати виконання домашніх завдань.	Гарні результати на тестах та діагностувальних роботах.	Відмінні результати на всіх етапах оцінювання.

Навички самоорганізації	Здатність самостійно планувати та контролювати навчальний процес.	Потребує направлення та нагадування вчителя.	Самостійне планування частини навчальних завдань	Самостійне планування та виконання навчальних завдань.	Ефективне планування та організація навчального процесу.
Творчий підхід	Використання креативних методів та інновацій у навчанні.	Потребує направлення вчителя для використання нових методів та інновацій у навчанні.	Використання креативних методів у окремих завданнях.	Використання креативних підходів у більшості завдань.	Самостійне застосування креативних методів у всіх аспектах навчальної діяльності.
Комунікативні навички	Здатність взаємодіяти з іншими учасниками навчального процесу.	Пасивна участь у групових проєктах.	Взаємодія у групових проєктах.	Активна участь у групових проєктах.	Ефективна співпраця з однокласниками та вчителем.
Критичне мислення	Здатність аналізувати інформацію, робити висновки	Виявлення основних фактів без глибокого аналізу.	Вміння ставити запитання та шукати додаткову	Аналіз інформації та формулювання	Критичне оцінювання інформації та обґрунтування власних думок.

	та аргументу вати свої думки.		інформаці ю.	особистих висновків.	
--	--	--	-----------------	-------------------------	--

Відповідно до Закону України «Про повну загальну середню освіту» оцінювання здійснюється на основі принципів дитиноцентризму, об'єктивності, сумлінності, справедливості, неупередженості, системності, критеріальності, гнучкості, перспективності, диференційованості та конфіденційності, а також плановості, ясності, прозорості, відкритості, доброзичливості [54, с. 431-435; 56, с. 448; 57, с. 204; 61, с. 160].

Основними функціями оцінювання є:

- ✓ Діагностична функція: виявлення рівня знань, умінь та навичок учнів, а також визначення прогалин у навчанні для їх подальшого усунення.
- ✓ Прогностична функція: надання інформації для прогнозування успішності учнів у майбутньому навчанні та визначення їх потенційних можливостей.
- ✓ Корекційна функція: виявлення і корекція помилок у знаннях та вміннях учнів, а також у навчально-виховному процесі.
- ✓ Контролююча функція: забезпечення систематичного контролю за навчальною діяльністю учнів та дотриманням навчальних програм.
- ✓ Мотиваційна функція: стимулювання навчальної діяльності учнів, заохочення їх до досягнення кращих результатів.
- ✓ Розвивальна функція: сприяння всебічному розвитку особистості учня через формування в нього рефлексії, самостійності та відповідальності.
- ✓ Навчальна функція: допомога учням у засвоєнні навчального матеріалу через процес оцінювання, що включає пояснення помилок та надання рекомендацій.
- ✓ Орієнтаційна функція: надання інформації про успішність учнів для вибору подальшого напрямку навчання або професійної діяльності.

✓ Рейтингово-аналітична функція: створення рейтингу успішності учнів та аналіз їхніх досягнень у порівнянні з нормативними вимогами.

Відповідно до мети оцінювання, ключовими є формувальна та діагностувальна функції оцінювання.

Формувальна функція реалізується шляхом спостереження за динамікою навчального прогресу учня, визначення його освітніх потреб та спрямування освітнього процесу на підвищення ефективності навчання з урахуванням отриманих результатів. Цей підхід дозволяє адаптувати навчання до індивідуальних потреб учнів, забезпечуючи таким чином максимально ефективний та персоналізований навчальний процес. Ця функція дозволяє визначити рівень набутого учнями досвіду навчання відповідно до встановлених цілей, з'ясувати передумови сформованості досягнутих результатів, виявити причини виникнення труднощів, скоригувати навчальний процес, відстежити динаміку формування результатів навчання та передбачити їх подальший розвиток. Обидві функції взаємно доповнюють одна одну, що обумовлює специфіку організації оцінювальної діяльності [53, с. 319-323; 54, с. 431-435; 57; с. 204].

Об'єктами оцінювання є результати навчання учня/учениці, включаючи процес їх досягнення. Відповідно до пункту 22 статті 1 Закону України «Про освіту», результати навчання охоплюють знання, уміння, навички, способи мислення, погляди, цінності та інші особисті якості, здобуті в процесі навчання, виховання та розвитку. Ці результати можна ідентифікувати, спланувати, виміряти та оцінити, а також вони повинні бути здатними до демонстрації особою після завершення освітньої програми або окремих її компонентів [12, с. 188-192; 11; 13; 14, с. 278; 59, с. 112; 60, с. 292].

Задля здійснення оцінювання з урахуванням вікових особливостей учнів початкових класів, пропонується виокремлювати об'єктивні результати навчання та особистісні надбання учня/учениці.

Об'єктивні результати навчання включають:

- Знання про предмети і явища навколишнього світу;

- Взаємозв'язки і відношення між ними;
- Уміння та навички оперувати знаннями;
- Здатність застосовувати набутий досвід навчальних дій;
- Досвід творчої діяльності, що відображено в обов'язкових/очікуваних результатах навчання, визначених освітньою програмою закладу загальної середньої освіти.

Особистісні надбання учня/учениці охоплюють:

- Активність та ініціативність;
- Старанність і наполегливість;
- Комунікабельність та здатність співпрацювати;
- Самостійність і відповідальність;
- Ціннісні ставлення.

Ці аспекти дозволяють комплексно оцінювати учня/ученицю, враховуючи як їхні академічні досягнення, так і особистісний розвиток, який виявляється в процесі досягнення навчальних результатів [12, с. 188-192; 11; 13; 14, с. 278; 57, с. 204; 59, с. 112; 61, с. 160].

Відповідно до пункту 28 Державного стандарту початкової освіти, збір даних, їх аналіз та формування висновків щодо результатів навчання учнів здійснюються у процесі:

1. Формувального оцінювання, основною метою якого є відстеження особистісного розвитку учнів та процесу засвоєння ними навчального досвіду, що є основою компетентності, а також розробка індивідуальної освітньої траєкторії кожного учня.
2. Підсумкового оцінювання, яке має на меті порівняння навчальних досягнень учнів з обов'язковими/очікуваними результатами навчання, визначеними Державним стандартом або освітньою програмою [22].

Оцінювання включає організацію діяльності учнів для отримання даних про рівень сформованості очікуваних результатів навчання, визначених учителем для конкретного заняття або системи занять з певної програмової теми на основі освітньої програми закладу освіти.

Залежно від освітньої мети та основної функції оцінювання, особливостей змісту навчального предмета або інтегрованого курсу, а також урахування етапу засвоєння програмного матеріалу в цілому і очікуваного результату навчання зокрема, рекомендується проводити різні види навчально-пізнавальної діяльності учнів.

Видами діяльності можуть бути:

1. Форма діяльності:

- Індивідуальна;
- Групова;
- Фронтальна (для всього класу).

2. Спосіб виконання:

- Усна (обговорення, наратив, переказ, діалог тощо).
- Письмова (індивідуальні завдання, включаючи тести та завдання на компетентність, резюме, диктанти, а також діагностичні роботи).
- Практична (експерименти, практичні роботи, навчальні проєкти, портфоліо учнів, спостереження, робота з картами, заповнення таблиць, побудова діаграм та моделей тощо).
- Програмована (з використанням електронних засобів навчання, дозволених для використання в закладах загальної середньої освіти).

Ці різноманітні підходи забезпечують комплексну взаємодію та ефективність навчальних результатів, які відповідають освітнім цілям і ступеню розвитку учнів [12, с. 188-192; 11; 13; 14, с. 278; 57, с. 204; 59, с. 112; 61, с. 160].

Враховуючи оброблення програмового матеріалу відповідно до календарно-тематичного плану і рівня підготовки учнів для самостійного виконання завдань, вчитель може визначати форму, спосіб, зміст та тривалість навчально-пізнавальної діяльності та фіксувати їх у планах-конспектах уроків чи занять.

На основі аналізу результатів навчання, здобутих даних і з урахуванням дидактичної мети й основної функції оцінювання, пропонується встановлювати

оцінку як показник досягнень навчально-пізнавальної діяльності учня або учениці.

У контексті цілей оцінювання внесено зміни в спосіб вираження оцінки. Замість загальної бальної оцінки навчальних досягнень учнів із предмета чи інтегрованого курсу пропонується використовувати вербальну оцінку конкретних результатів навчання учня чи учениці з предмета, чи інтегрованого курсу, яка, крім оцінки досягнень, також відображатиме рівень їхнього навчального успіху.

Ці модифікації сприяють збільшенню унікальності тексту, зберігаючи його наукову чіткість та підходи до процесу навчання та оцінювання [57, с. 204; 59, с. 112; 61, с. 160].

З метою уніфікації термінів і для зручності їх використання в практичній діяльності пропонуємо називати оцінювальне судження вербальною оцінкою, а оцінювальне судження з вказівкою рівня результату - рівневою оцінкою. Ці оцінки можуть бути висловлені як усно, так і письмово. Рекомендуємо характеризувати процес навчання і його результати як доброзичливими, лаконічними, чіткими, об'єктивними та конкретними оцінювальними судженнями.

Рівень навчальних досягнень слід визначати з урахуванням динаміки їх досягнення і позначати буквами:

- ✓ "Початковий" (П);
- ✓ "Середній" (С);
- ✓ "Достатній" (Д);
- ✓ "Високий" (В) [52, с. 39-41; 54, с. 431-435; 57, с. 204; 59, с. 112; 61, с. 160].

Таким чином, важливо враховувати, що оцінка допомагатиме учням усвідомлювати їхні успіхи та шляхи подолання труднощів. Щодо оцінювання особистісних досягнень учнів у початкових класах, рекомендуємо використовувати вербальну або рівневу оцінку за вибором навчального закладу загальної середньої освіти, засновану на рішенні його педагогічної ради.

2.3. Методика використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі

Методика використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі в умовах НУШ означає систему теоретичних та практичних підходів до викладання української мови, які базуються на наукових дослідженнях та експериментах із застосуванням певних методологічних принципів. Вона включає в себе підготовку та використання комплексів вправ для досягнення педагогічних цілей [12, с. 188-192; 11; 13; 14, с. 278].

Комплекс вправ є набором педагогічно обґрунтованих завдань і активностей, спрямованих на розвиток конкретних мовних умінь і вмінь учнів. Він організований таким чином, щоб забезпечити послідовність, логічність та системність у навчальному процесі, сприяючи ефективному засвоєнню мовного матеріалу [12, с. 188-192; 11; 13; 14, с. 278; 57, с. 20; 59, с. 112; 61, с. 160].

Дані поняття також використовуються для обґрунтування методологічних підходів та опису конкретних педагогічних інновацій у викладанні української мови. Значна частина дисертацій присвячена аналізу теоретичних засад, розроблених С. Ю. Ніколаєвою, та їх практичному застосуванню у процесі навчання мов. Дослідники експериментують з різними комплексами вправ і методиками з метою вдосконалення навчального процесу та досягнення педагогічних цілей у викладанні мови [52, с. 39-41; 54, с. 431-435; 57, с. 204; 59, с. 112; 61, с. 160].

Опишемо два комплекси вправ за темами «Іменник» і «Дієслово» для учнів 3 класів з використанням ігор з малюнками та QR - кодами за підручником «Українська мова та читання» (І. О. Большакова, М. С. Пристінська) [7; 52, с. 39-41; 54, с.431-435; 57, с. 204; 59, с. 112; 61, с. 160].

Комплекс вправ з теми «Іменник»:

1. Кількість ігор: 15.
2. Режими роботи: групова робота, індивідуально або робота в парах.
3. Принципи комплексу:

- Комунікативність: Ігри спрямовані на розвиток мовленнєвих навичок через спілкування та обговорення.

- Інтерактивність: Усі вправи включають активну участь учнів, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

- Наочність: Використання малюнків QR – кодів для кращого розуміння значення та ролі іменників.

Комплекс вправ з теми «Дієслово»:

1. Кількість ігор: 15.

2. Режими роботи: групова робота, індивідуально або робота в парах.

3. Принципи комплексу:

- Інтерактивність: Ігри забезпечують активну участь кожного учня.
- Діяльнісний підхід: Учні активно виконують завдання, що сприяє кращому запам'ятовуванню дієслів.
- Креативність: Ігри дозволяють учням творчо підходити до виконання завдань, формуючи власні речення та розповіді.
- Наочність: Використання малюнків та QR – кодів для кращого розуміння значення та ролі дієслів.

Комплекс вправ №1

Тема: Іменник

Мета комплексу: Ознайомлення з поняттям іменника, відпрацювання розрізнення між іменниками та іншими частинами мови, розвиток мовленнєвих навичок.

Етап 1. Вступна бесіда

Мета: Актуалізація попередніх знань учнів, введення в тему.

Характеристика: Учитель пояснює, що таке іменник, демонструє приклади.

Інструкція: "Сьогодні ми поговоримо про одну з найважливіших частин мови – іменник. Іменники допомагають нам називати предмети, людей, тварин, місця. Наприклад, «книга», «школа», «сонце» – усе це іменники. Діти, зараз ми з

вами подумаємо, які ще слова можуть бути іменниками. Я впевнена, що ви знаєте багато таких слів!"

Етап 2. Організаційний момент

Мета: Розподіл учнів на групи для участі в іграх, повідомлення правил ігор.

Характеристика: Розподіл учнів на групи по 4-5 осіб.

Інструкція: "Зараз ми поділимося на групи. Я хочу, щоб ви встали зі своїх місць і знайшли собі трьох або чотирьох товаришів для гри. Ми з вами зробимо так: ті, хто сидять поруч, можуть утворити одну групу. Якщо вам складно знайти команду, підійдіть до мене, і я допоможу вам. Кожна група сьогодні буде працювати разом над завданням. Пам'ятайте, що головне – це не тільки правильність відповідей, але й те, як ви будете працювати разом."

Етап 3. Проведення гри

Мета: Відпрацювання навичок розпізнавання іменників, закріплення теоретичних знань через інтерактивні ігри.

Характеристика: На цьому етапі учні беруть участь у низці ігор, спрямованих на закріплення знань про іменники, працюючи в групах по 4-5 осіб.

Приклади ігор:

- Гра «Знайди іменник»: Учасники знаходять іменники на картках з різними словами.
- Гра «Класифікація іменників»: Групи класифікують іменники, розподіляючи їх на групи.
- Гра «Склади речення»: Використовуючи набір малюнків, групи складають речення, де іменники виконують головну роль.

Інструкція: "Кожна гра має свої правила, і ваша задача – працювати разом, щоб виконати їх якомога краще. Не бійтеся обговорювати між собою та ділитися ідеями – це допоможе вам досягти успіху! "

Гра 1. "Знайди іменник"

Мета: Формування в учнів вміння визначати іменники серед поданих слів.

Характеристика гри: Учням показують малюнки різних об'єктів. Їхнє завдання - знайти іменники серед інших частин мови та назвати їх.

Режим роботи: індивідуально або в парах.

Приклад гри:



Рис. 2.1. Ілюстрація до гри "Знайди іменник"

Гра 2. "Класифікація іменників"

Мета: Навчити учнів визначати групи до яких належать іменники.

Характеристика гри: Учні діляться на групи та отримують QR-код із завданням. Вони мають розподілити іменники на групи (живі/неживі, власні/загальні).

Режим роботи: групова робота.

Приклад гри:



Рис. 2.2. QR-код до гри "Класифікація іменників"

Гра 3. "Склади речення"

Мета: Навчити учнів складати речення за набором малюнків з іменниками. Визначення груп до яких належать іменники.

Характеристика гри: Учні отримують ілюстрацію до гри. Вони мають скласти речення з набору малюнків, де іменники повинні бути головними героями.

Режим роботи: індивідуально або в парах.

Приклад гри:



Рис. 2.3. Ілюстрація до гри "Склади речення"

Гра 4. "Магічний кошик "

Мета: Розвиток в учнів вміння складати словосполучення та речення з іменниками.

Характеристика гри: Учні витягують малюнки з кошика та називають іменники, потім утворюють словосполучення та речення у групах.

Режим роботи: групова робота.

Приклад гри: Учні сідають у коло. Один з учасників витягує першу картку з кошика. Дитина називає предмет, зображений на картці. Наприклад, якщо на картці "собака", учень говорить: "собака". Кожен учасник по черзі витягує іншу картку і називає, що на ній зображено. Коли всі картки витягнуті і названі, діти утворюють словосполучення з карток. Наприклад: "червона книга", "собака і м'яч". Учні формують речення з утвореними словосполученнями. Наприклад: "Червона книга лежить на столі", "Собака грається з м'ячем".

Гра 5. "Перетворення іменників"

Мета: Навчити учнів визначати числа іменників.

Характеристика гри: Учні повинні змінити іменники за числом (наприклад, з однини на множину). Слова учні дізнаються, просканувавши QR-код.

Режим роботи: індивідуально або групова робота.

Приклад гри:



Рис. 2.4. QR-код до гри "Перетворення іменників"

Гра 6. "Розпізнай іменник"

Мета: Формування в учнів вміння визначати іменники у реченнях.

Характеристика гри: Учні отримують текстові картки. Їм потрібно замінити малюнки словами та підкреслити іменники. Учні працюють протягом 5-10 хвилин. Після виконання завдання проводиться колективна перевірка результатів.

Режим роботи: індивідуально.

Приклад гри: Речення "Вирішила білочка подарувати друзям кульки". Учні підкреслюють слова "Білочка", "друзям", "кульки".



Рис. 2.5. Ілюстрація до гри "Розпізнай іменник"

Гра 7. "Малюнок-іменник"

Мета: Розвиток в учнів вміння співвідносити малюнки з іменниками.

Характеристика гри: Учні розподіляються в групи по 3-4 осіб. Кожна група отримує набір малюнків і карток з написами. Завдання — відповідно до малюнків вибрати правильні картки з іменниками. Після завершення кожна група представляє свої відповіді.

Режим роботи: групова робота.

Приклад гри: Малюнок кота і слово "кіт".



Рис. 2.6. Ілюстрація до гри "Малюнок-іменник"

Гра 8. "Колективна історія"

Мета: Розвивати в учнів вміння співпрацювати у групі для складання розповіді з використанням іменників.

Характеристика гри: Учні розподіляються в групи по 4-5 осіб. Кожна група отримує картки з ілюстраціями. Вони мають за 10-15 хвилин скласти розповідь, використовуючи якомога більше іменників. Після завершення групи діляться своїми розповідями з класом або іншими групами.

Режим роботи: групова робота.

Приклад гри: Група отримує картки з зображенням дівчинки та те, чим вона займається протягом дня. Учні складають розповідь про день дівчинки.



Рис. 2.7. Ілюстрація до гри "Колективна історія"

Гра 9. "Хто я?"

Мета: Навчити учнів визначати іменники, що описують особистість.

Характеристика гри: Учні отримують картки з рисами характеру чи зовнішніми ознаками людей або тварин. Один учень або представник групи описує рису характеру або зовнішність без використання слів, а інші мають відгадати, про кого йдеться. Гра триває до 10-15 хвилин, після чого обговорюються результати.

Режим роботи: робота в парах або групова робота.

Приклад гри: Картка з написом "веселий", "сміливий", "величезний".
Відповідь: "гігант".



Рис. 2.7. Ілюстрація до гри "Хто я?"

Гра 10. "Збери слово"

Мета: Формувати в учнів вміння складати іменники з літер.

Характеристика гри: Кожен учень або пара отримує набір карток з літерами і працює над складанням слова протягом 5-7 хвилин. Після завершення перевіряються результати.

Режим роботи: індивідуально або робота в парах.

Приклад гри: Літери на картці: І, М, Е, Н, Н, И, К. Учні складають слово "іменник".

Гра 11. "Міміка іменників"

Мета: Розвивати вміння учнів виразно використовувати іменники під час показу за допомогою міміки.

Характеристика гри: Учні розподіляються на групи та отримують картки з іменниками. Один учень показує іменник за допомогою міміки без використання слів, а інші мають відгадати, що це за іменник.

Режим роботи: робота в групах.

Приклад гри: Іменник "лев". Учень показує мімікою, що це "лев".

Гра 12. "Пошук іменників у тексті"

Мета: Формувати в учнів вміння виділяти іменники у тексті.

Характеристика гри: Учні отримують текст «Хліб», вони повинні підкреслити всі іменники у тексті.

Режим роботи: індивідуально.

Приклад гри: Речення "Хліб. Яке корисне слово". Учні підкреслюють слова "хліб", "слово".

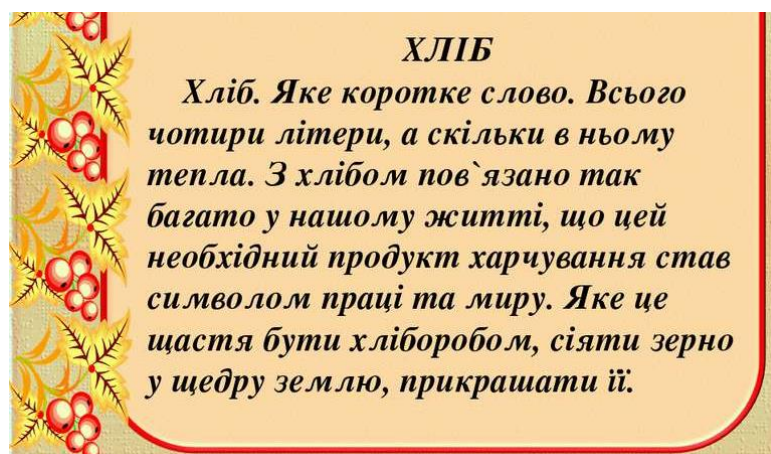


Рис. 2.7. Ілюстрація до гри "Пошук іменників у тексті"

Гра 13. "Розпізнай предмет"

Мета: Навчити учнів визначати іменники за їх зображеннями.

Характеристика гри: Учні отримують картки з малюнками предметів. Вони повинні назвати ці предмети (іменники).

Режим роботи: робота в парах або групова робота.

Приклад гри: Малюнок великого гусака. Відповідь: "гусак".



Рис. 2.7. Ілюстрація до гри "Розпізнай предмет"

Гра 14. "Шукач іменників"

Мета: Розвивати вміння учнів шукати іменники навколо себе.

Характеристика гри: Учні рухаються по класу чи школі та шукають предмети, які можна назвати іменниками.

Режим роботи: індивідуально або групова робота.

Приклад гри: Учень знаходить стіл, крейду, вікно, книгу.

Гра 15. "Іменники-детективи"

Мета: Розвивати вміння учнів визначати іменники у описах предметів.

Характеристика гри: Учні отримують картки з описами предметів, де іменники приховані. Вони повинні знайти іменники в цих описах. Учні мають 10-15 хвилин для роботи над описами і виявлення іменників. Після завершення групи представляють свої знахідки та обговорюють їх.

Режим роботи: індивідуально або групова робота.

Приклад гри: Опис на картці: "Цей предмет білого кольору, часто росте на клубах, в саду і має пелюстки." Іменник, який потрібно знайти: "ромашка" [12, с. 188-192; 11; 13; 14, с. 278; 57, с. 204; 59, с. 112; 61, с. 160].

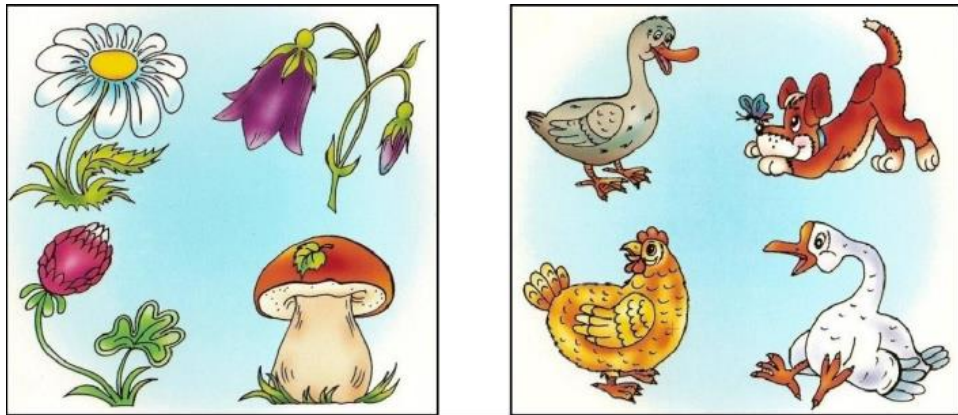


Рис. 2.8. Ілюстрація до гри "Іменники-детективи"

Етап 4. Контроль та оцінювання

На цьому етапі важливо перевірити, наскільки успішно учні засвоїли матеріал і чи досягли вони поставлених цілей у грі. Оцінювання може бути проведене за кількома критеріями:

1. Правильність визначення іменників:

- ✓ Учні повинні правильно підкреслити або назвати всі іменники на картках або в текстах.

- ✓ Вчитель перевіряє виконання завдання та дає зворотний зв'язок.

2. Активність участі:

- ✓ Вчитель оцінює, наскільки активно учні брали участь у грі.

- ✓ Заохочуються учні, які проявили ініціативу та творчість.

3. Співпраця у групах:

- ✓ Важливо оцінити, наскільки ефективно учні працювали в команді, якщо гра передбачала групову роботу.

- ✓ Учні, які допомагали іншим та брали активну участь, можуть отримати додаткові бали.

4. Використання мови:

- ✓ Перевіряється, наскільки правильно учні використовували іменники у своїх відповідях.

- ✓ Оцінюється також правильність вимови та побудови речень.

Етап 5. Рефлексія вчителя та учнів

На цьому етапі важливо підсумувати проведену роботу та отримати зворотний зв'язок від учнів.

Вправи для рефлексії учнів

1. Метод "Світлофор"

Опис: Учні використовують кольори світлофора для визначення своїх вражень від гри:

- Червоний – було важко або щось не сподобалось;
- Жовтий – деякі моменти викликали труднощі, але загалом сподобалось;
- Зелений – гра була цікавою та зрозумілою.

Застосування: Учні обирають один з кольорів та коротко пояснюють свій вибір, обговорюючи, як вони могли б покращити гру.

2. Вправа "Дерево досягнень"

Опис: На плакаті зображується дерево з гілками, на яких учні розміщують "листя" (наліпки чи нотатки) із власними досягненнями або складнощами.

Застосування: Учні пишуть на листочках свої досягнення під час гри (що сподобалось і вдалося найкраще) та труднощі, які вони зустріли, і розміщують їх на дереві для колективного обговорення.

3. Метод "3-2-1"

Опис: Учні відповідають на три питання, щоб структурувати свої враження:

- 3 речі, які найбільше сподобалися у грі;
- 2 труднощі, з якими зіткнулися;
- 1 пропозиція щодо покращення.

Застосування: Вчитель збирає відповіді для аналізу і планування майбутніх занять.

Вправи для рефлексії вчителя

1. Вправа "Аналіз ефективності"

Опис: Вчитель складає таблицю з основними критеріями успішності проведення гри, наприклад:

- Ступінь залучення учнів;
- Рівень розуміння матеріалу;
- Креативність у виконанні завдань.

Застосування: На основі оцінки вчитель визначає, які аспекти гри вийшли найбільш успішними, а які потребують вдосконалення.

2. Вправа "Що вдалося/Що можна покращити"

Опис: Вчитель створює дві колонки для запису вражень: перша для позитивних аспектів гри, друга – для можливостей покращення.

Застосування: Після проведення гри вчитель заповнює колонки, звертаючи увагу на моменти, які можна підсилити в наступних заняттях.

3. Вправа "Планування на майбутнє"

Опис: Вчитель складає план уроків з врахуванням досвіду проведеної гри та зворотного зв'язку від учнів.

Застосування: План включає конкретні вправи та підходи, які будуть спрямовані на подолання труднощів, які відзначили учні, та розвиток тих аспектів, які їм сподобались.

Комплекс вправ №2

Тема: Дієслово

Мета комплексу: Навчання учнів 3 класів визначення дієслів, їх ролі в реченні та розвиток мовленнєвих навичок через інтерактивні ігри з малюнками та QR-кодами.

Етап 1. Вступна бесіда

Мета: Ознайомлення з поняттям дієслова та його роллю в мовленні.

Характеристика гри: Вчитель пояснює дітям, що таке дієслово та як воно використовується в реченні.

Приклад гри: Вчитель може показати картки з малюнками і попросити дітей назвати дієслово, яке описує зображену дію (наприклад, малюнок дитини, яка біжить).

Етап 2. Організаційний момент

На цьому етапі важливо підготувати учнів до проведення гри та забезпечити необхідні матеріали для її успішного проведення.

1. Підготовка класу:

- ✓ Вчитель розподіляє учнів на пари або групи, залежно від характеру гри.
- ✓ Перевіряє наявність необхідних матеріалів: карток з малюнками, фліпчартів, маркерів, пристроїв для сканування QR-кодів.

2. Інструктаж:

- ✓ Вчитель пояснює правила гри, щоб всі учні розуміли, що від них очікується.
- ✓ Проводиться короткий інструктаж з безпеки, якщо це необхідно, наприклад, під час використання QR-кодів або роботи з електронними пристроями.

3. Розподіл ролей:

- ✓ Якщо гра вимагає різних ролей (наприклад, лідер групи, відповідальний за сканування QR-кодів), вчитель розподіляє ці ролі серед учнів.

Мотивація:

- ✓ Вчитель мотивує учнів активно брати участь у грі, пояснюючи, як це допоможе їм краще зрозуміти і запам'ятати матеріал.

Етап 3. Проведення гри

Цей етап передбачає активну участь учнів у інтерактивних вправах, спрямованих на закріплення знань про дієслова.

Гра 1. "Зобрази дію"

Мета: Навчити учнів визначати дієслова, які зображені на малюнках.

Характеристика гри: Учні розподіляються на групи. Кожна група отримує картки з малюнками, на яких зображено різні дії. Учням потрібно визначити дієслово, яке описує дію на картці, і назвати його вголос.

Режим роботи: групова робота.

Приклад гри: Учні отримують малюнок, на якому зображено якусь дію. Наприклад, дівчинка, яка пише у зошиті. Учня потрібно називати дієслово "пише".



Рис. 2.9. Ілюстрація до гри "Зобрази дію"

Гра 2. "Дієслівний пазл"

Мета: Розвивати в учнів вміння визначати дієслова, зображені на малюнках.

Характеристика гри: Вчитель роздає учням картки з різними малюнками. Кожна картка містить ілюстрацію певної дії, наприклад, дитина катається на велосипеді, пташка летить у небі тощо. Учні повинні вибрати відповідне дієслово з набору запропонованих слів і підписати його під малюнком.

Режим роботи: індивідуально або в парах.

Приклад гри: На малюнку зображена дитина на велосипеді. Учня потрібно підписати під малюнком дієслово "їде".



Рис. 2.10. Ілюстрація до гри "Дієслівний пазл"

Гра 3. "Дієслівне доміно"

Мета: Розвивати в учнів вміння визначати послідовність дій; вміння працювати в групах для досягнення спільної мети під час виконання завдання.

Характеристика гри: Кожна група отримує набір карток, на яких написані дієслова. Завдання полягає в тому, щоб побудувати "ланцюжок" із дієслів, де кожне наступне дієслово повинно логічно продовжувати дію попереднього.

Режим роботи: групова робота або робота в парах.

Приклад гри: Учням потрібно побудувати "ланцюжок" з дій, які вони роблять вранці. Наприклад, "встаю", "одягаюся", "снідаю", "йду до школи".



Рис. 2.11. Q-код та ілюстрація до гри "Дієслівне доміно"

Гра 4. "Квест з малюнками"

Мета: Розвивати в учнів вміння визначати та називати дієслова; формувати вміння складати речення з дієсловами.

Характеристика гри: Учні беруть участь у квесті, де на кожному етапі вони отримують малюнок, що ілюструє певну дію. Завдання полягає в тому, щоб правильно назвати дієслово, яке відповідає дії на малюнку, і виконати додаткове завдання, наприклад, скласти речення з цим дієсловом, намалювати малюнок або продемонструвати дію. Кожен правильно виконаний етап наближає їх до завершення квесту і отримання призу.

Режим роботи: групова робота

Приклад гри: Пазл 1: Собака, що їсть кістку.

Завдання: Визначте дієслово, що описує дію на малюнку. Складіть речення, використовуючи це дієслово. Наприклад, "Собака їсть кістку."

Пазл 2: Жаба, що ловить комара.

Завдання: Визначте дієслово, що описує дію на малюнку. Намалюйте, як жаба ловить комара, і підпишіть малюнок "Жаба ловить комара."

Пазл 3: Курка, що клює зерно.

Завдання: Визначте дієслово, що описує дію на малюнку. Складіть речення, використовуючи це дієслово. Наприклад, "Курка клює зерно."



Рис. 2.11. Ілюстрація до гри "Квест з малюнками"

Гра 5. "Знайди дієслово на малюнку"

Мета: Розвивати вміння визначати дієслова на основі візуальних зображень.

Характеристика гри: Кожен учень або пара отримує картку з малюнком і список дієслів. Діти мають 5-10 хвилин для визначення дієслова, що відповідає дії на картинці, і підкреслення його у списку. Після завершення завдання обговорюють свої відповіді з іншими учнями.

Режим роботи: індивідуально або в парах

Приклад гри: На картці зображено пташку, яка сидить на гілці. Діти підкреслюють слово "сидить".



Рис. 2.11. Ілюстрація до гри "Знайди дієслово на малюнку"

Гра 6. "Постав QR-код на дієслово"

Мета: За допомогою використання технології QR-кодів розвивати в учнів вміння визначати дієслова серед інших частин мови.

Характеристика гри: Учитель створює QR-коди, які ведуть до коротких відеороликів або аудіозаписів зі словами-дієсловами. Учні працюють індивідуально або в групах. Кожен учень або група отримує список QR-коди. Учні сканують QR-коди за допомогою планшетів або смартфонів, переглядають відео чи слухають аудіо, а потім повинні вказати дієслово, яке вони почули або побачили. Завдання може бути виконано протягом 15-20 хвилин, після чого учні обговорюють свої відповіді та враження.

Режим роботи: індивідуально або в групах.

Приклад гри: Наприклад, QR-код веде до відео з зображенням дій, які виконують діти (бігають, стрибають), художник малює, риби плавають, метелики літають, пташка співає.





Рис. 2.12. QR – коди до гри "Постав QR-код на дієслово"

Гра 7. "Склади речення"

Мета: Розвивати в учнів вміння застосовувати дієслова для складання змістовних речень.

Характеристика гри: Учні отримують текст, у якому деякі слова замінені малюнками. Вони мають скласти речення, змінюючи малюнки словами. Після завершення завдання учні обговорюють свої речення з іншими, перевіряють їх правильність і коректують, якщо потрібно.

Режим роботи: індивідуально або в парах.

Приклад гри: Наприклад, малюнки "човен", "море". Учні складають речення "Човен пливе по морю".

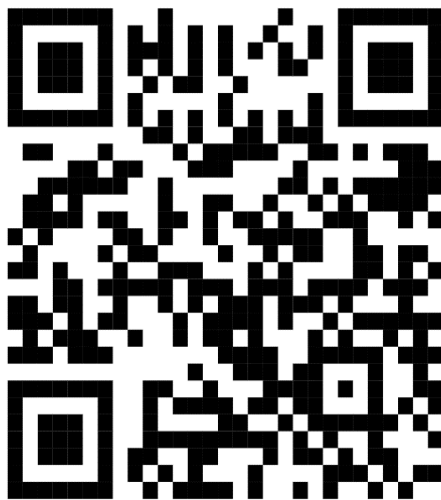


Рис. 2.13. QR-код та ілюстрація до гри "Склади речення"

Гра 8. "Міміка дієслів"

Мета: Розвивати вміння учнів виразно використовувати дієслова під час показу за допомогою міміки.

Характеристика гри: Діти показують різні дії (бігти, стрибати, танцювати) за допомогою міміки без використання слів.

Режим роботи: групова робота.

Приклад гри: Вчитель дає завдання дітям показати, як вони біжать або стрибають.

Гра 9. "Зміни дієслово"

Мета: Розвивати вміння учнів використовувати різні дієслова для опису однієї дії.

Характеристика гри: Учні отримують речення з пропущеними дієсловами. Вони мають вибрати правильне дієслово з наданих варіантів та вписати його у речення.

Режим роботи: індивідуально або групова робота.

Приклад гри: Наприклад, речення "Мама ____ смачно". Діти вибирають дієслово з варіантів: готує, читає, малює. Правильний варіант: "готує".

Гра 10. "Дієслово в реченні"

Мета: Розвивати навички визначення дієслів у тексті та вдосконалювати розуміння граматичної структури речення.

Характеристика гри: Учні отримують речення, в яких необхідно знайти і підкреслити дієслово. Ця гра допомагає учням зрозуміти, які слова виконують роль дієслів у реченні та як вони взаємодіють із іншими частинами мови.

Режим роботи: індивідуально або робота в парах.

Приклад гри: Речення: "Дівчинка грається з медведиком." Учні підкреслюють дієслово "грається".

Гра 11. "Дієслова на картках"

Мета: Розвивати вміння учнів визначати дієслова за картинками.

Характеристика гри: Учні отримують картки з малюнками, на яких зображені різні дії. Вони повинні вибрати відповідне дієслово з набору карток і підписати його під малюнком. Після завершення учні обговорюють свої вибори з однокласниками.

Режим роботи: групова робота або індивідуально.

Приклад гри: Малюнок мами, яка прасує одяг. Діти вибирають дієслово "прасувати" і підписують його під малюнком.



Рис. 2.14. Ілюстрація до гри Дієслова на картках"

Гра 12. " Дієслівні пазли "

Мета: Формувати в учнів навички складання дієслів з частин.

Характеристика гри: Учні отримують пазли, на частинах яких зображені різні частини дієслів. Вони повинні скласти правильні дієслова, комбінуючи ці частини. Учні мають 10 хвилин для складання дієслів. Після цього перевіряють свої відповіді з іншими учнями.

Режим роботи: індивідуально або робота в парах.

Приклад гри: Частини пазлів: "тан" і "цює". Діти складають дієслово "танцює".

Гра 13. "Дієслово-загадка"

Мета гри: Навчити учнів визначати дієслово завдяки відгадуванню загадок.

Характеристика гри: Діти отримують загадки, в яких потрібно відгадати дієслово, що описується.

Режим роботи: В групах або індивідуально. Діти мають 10-15 хвилин для відгадування дієслів. Після цього перевіряють свої відповіді з іншими дітьми.

Приклад гри: Загадка: "Я маю дві ноги, і коли ти мене бачиш, я роблю це швидко, а не повільно". Дієслово: "стрибаю".

Гра 14. Дієслово-загадка "Дієслово-супергерой"

Мета: Розвивати в учнів вміння визначати дієслова через рольову гру.

Характеристика гри: Учні розподіляються на групи по 3-4 дитини. Кожна група отримує картки з дієсловами і має 15-20 хвилин для підготовки і виконання ролей. Одна група показує сценку, а інші учні повинні вгадати дієслово, яке там було використано.

Режим роботи: групова робота.

Приклад гри: Дієслово на картці: "стрибати". Учні грають сценку, де один з них стрибає.

Гра 15. «Вгадай дієслово»

Мета: Розвивати в учнів вміння визначати дієслова за допомогою синонімів, антонімів.

Характеристика гри: Учні розподіляються на групи по 3-4 дитини. Кожна група отримує картки з дієсловами. Один учень описує дієслово без його називання, використовуючи синоніми, антоніми або ситуації, а інші повинні вгадати це дієслово.

Режим роботи: групова робота.

Приклад гри: Дієслово на картці: "радіти". Учень говорить антонім до слова радіти— "сумувати". Інші учасники кажуть дієслово "радіти".

Етап 4. Контроль та оцінювання

На цьому етапі необхідно оцінити, наскільки учні засвоїли матеріал, а також перевірити їхні вміння використовувати дієслова в різних контекстах. Оцінювання може бути проведене в декілька способів:

Оцінювання правильності виконання завдань:

- ✓ Гра "Знайди дієслово на малюнку": Учитель перевіряє, чи правильно учні визначили дієслова на основі зображень та підкреслили їх. Оцінка може включати як правильність вибору дієслова, так і швидкість виконання завдання.
- ✓ Гра "Постав QR-код на дієслово": Учні можуть отримати бали за правильне визначення дієслів після перегляду або прослуховування контенту, який відкривається через QR-код.
- ✓ Гра "Склади речення": Учні отримують бали за правильність складених речень, їхню смислову цілісність та граматичну правильність.

Оцінювання активності:

- ✓ Учитель звертає увагу на активність учнів у грі. Бали можуть нараховуватися за ініціативу, творчий підхід та допомогу іншим учням.
- ✓ Особлива увага приділяється участі в грі "Міміка дієслів", де оцінюється вміння учнів виразно та точно передавати зміст дієслів через міміку.

Зворотний зв'язок:

Після завершення гри учні можуть поділитися своїми думками про те, які завдання їм сподобалися найбільше, а які викликали труднощі. Учитель може провести коротке опитування або обговорення в групах для отримання зворотного зв'язку.

Зворотний зв'язок дозволяє вчителю коригувати навчальний процес, враховуючи індивідуальні потреби та рівень підготовки учнів.

Підсумкове оцінювання:

Учитель може підвести підсумки уроку, визначити найуспішніших учнів, а також надати рекомендації тим, хто потребує додаткової допомоги.

Оцінки можуть бути виставлені у вигляді балів, грамот або іншого заохочення, що стимулює подальше навчання.

Етап 5. Рефлексія вчителя та учнів

Вправи для рефлексії учнів

1. Вправа "Лінія успіху"

Мета: Визначити рівень засвоєння матеріалу кожним учнем.

Застосування: Учням пропонується намалювати лінію успіху від 1 до 10, де 1 – це майже нічого не зрозуміло, а 10 – усе зрозуміло. Кожен учень позначає на лінії точку, яка відображає його рівень розуміння теми про дієслова, та коротко пояснює свій вибір. Це допомагає вчителю визначити, кому з учнів потрібна додаткова допомога чи увага.

2. "Метод графічних символів"

Мета: Дати можливість учням відобразити свої емоції та рівень розуміння матеріалу через малюнки.

Застосування: Після гри учням пропонують намалювати простий символ, що відображає їхні почуття щодо вивчення теми. Наприклад, усміхнене обличчя – якщо все зрозуміло і було цікаво, або задумане обличчя – якщо матеріал потребує додаткового опрацювання. Учні також можуть коротко пояснити свій малюнок, що допоможе вчителю краще зрозуміти їхню рефлексію та розуміння теми.

3. Метод "Три слова"

Мета: Швидка самооцінка та осмислення засвоєного матеріалу.

Застосування: Учні повинні назвати три слова, які найкраще описують їхні враження від проведених ігор. Наприклад, слова можуть бути такими: “цікаво”, “складно”, “пізнавально”. Цей метод допомагає вчителю зрозуміти, що саме залишилося у пам’яті учнів та які враження вони отримали.

Вправи для рефлексії вчителя

1. Аналіз розуміння через анкетування

Мета: Оцінити, наскільки учні зрозуміли матеріал, та визначити, чи потрібне додаткове пояснення.

Застосування: Вчитель розробляє коротку анкету з питаннями, що стосуються основних понять дієслів, вивчених на уроці. Питання можуть бути у вигляді тверджень, з якими учні погоджуються або не погоджуються (наприклад, “Я розумію, що таке дієслово”, “Мені зрозуміло, як змінюються дієслова за часами”). Це дозволяє аналізувати ефективність викладеного матеріалу та коригувати наступні уроки.

2. Вправа "Що вдалося / Що можна покращити"

Мета: Визначити ефективність проведених ігор.

Застосування: Вчитель створює дві колонки: в одну записує позитивні результати уроку (аспекти, де учні добре впоралися), а в іншу – моменти, які потребують вдосконалення. Наприклад, якщо учні добре впоралися з вправами на визначення дієслів, але мали труднощі з їх формуванням у різних часах, це стане орієнтиром для наступних занять.

3. Вправа "Зона росту"

Мета: Спланувати подальші етапи навчання.

Застосування: Вчитель записує аспекти, у яких учні досягли успіху, та визначає “зону росту” – теми або навички, що потребують посилення. Це може включати розробку додаткових вправ або акцент на практичному застосуванні дієслів у наступних заняттях [54, с. 431-435; 56, с. 448; 58, с. 15-20; 59, с. 112; 61, с. 160].

Таким чином, у цьому параграфі ми теоретично обґрунтували та практично розробили два комплекси вправ, які ми будемо експериментально перевіряти у розділі 3.

У наступному параграфі ми опишемо модель використання дидактичної гри на уроках української мови в початковій школі.

2.4. Модель використання дидактичної гри на уроках української мови в початковій школі

Дидактична гра є методом навчання, яка використовується для активізації і поглиблення знань учнів через інтерактивні активності. Основними принципами такої моделі є ігровий підхід до навчання, активна участь учасників, сприяння комунікації та співпраці між ними. Цей підхід особливо підходить для створення цікавого інтерактивного середовища, що сприяє залученню уваги та підвищенню мотивації до навчання [12, с. 188-192; 11; 13; 14, с. 278; 57, с. 204, 59; с. 112; 61, с. 160].

Таблиця 2.3.

Інформація про модель використання дидактичних ігор:

Елемент	Опис
Принципи навчання	Використання елементів гри для залучення уваги та створення інтерактивного середовища.

Активна участь учасників	Залучення учнів до активних дій, сприяння їхній ініціативі та творчому підходу.
Співпраця та комунікація	Заохочення співпраці між учасниками гри, сприяння комунікації та обміну ідеями.
Режими роботи	
Груповий режим	Дозволяє сприяти комунікації та співпраці між учнями.
Індивідуальний режим	Дозволяє кожному учневі самостійно працювати над завданнями та виконувати індивідуальні завдання.
Форми роботи	
Групові вправи	Розвивають співпрацю та комунікацію між учнями.
Індивідуальні завдання	Сприяють самостійності та розвитку особистих навичок.
Наочність	Використання малюнків, схем, діаграм для наочного представлення матеріалу.
Засоби навчання	
Малюнки та ілюстрації	Допомагають візуалізувати поняття та сприяють кращому розумінню матеріалу.
QR-коди	Використовуються для доступу до додаткової інформації чи завдань.
Мета навчання	Залучення учнів до активної навчально-пізнавальної діяльності.

Критерії оцінювання	Активність та участь учнів в процесі гри.
Рівень засвоєння матеріалу та його застосування у практичних завданнях.	Цей критерій оцінюється за здатністю учнів не лише запам'ятовувати інформацію, але й успішно застосовувати її у практичних ситуаціях
Комунікаційні навички та здатність співпрацювати з іншими учасниками.	Здатність учнів ефективно взаємодіяти з іншими учасниками гри.
Креативність та оригінальність рішень в ході виконання завдань.	Цей критерій оцінює здатність учнів до генерації нових ідей та застосування їх в практичних ситуаціях під час виконання завдань в грі. Креативність передбачає здатність думати нестандартно, пропонувати нетрадиційні рішення та ідеї, що сприяють удосконаленню процесу навчання та досягненню цілей гри.
Контроль	Контроль здійснюється через спостереження за активністю учнів під час гри, перевірку правильності виконання завдань, а також через групові обговорення, що дозволяють виявити рівень засвоєння матеріалу.
Оцінювання	Оцінювання включає аналіз досягнень учнів за встановленими критеріями, такими як активність, рівень засвоєння матеріалу, комунікаційні навички, креативність і здатність до

	співпраці. Оцінки можуть бути формальними (балами, грамотами) або неформальними (похвалами, заохоченнями).
Рефлексія	Після завершення гри проводиться рефлексія як з боку учнів, так і з боку вчителя. Учні мають можливість висловити свої враження від гри, що їм вдалося, а що викликало труднощі. Учитель аналізує ефективність проведених завдань, оцінює, як вони сприяли досягненню навчальних цілей, і враховує ці моменти для подальшого планування уроків.

У запропонованій таблиці представлено ключові аспекти моделі використання дидактичних ігор в навчальному процесі. Принципи навчання, такі як ігровий підхід, активна участь учасників, співпраця та комунікація, сприяють створенню інтерактивного середовища та залученню учнів до активної навчально-пізнавальної діяльності. Режим роботи, такі як груповий та індивідуальний, разом з формами роботи, які включають групові вправи, індивідуальні завдання та наочність, сприяють розвитку співпраці, самостійності та засвоєнню навчального матеріалу. Засоби навчання, такі як малюнки та QR-коди, допомагають візуалізувати поняття та забезпечують доступ до додаткової інформації.

Мета навчання через дидактичні ігри полягає в активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, а критерії оцінювання включають активність учнів, рівень засвоєння матеріалу, комунікаційні навички, креативність та оригінальність рішень. Такий підхід сприяє комплексному розвитку особистості та підвищенню ефективності навчального процесу.

Використання дидактичної гри на уроках української мови в початковій школі є ефективним підходом до навчання, який поєднує в собі розважальні елементи та освітні завдання. Дидактичні ігри сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, допомагають їм краще засвоювати матеріал, розвивають мовленнєві навички, а також підвищують мотивацію до навчання. Такий підхід дозволяє створити інтерактивне середовище, де учні залучаються до навчального процесу із задоволенням та цікавістю.

Організація дидактичної гри починається з вступної частини, де вчитель знайомить учнів із правилами гри, пояснює її мету та завдання. Цей етап є важливим для формування позитивного настрою та зацікавленості у дітей. Під час гри учні активно взаємодіють між собою, виконують завдання, розв'язують проблемні ситуації та розвивають свої творчі здібності. Учитель підтримує дітей у процесі гри, надаючи необхідну допомогу та заохочуючи їх до самостійності.

Завершується урок контролем та оцінюванням результатів гри, що включає як формальне оцінювання (виставлення балів), так і неформальне (обговорення, похвала, заохочення). Після оцінювання проводиться рефлексія, де учні діляться своїми враженнями та обговорюють те, що вони дізналися нового. Такий підхід дозволяє учням не тільки засвоїти нові знання, але й отримати задоволення від навчального процесу, що є важливою складовою успішного навчання в початковій школі.

Висновки до другого розділу

У цьому дослідженні ми дотримуємося класифікації дидактичних ігор, розробленої Т. Чернецькою. Вона включає такі види ігор: за освітньою метою (навчальні, розвиваючі, контрольні ігри), за типом взаємодії (ігри-моделювання), за формою проведення (ігри-заняття, ігри-розваги, ігри-тренінги), за видом розвитку (когнітивні, соціально-комунікативні, моторні ігри).

Також ми визначили критерії оцінки рівня пізнавальної активності учнів початкової школи, зокрема, такі як залученість у навчальний процес, рівень самостійності, здатність до співпраці та комунікації, а також креативність і оригінальність мислення.

На основі отриманих результатів нами була розроблена методика використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі, яка складається з таких етапів: вступна бесіда, організаційний момент, проведення гри, контроль та оцінювання, а також рефлексія. Базуючись на цих етапах, ми розробили два комплекси вправ, що складаються з ряду інтерактивних ігор, спрямованих на розвиток різних мовленнєвих умінь та навичок учнів.

Крім того, нами була розроблена модель використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі, яка включає принципи навчання, режими та форми роботи, а також засоби навчання, такі як малюнки, ілюстрації та інші наочні матеріали. Запропоновані у цьому дослідженні комплекс вправ і модель мають бути експериментально перевірені, що буде зроблено у наступному розділі нашого дослідження.

РОЗДІЛ 3

ЕКСПЕРЕМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

3.1. Організація та проведення дослідження використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі

Для послідовності та систематичності в проведенні дослідження нами сформульовано наступні завдання:

1. Виокремлення мети емпіричного дослідження.
2. Формування гіпотез емпіричного дослідження.
3. Формування вибірки.
4. Визначення методів та методик для проведення дослідження.

Мета проведеного емпіричного дослідження полягала у вивченні методики використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови.

Гіпотези емпіричного дослідження:

1. Існує взаємозв'язок між рівнем розвитку пізнавальної активності, пізнавальної потреби та пізнавальної самостійності в учнів початкової школи.
2. Емоційна подача матеріалу педагогом здійснює вплив на прояв подальшої пізнавальної активності та зосередженості учнів на уроці.
3. У учнів, котрі навчаються в 3 – В класі вищі показники щодо рівня розвитку пізнавальної активності на основі систематичного використання дидактичних ігор, як засобу розвитку пізнавальної активності учнів.

Вибірка дослідження складалась із 38-и досліджуваних. Виходячи із мети емпіричного дослідження та його тематики, було сформовано вибірку із учнів, котрі навчаються в класах початкової школи. Для дослідження було обрано Шосткинську початкову школу «Паросток» та виокремлено два класи: 3-В (19

учнів) та 3-А (19 учнів). Напередодні проведення емпіричного дослідження було проведено бесіди із класними керівниками щодо майбутнього педагогічного спостереження. Вік досліджуваних від 8-ми до 9-ти років. У дослідженні брало участь 18 хлопчиків та 20 дівчаток. Для всебічного дослідження проблематики використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів до вибірки дослідження також додано 2 – х вчителів та батьків учнів обраних класів у кількості 38 осіб.

Проведення експерименту відбувалося з дотриманням варійованих та неварійованих величин. Варійованою величиною виступали розроблені нами комплекси вправ на тему «Іменник» та «Дієслово». Їх було використано в експериментальній групі, у контрольній групі навчання велося за традиційною методикою. Серед неварійованих умов експерименту – кількість учасників експерименту, його тривалість, завдання передекспериментального та післяекспериментального зрізів, експериментатор.

У дослідженні брало участь два класи і нами було визначено контрольну та експериментальну групу: 3-В обрано експериментальною групою, 3-А обрано контрольною групою.

Для реалізації поставленої мети, нами були використані такі емпіричні методи дослідження: педагогічне спостереження, аналіз уроків щодо досліджуваної проблеми, анкетування вчителів початкових класів, педагогічний (психолого-педагогічний) експеримент. Для проведення дослідження було використано наступні методики: методика вивчення пізнавального інтересу у молодшому шкільному віці В. С. Юркевича; методика вивчення пізнавальної активності молодшого школяра А. А. Горчинської; методика вивчення пізнавальної самостійності молодшого школяра А. А. Горчинської.

Таблиця 3.1.1.

Структура експериментального навчання

Етапи	Час проведення	Завдання етапів
Передекспериментальний зріз	Вересень 2024	Визначити рівень розвитку пізнавальної активності
Експериментальне навчання	Жовтень 2024	Перевірити ефективність авторської методики навчання
Післяекспериментальний зріз	Листопад 2024	Визначення досягнутого рівня розвитку пізнавальної активності учнів на основі систематичного використання дидактичних ігор.

Матеріали для передекспериментального та післяекспериментального зрізів прописані у додатках 8, 9.

Виходячи із вищезазначених емпіричних методів дослідження доцільно більш детально розглянути кожен із них.

3.1.1. Педагогічне спостереження – це планомірна фіксація та аналіз особливостей організації та здійснення навчально-виховного процесу в ході проведення уроку чи іншого заходу без залучення спостерігача в навчально-виховний процес. Для отримання важливих даних за допомогою використання методу спостереження, нами був розроблений відповідний бланк із важливими показниками для їх оцінки (див. табл. 3.1.2.).

Таблиця 3.1.2.

Показники для оцінки в ході проведення спостереження

Критерій для оцінки	Оцінка спостерігача	Оцінка спостерігача
	З-А	З-В
Використання дидактичних ігор у відповідності до теми заняття	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Емоційна подача матеріалу педагогом	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Розуміння та володіння матеріалом педагогом	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Зосередженість учнів	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Загальний рівень взаємодії між педагогом та учнями	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Виходячи із критеріїв для оцінки, спостерігачу необхідно оцінити кожен показник за шкалою від 1-го балу до 5-ти балів (де 1 бал – низька оцінка, а 5 балів – висока оцінка). Використання такого бланку в ході проведення педагогічного спостереження надасть можливість для оцінки соціально-психологічного клімату в учнівському колективі загалом, рівня розуміння та використання дидактичних ігор педагогом та рівня отримання зворотного зв'язку від учнів. Виходячи з цього, можна визначити загальний бал для кожного класу за кожним окремо взятим критерієм для оцінки.

3.1.2. Аналіз уроків щодо досліджуваної проблеми. Після проведення вищезгаданого педагогічного спостереження на уроці української мови в учнів

початкової школи доцільно здійснити аналіз самого уроку. У даному аналізі важливо взяти до уваги рівень прояву пізнавальної активності учнями на уроці, виходячи із теми та мети нашого дослідження. Основні параметри, які підлягають аналізу: організація уроку, загальний емоційний фон (на початку та в кінці уроку), рівень реалізованості основних принципів навчання, рівень володіння та якісної подачі педагогом дидактичних ігор, рівень педагогічної майстерності педагога, рівень вияву самостійності учнями.

3.1.3. Анкетування вчителів початкових класів. Для проведення анкетування вчителів, які проводять уроки саме у класах, що формують нашу вибірку дослідження, було обрано методику (анкету) вивчення пізнавального інтересу у молодшому шкільному віці В. С. Юркевича. Метою даної методики є визначення інтенсивності пізнавальної потреби в учнів. Дана потреба вивчається шляхом отримання результатів анкетування вчителів. Матеріал методики передбачає стандартизовану анкету, адресовану вчителям, які на основі спостережень і бесід з батьками повинні вибрати відповіді на запитання, що пов'язані із виявом пізнавальної активності учнів на уроках (див. дод. 8).

3.1.4. Педагогічний (психолого-педагогічний) експеримент. Для отримання достовірних результатів у ході проведення експерименту важливим етапом виступає його організація. Напередодні проведення констатуючого експерименту, нами було проведено ознайомчі бесіди із вчителями, які викладають в обраних класах, котрі беруть участь в дослідженні (3-А та 3-В класи). Оскільки наше дослідження є комплексним та включає кілька етапів, а саме: ознайомчі бесіди з вчителями, анкетування вчителів, проведення педагогічного спостереження та педагогічного (психолого-педагогічного) експерименту, важливо дотримуватись процедури дослідження. Для проведення констатуючого педагогічного (психолого-педагогічного) експерименту нами обрано: методику вивчення пізнавальної активності молодшого школяра А. А. Горчинської та методику вивчення пізнавальної самостійності молодшого школяра А. А. Горчинської.

Розглянемо більш детально обрані методики. Методика вивчення пізнавальної активності учнів початкової школи А. А. Горчинської спрямована на оцінку ступеня вираженості пізнавальної активності молодших школярів. Матеріали для проведення діагностики: бланки із питаннями та можливими варіантами для відповідей. У ході проведення діагностики учням початкових класів надається бланк та інструктаж в якому зазначають, що їм пропонується п'ять питань на які необхідно відповісти, обравши лише один варіант відповіді, який на думку учня є найбільш притаманним саме йому. Кожне питання має по три варіанти відповіді. В обробці даних підраховуються всі варіанти відповідей: варіанти а - свідчать про сильно виражену пізнавальну активність; варіанти б – свідчать про помірну; варіанти в – свідчать про слабку вираженість пізнавальної активності учня початкових класів. Методика вивчення пізнавальної самостійності молодшого школяра А. А. Горчинської спрямована на виявлення ступеня вираженості пізнавальної самостійності молодшого школяра. Дана методика загалом використовується в галузі математики, проте автор надає модифіковану версію для інших дисциплін. У методиці пропонується до уваги батьків учнів п'ять запитань із трьома можливими варіантами відповіді для вибору учня. В обробці даних необхідно пірахувати всі отримані відповіді. Інтерпретація методики є наступною: відповіді а - свідчать про сильно виражену пізнавальну самостійності; відповіді б свідчать – про помірну; відповіді в свідчать – про слабку вираженість пізнавальної самостійності молодшого школяра [40, с. 42-49].

Таким чином, для досягнення мети і підтвердження гіпотез було обрано ряд методів: педагогічне спостереження, аналіз уроків щодо досліджуваної проблеми, анкетування вчителів початкових класів, педагогічний (психолого-педагогічний) експеримент та методик: методика вивчення пізнавального інтересу у молодшому шкільному віці В. С. Юркевича; методика вивчення пізнавальної активності учнів початкових класів А. А. Горчинської; методика вивчення пізнавальної самостійності молодшого школяра А. А. Горчинської; методика, яка була розроблена нами. Також сформовано відповідну вибірку для

проведення дослідження. Відтак, обрані методи, методики та вибірка відповідають меті та предмету емпіричного дослідження.

3.2. Аналіз результатів дослідження

Виходячи із обраних методів та методик дослідження, після проведення спостереження, аналізу уроків, анкетування та діагностики, було опрацьовано отримані дані. У дослідженні використовувався стимульний матеріал обраних нами методик (див. дод. 11). Отримані дані в ході проведеного анкетування та констатуючого експерименту подано у відповідній таблиці (див. дод. 12).

Важливо зазначити, що в дослідженні взяли участь два класи і нами було визначено дві групи: контрольну та експериментальну групу: 3-В обрано експериментальною групою, 3-А обрано контрольною групою. Варійованою величиною був комплекс вправ розроблений в контексті нашого дослідження і його було використано для експериментальної групи. В обох групах проводився початковий та кінцевий зріз за допомогою використання психодіагностичного інструментарію. Оскільки учні 3-А класу були контрольною групою, вони надалі працювали за традиційною методикою. Учні 3-В класу після первинного зрізу працювали за нашою авторською методикою. Надалі було проведено кінцевий зріз та опрацьовано отримані результати по кожному з класів зокрема.

Для послідовності та кращого розуміння процедури емпіричного дослідження, розглянемо отримані дані щодо кожного із обраних методів окремо.

- **Педагогічне спостереження**

У педагогічному спостереженні взяло участь 2 вчителів початкових класів, котрі проводять уроки у 3-А та 3-В класах та учні даних класів в кількості 38 осіб. Спостереження проводилось у два етапи згідно попередньо розробленого плану педагогічного спостереження та бланку для фіксації відповідей основних показників щодо особливостей використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови. Спостереження проводилось на уроках української мови. Після проведення спостереження нами були опрацьовані отримані бали щодо вивчених показників

для кожного досліджуваного класу. Доцільно проілюструвати отримані дані спостереження в таблиці (див. табл. 3.2.1.).

Таблиця 3.2.1.

Отримані дані щодо педагогічного спостереження

Критерій для оцінки	Отриманий бал	Отриманий бал
	3-А	3-В
Використання дидактичних ігор у відповідності до теми заняття	5 балів	5 балів
Емоційна подача матеріалу педагогом	3 бали	5 балів
Розуміння та володіння матеріалом педагогом	3 бали	4 бали
Зосередженість учнів	3 бали	5 балів
Загальний рівень взаємодії між педагогом та учнями	4 бали	5 балів

Відтак, на основі отриманих балів щодо спостереження можна здійснити порівняння показників у двох досліджуваних класах. Загалом в 3-В класі всі показники, окрім показника «Використання дидактичних ігор у відповідності до теми заняття» є вищими, ніж в 3-А класі. Емоційна подача матеріалу педагогом оцінена на вищий бал в 3-В класі, а також педагог краще володів матеріалом, а учні були зосереджені та надавали достатній рівень взаємодії з педагогом. Проте, важливо зазначити, що в 3-А класі рівень взаємодії між педагогом та учнями був

оцінений спостерігачем на 4 бали, що не є низьким показником в загальному для даного класу.

У логічній послідовності щодо проведеного нами педагогічного спостереження було здійснено аналіз уроку щодо досліджуваної проблеми, який надає змогу більш глибоко оцінити особливості використання дидактичної гри як засобу розвитку пізнавальної активності учнів.

- **Аналіз уроків щодо досліджуваної проблеми**

Для проведення аналізу уроків нами були взяті до уваги наступні фактори: організація уроку, загальний емоційний фон (на початку та в кінці уроку), рівень реалізованості основних принципів навчання, рівень володіння та якість подачі педагогом дидактичних ігор, рівень педагогічної майстерності вчителя, рівень прояву самостійності учнями. Для отримання більш достовірних даних було обрані уроки з однакової теми «Поняття про іменник» та схожим рівнем складності. У 3-А класі учні проходили вивчення згаданої теми, так, як і учні 3-В класу. У обох класах організація уроку була на достатньо високому рівні: урок розпочався та завершився згідно розкладу дзвінків, простір для навчання та проведення дидактичних ігор був організований належним чином. Також для учнів було забезпечено всі необхідні матеріали та інтерактивні мультимедійні пристрої. В обох класах педагоги чітко дотримувались структури уроку.

Щодо загального емоційного фону, то в обох класах на початку уроку він був сприятливим, проте в 3-А класі посеред та наприкінці уроку загальний сприятливий емоційний фон знизився, а в 3-В класі протягом всього уроку він залишався на високому рівні. У 3-В класі учні протягом всього уроку мали гарний настрій, взаємодіяли з вчителем, задавали питання. Учні 3-А класу від середини уроку помітно втомились та знизився рівень їх пізнавальної активності. Попри намагання вчителя привертати увагу учнів, в класі все ж до кінця уроку залишався менш сприятливий емоційний фон, ніж на початку. Основні принципи навчання було реалізовано педагогами в обох класах на достатньому рівні. Щодо рівня володіння та якості подачі педагогом дидактичних ігор на уроці, то важливо відзначити, що обидва вчителі добре володіли навчальним матеріалом,

орієнтувались у всіх дидактичних іграх та особливостях їх проведення. Проте, педагог, котрий проводив урок саме в 3-В класі проявив вищий рівень щодо якості подачі дидактичних ігор. Самі ігри були подані креативним методом (учні обирали самостійно з лотерейної чаші записки, де були вказані назви ігор). На уроці були задіяні наступні дидактичні ігри: «Третій зайвий», «Знайди іменник», «Іменниковий театр».

Педагогічна майстерність вчителів була проявлена на досить високому рівні. Вчителі вміло та професійно спілкувались з учнями, подавали їм навчальний матеріал згідно вікових та психофізіологічних норм розвитку учнів. Педагоги володіють достатнім рівнем професійних знань, вмінь та навичок.

Виходячи із вищезгаданого, доцільно проаналізувати рівень прояву самостійності учнями, оскільки саме вона є важливим компонентом пізнавальної активності. Учні 3-А класу протягом уроку проявляли досить низький рівень самостійності: не часто ставили питання вчителю, деякі учні були інертними під час участі в дидактичних іграх та в роботі, яка передбачала самостійність – не могли впоратись зі всіма завданнями та просили допомоги вчителя. Учні 3-В проявляли досить високий рівень самостійності (усі учні у процесі дидактичної гри виконали завдання самостійно без допомоги вчителя), також учні були активними та амбіційними на уроці загалом.

Важливо додати, що аналіз уроку допомагає побачити взаємозв'язки між особливістю використання дидактичних ігор та зворотного зв'язку від учнів. Взаємодія між вчителем та учнями на основі використання дидактичних ігор надає можливість розпізнати рівень прояву пізнавальної активності кожного учня зокрема та всього класу загалом.

Відтак, нами здійснено аналіз уроків української мови в досліджуваних класах з метою вивчення особливостей та методики використання дидактичних ігор, як засобу прояву пізнавальної активності учнів. Було здійснено аналіз організації уроку, загального емоційного фону (на початку та в кінці уроку), рівня реалізованості основних принципів навчання, рівня володіння та якісної

подачі педагогом дидактичних ігор, рівня педагогічної майстерності педагога, рівня вияву самостійності учнями.

- **Анкетування педагогів**

Анкетування вчителів проводилось з метою вивчення рівня прояву пізнавальної потреби в учнів. Отримавши та опрацювавши відповіді вчителів за обраною анкетною, доцільно подати отримані показники для кожного класу за допомогою діаграми (див. рис. 3.3.1. та рис. 3.3.2.). Результати отримані за допомогою визначення середнього арифметичного та відсоткового співвідношення за шкалою методики «Пізнавальна потреба».

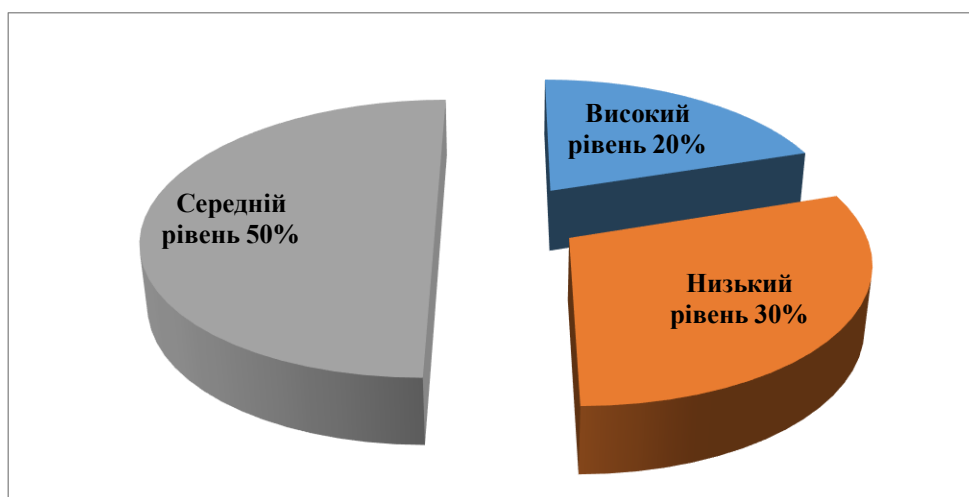


Рис. 3.3.1. Отримані показники анкетування вчителів щодо вивчення пізнавальної потреби в учнів 3-А класу

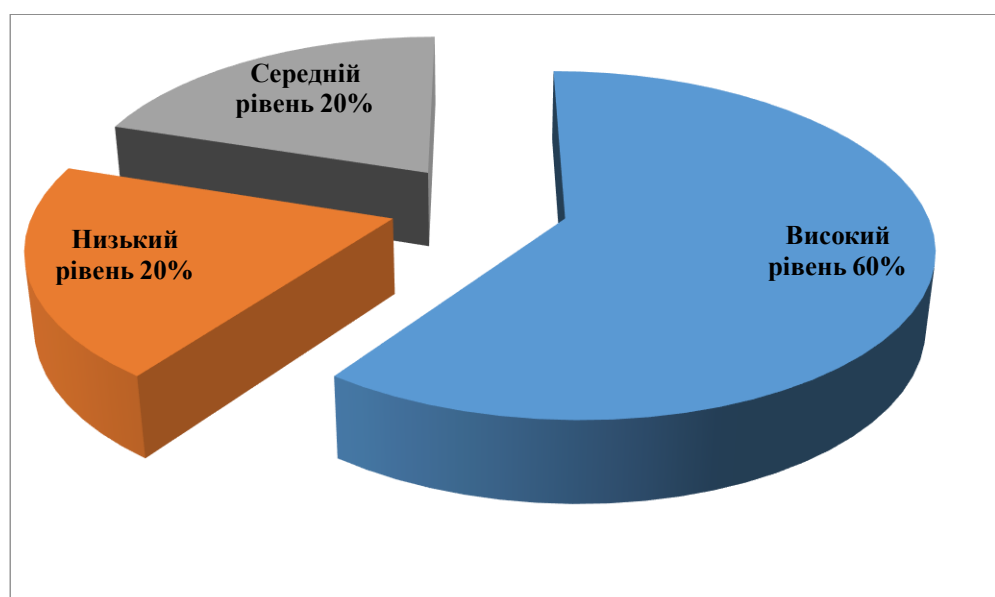


Рис. 3.3.2. Отримані показники анкетування вчителів щодо вивчення пізнавальної потреби в учнів 3-В класу

Відтак, спостерігаємо різні рівні розвитку пізнавальної потреби в учнів кожного з досліджуваних класів. З метою здійснення порівняльного аналізу, нами проілюстровано порівняння отриманих показників (див. рис. 3.3.3.).

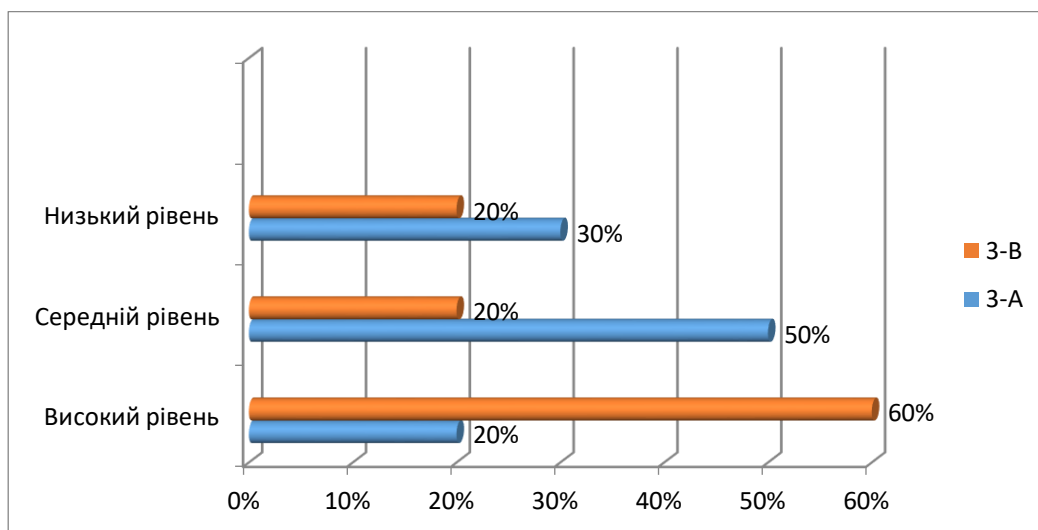


Рис. 3.3.3. Співвідношення отриманих даних щодо вивчення пізнавальної потреби в учнів обох класів

Отримані співвідношення показників ілюструють значно вищий рівень розвитку пізнавальної потреби в учнів 3-В класу (60 %), проте в учнів 3-А класу переважає середній рівень розвитку пізнавальної потреби. На особливості прояву потреби до пізнання в учнів можуть впливати багато факторів, які частково було вивчено під час проведення попереднього педагогічного спостереження та аналізу уроку. Зазначимо, що згідно отриманих результатів спостереження саме в учнів 3-В класу спостерігались вищі показники щодо емоційної подачі матеріалу та проведення дидактичних ігор вчителем. Ймовірно, даний фактор може впливати на прояв подальшої пізнавальної активності учнями.

Згідно отриманих даних, визначено відсоткове співвідношення рівнів розвитку пізнавальної потреби в кожному з класів зокрема та проведений порівняльний аналіз загалом. Проведене анкетування надає можливість вивчити прояв пізнавальної потреби учнями саме з позиції бачення даного аспекту вчителями. Подальше дослідження проводилось за допомогою участі в опитуванні батьків учнів та самих школярів.

• **Констатуючий педагогічний (психолого-педагогічний) експеримент**

Для проведення педагогічного (психолого-педагогічного) експерименту було використано методики: методику вивчення пізнавальної активності молодшого школяра А. А. Горчинської та методику вивчення пізнавальної самостійності молодшого школяра А. А. Горчинської. Отримавши та опрацювавши отримані результати дослідження доцільно подати їх для кожного вивченого аспекту зокрема. Згідно вивчення пізнавальної активності молодших школярів отримані наступні результати (див. рис. 3.3.4.).

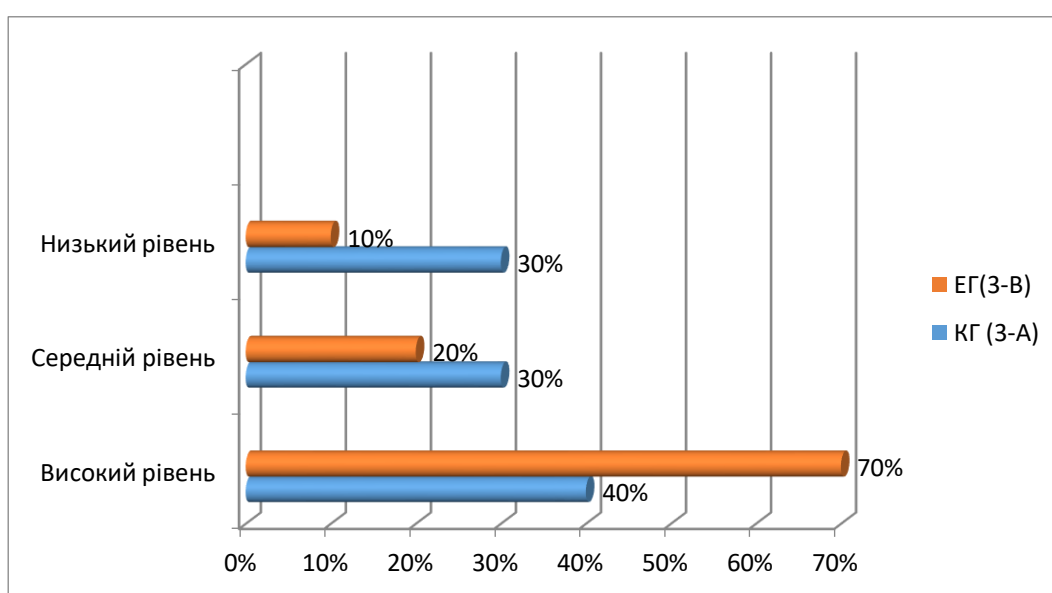


Рис. 3.3.4. Співвідношення отриманих даних щодо вивчення пізнавальної активності в учнів обох класів

Щодо отриманої діаграми, спостерігається домінування високого рівня розвитку пізнавальної активності в учнів 3-В класу, надалі більшу кількість балів мають учні із середнім рівнем прояву та найменше учнів в класі саме з низьким рівнем прояву пізнавальної активності. В учнів 3-А класу також домінуючим є саме високий показник щодо рівня розвитку пізнавальної активності, кількість учнів з середнім і низьким рівнем розвитку пізнавальної активності в класі є однаковою. Якщо порівнювати отримані дані обох класів, доцільно зазначити, що в 3-В класі показники щодо рівня розвитку пізнавальної активності в учнів є значно вищими, ніж в учнів 3-А класу.

Згідно вивчення пізнавальної самостійності молодшого школяра, отримані наступні результати (див. рис. 3.3.5.).

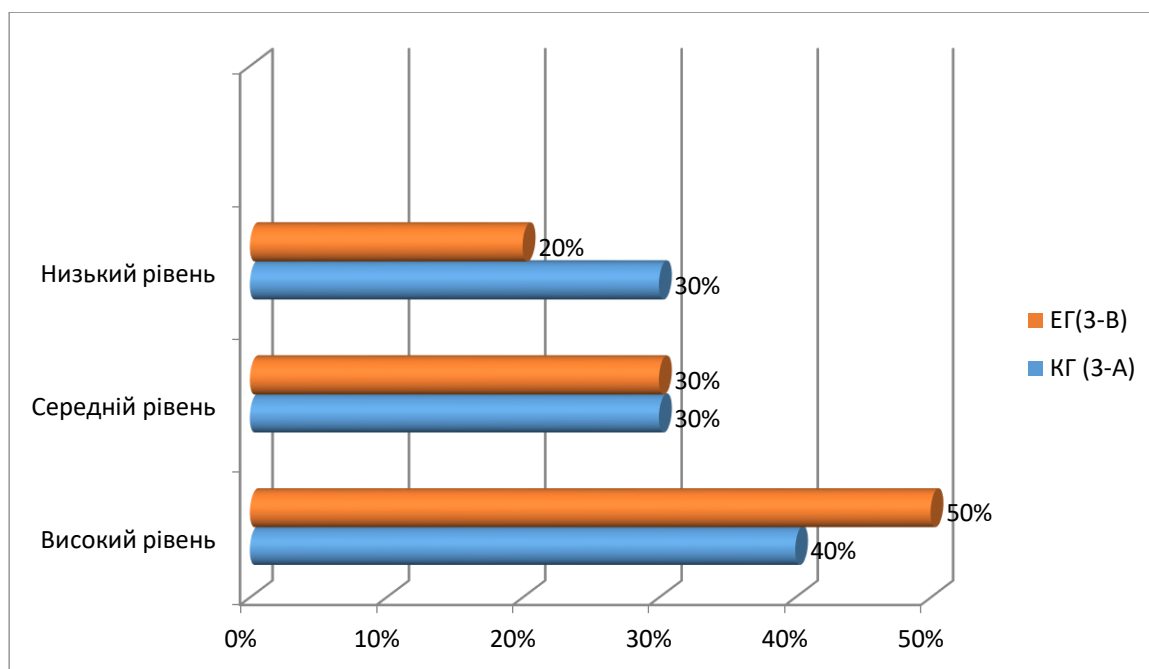


Рис. 3.3.5. Співвідношення отриманих даних щодо вивчення пізнавальної самостійності в учнів обох класів

Згідно отриманої діаграми, спостерігаємо, що загалом пізнавальна самостійність достатньо добре виражена в обох досліджуваних класах. В учнів 3-В класу дещо вищі показники саме за шкалою високого рівня прояву пізнавальної самостійності. За шкалою середнього рівня прояву отримані однакові відсоткові показники (30 %). У 3-В класі менша кількість учнів володіє низьким рівнем прояву пізнавальної самостійності, ніж в 3-А класі.

Для підтвердження чи спростування гіпотез дослідження при обробці отриманих результатів доцільно застосувати кореляційний аналіз (на основі лінійної кореляції Пірсона). За отриманими взаємозв'язками у кореляційній матриці (див. дод. 13), ми сформуваємо наступну плеяду кореляційних взаємозв'язків (див. рис. 3.3.6.).



Рис. 3.3.6. Кореляційна плеяда взаємозв'язків між пізнавальною активністю, пізнавальною самостійністю та пізнавальною потребою

Встановлено наявність статистично значущого прямого кореляційного зв'язку між шкалою пізнавальної активності та шкалою пізнавальної самостійності ($r = 6,27$ при $p < 0,01$) та статистично значущого прямого кореляційного зв'язку між шкалою пізнавальної активності та шкалою пізнавальної потреби ($r = 3,22$ при $p < 0,01$). За даним результатом, можна зробити висновок про те, що чим вищий рівень розвитку пізнавальної активності в учня, тим вищим буде рівень розвитку пізнавальної самостійності та пізнавальної потреби в нього. Відтак, навпаки, якщо ж рівень розвитку пізнавальної активності знижуватиметься, то показники щодо пізнавальної потреби та самостійності також знижуватимуться. Правильне використання дидактичних ігор на уроках української мови із врахування всіх психофізіологічних норм розвитку учнів початкової школи, а також за наявності емоційної подачі даних ігор, сприятимуть підвищенню рівня загальної пізнавальної активності класу та в кожного учня зокрема. Виходячи з цього, високий рівень розвитку пізнавальної активності буде сприяти підвищенню рівня розвитку пізнавальної самостійності та пізнавальної потреби.

Отже, здійснений якісний та кількісний аналіз отриманих даних емпіричного дослідження. За допомогою застосування кореляційного аналізу, опрацювання результатів спостереження, здійснення аналізу уроків та

визначення і порівняння середніх значень у двох групах досліджуваних (3-А та 3-В класах) гіпотези нашого дослідження підтвердились, оскільки:

1. Існує взаємозв'язок між рівнем розвитку пізнавальної активності, пізнавальної потреби та пізнавальної самостійності в учнів початкової школи на основі отриманих кореляційних взаємозв'язків.

2. Емоційна подача матеріалу педагогом здійснює вплив на прояв подальшої пізнавальної активності та зосередженості учнів на уроці, оскільки в класі з високими рівнем емоційної подачі матеріалу зафіксовані значно вищі показники щодо рівня розвитку пізнавальної активності та зосередженості в учнів.

3. У учнів, котрі навчаються в 3-В класі вищі показники щодо рівня розвитку пізнавальної активності на основі систематичного використання дидактичних ігор, як засобу розвитку пізнавальної активності учнів, оскільки майже за всіма використаними методиками в учнів 3-В класу зафіксовані значно вищі показники за досліджуваними параметрами. Коефіцієнт навченості передекспериментального зрізу становив 0,51, коефіцієнт навченості післяекспериментального зрізу становив 0,81 (див. табл. 3.2.2.).

Таблиця 3.2.2.

Результати перед- та після експериментального зрізів

Індекс групи	Середній коефіцієнт навченості за результатами		Приріст
	Передекспериментального зрізу	Післяекспериментального зрізу	
3-А	0,52	0,7	0,18
3-В	0,51	0,81	0,30

У наступному підрозділі нашого дослідження надамо методичні рекомендації щодо використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі.

3.3. Методичні рекомендації щодо використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі

Згідно отриманих результатів дослідження доцільно запропонувати перелік рекомендацій щодо використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі. Дані рекомендації допоможуть педагогу більш якісно підготуватись до проведення уроків з української мови на основі розуміння особливостей та умов використання дидактичних ігор. Розглянемо більш детально перелік даних рекомендацій:

1. Важливо пам'ятати, що при використанні будь-яких дидактичних ігор ключовим моментом є емоційна подача матеріалу та подальше проведення такої гри. Учні початкових класів більш якісно засвоюють навчальний матеріал, якщо він підкріплений правильним емоційним фоном.

2. Перед проведенням будь-якої дидактичної гри необхідно ознайомити учнів з метою гри та інструкцією щодо її проведення. Надалі переконатись, що всі учні зрозуміли завдання і лише тоді розпочати саму дидактичну гру.

3. Слід спостерігати за учнями у процесі дидактичної гри та фіксувати загальний емоційний фон класу.

4. Важливо використовувати сюжетно-рольові дидактичні ігри, оскільки саме вони дозволяють учням володіти необхідними для них вміннями та навичками. У процесі сюжетно-рольових дидактичних ігор відбувається формування та становлення особистості учня.

5. Педагогу слід сформувати пізнавальний інтерес до кожної дидактичної гри, керуючись знанням вікових та психофізіологічних норм розвитку учнів початкової школи.

6. Необхідно чітко ставити навчально-пізнавальні завдання перед учнями, формуючи в них мотивацію до успіху в навчальній діяльності.

7. Використовувати дидактичні ігри в різноманітних формах роботи з учнями: індивідуальній, груповій, парній. Кожна форма роботи впливає на

розвиток пізнавальної активності та пізнавальної самостійності учнів [68, с. 45-51].

8. Використовувати різноманітні прийоми активізації уваги та мислення в процесі дидактичних ігор. До таких прийомів можна віднести: аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, формування позитивного ставлення до мети та змісту навчання, активізація творчого потенціалу через спонукання учнів до генерування нових ідей.

9. Стимулювати прояв креативності та творчості в учнів у процесі проведення дидактичних ігор. Окрім звичного ходу використання дидактичної гри, запропонувати учням власний варіант її проведення. Ініціювати мозкові штурми, генерування нових ідей, створення нових ігор учнями.

10. Важливо дотримуватись часових параметрів, які надаються для проведення тих чи інших дидактичних ігор. Для учнів початкової школи дидактичні ігри не мають бути тривалими, оскільки увага учнів досить швидко втомлюється, а зосередженість відповідно буде знижуватись [68, с. 45-51].

11. Проявляти креативність у проведенні дидактичних ігор: елемент змагання, естафети, вікторини, розіграшу, отримання призів за відмінні результати. Також кожен дидактичну гру можна оформити нестандартно: плакат, герой з мультфільму (який запрошує до гри).

12. Важливо пам'ятати, що батьки є також учасниками навчально-виховного процесу, саме тому, педагогам слід ознайомлювати їх з переліком тих дидактичних ігор, які використовуються на уроках української мови. Дане ознайомлення слід проводити з метою, щоб батьки мали змогу самостійно відтворити з дитиною елементи певних рекомендованих ігор та зі своєї батьківської сторони налаштувати учня на вияв пізнавального інтересу до засвоєння знань, вмінь та навичок. Даний аспект буде позитивно впливати на формування мотивації до навчання. Саме батьки можуть бути тим рушійним механізмом, що допоможе школяру краще засвоїти навчальний матеріал та проявити пізнавальну активність загалом.

Виходячи з даних рекомендацій ми розробили модель факторів впливу на формування пізнавальної активності учнів на основі використання дидактичних ігор (див. рис. 3.3.1.).



Рис. 3.3.1. Модель факторів впливу на формування пізнавальної активності учнів на основі використання дидактичних ігор

Отже, нами розглянуто основні рекомендації щодо використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі. Також сформовано модель факторів впливу на формування пізнавальної активності учнів на основі використання дидактичних ігор. Дотримання даних рекомендацій забезпечить якісне оволодіння знаннями, вміннями та навичками учнями початкових класів.

Висновки до третього розділу

Отже, в контексті даного розділу проведено емпіричне дослідження методики використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови на основі проведення: педагогічного спостереження, аналізу уроку, анкетування вчителів початкових класів, педагогічного (психолого-педагогічного) експерименту. Також проведено кореляційний аналіз та порівняння середніх значень щодо відсоткового співвідношення отриманих результатів дослідження в кожному із учнівських класів. Гіпотези емпіричного дослідження підтвердились.

Результати післяекспериментального зрізу засвідчили зростання коефіцієнта навченості. У 3 – В класі показники за коефіцієнтом навченості, який перед початком становив 0,51, а після – 0,81. Натомість у 3 – А класі показник за

коефіцієнтом навченості перед початком становив 0,52, після – 0,7. Отже, можна зробити висновок, що наша авторська методика є ефективною та дієвою для подальшого використання.

Результати перед- та після експериментального зрізів

Індекс групи	Середній коефіцієнт навченості за результатами		Приріст
	Передекспериментального зрізу	Післяекспериментального зрізу	
З-А	0,52	0,7	0,18
З-В	0,51	0,81	0,30

Нами було сформовано перелік рекомендацій щодо використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі. Дані рекомендації допоможуть педагогу більш якісно підготуватися до проведення уроків з української мови на основі розуміння особливостей та умов використання дидактичних ігор.

ВИСНОВКИ

Використання дидактичних ігор на уроках в початковій школі має на меті стимулювати активний пізнавальний процес учнів, сприяючи їхньому глибшому розумінню навчального матеріалу та розвитку ключових навичок, таких як критичне мислення, проблемне вирішення, комунікативні здібності та самостійність. У цьому віці учні переживають інтенсивний фізичний розвиток. Мозок дітей активно розвивається, що критично для формування базових психічних процесів, таких як мовлення, пам'ять, увага і мислення. Врахування обмеженої здатності до довгої концентрації уваги є ключовим для розробки ігор, які сприяють розвитку концентрації та уважності. Соціальний розвиток учнів, який включає навчання співпраці та вирішення конфліктів, також є важливим аспектом, який дидактичні ігри можуть підтримати. Емоційний розвиток дітей, що включає навчання розпізнавати і виражати почуття, також має бути врахований у процесі навчання через гру. Поліпшення моторики і мовлення, включаючи дрібну моторику і розширення словникового запасу, є ще однією важливою складовою.

У нашому дослідженні ми дотримуємося класифікації дидактичних ігор, яка включає ігри на розвиток мовленнєвих навичок, ігри для формування граматичних вмінь та ігри на закріплення лексичного запасу. Також ми визначили критерії оцінки рівня пізнавальної активності учнів початкової школи, зокрема, такі як залученість у навчальний процес, рівень самостійності, здатність до співпраці та комунікації, а також креативність і оригінальність мислення.

Однією з основних умов використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі є дотримання етапів використання дидактичних ігор: вступна бесіда, організаційний момент, проведення гри, контроль та оцінювання, а також рефлексія. Базуючись на цих етапах, ми розробили два комплекси вправ, що складаються з ряду дидактичних ігор, спрямованих на розвиток різних мовленнєвих умінь та навичок учнів. Крім того, нами була створена модель

використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі, яка включає принципи навчання, режими та форми роботи, а також засоби навчання, такі як малюнки, ілюстрації та інші наочні матеріали. Дотримання даних принципів навчання належать до умов успішного використання дидактичних ігор на уроках української мови.

У результаті емпіричного дослідження було проведено вивчення методики використання дидактичної гри як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови на основі проведення: педагогічного спостереження, аналізу уроку, анкетування вчителів початкових класів, педагогічного (психолого-педагогічного) експерименту. Також проведено кореляційний аналіз та порівняння середніх значень щодо відсоткового співвідношення отриманих результатів дослідження в кожному із учнівських класів. На базі отриманих даних емпіричного дослідження встановлено наступне.

На основі отриманих балів щодо спостереження здійснено порівняння показників у двох досліджуваних класах. Загалом в 3-В класі всі показники, окрім показника «Використання дидактичних ігор у відповідності до теми заняття» є вищими, ніж в 3-А класі. Емоційна подача матеріалу педагогом оцінена на вищий бал в 3-В класі, а також педагог краще володів матеріалом, а учні були зосереджені та надавали достатній рівень взаємодії з педагогом. Проте, важливо зазначити, що в 3-А класі рівень взаємодії між педагогом та учнями був оцінений спостерігачем на 4 бали, що не є низьким показником в загальному для окремо взятого класу.

Було здійснено аналіз уроку, а саме: організації уроку, загального емоційного фону (на початку та в кінці уроку), рівня реалізованості основних принципів навчання, рівня володіння та якісної подачі педагогом дидактичних ігор, рівня педагогічної майстерності педагога, рівня вияву самостійності учнями.

На базі проведеного анкетування вчителів отримані відсоткові співвідношення показників рівня розвитку пізнавальної потреби в учнів обох досліджуваних класів. Відтак встановлено, що в учнів 3-В класу значно вищий

рівень розвитку пізнавальної потреби (60 %), ніж в учнів 3-А класу (20 %), проте в учнів 3-А класу переважає середній рівень розвитку пізнавальної потреби (50%).

У ході проведення педагогічного (психолого-педагогічного) експерименту було вивчено пізнавальну активність та пізнавальну самостійність учнів. Спостерігається домінування високого рівня розвитку пізнавальної активності в школярів 3-В класу, надалі більшу кількість балів мають учнів із середнім рівнем прояву та найменше учнів в класі саме з низьким рівнем прояву пізнавальної активності. В учнів 3-А класу також домінуючим є саме високий показник щодо рівня розвитку пізнавальної активності, кількість учнів з низьким та середнім рівнем розвитку пізнавальної активності в класі є однаковою. Пізнавальна активність достатньо добре виражена в обох досліджуваних класах. Встановлено наявність статистично значущого прямого кореляційного взаємозв'язку між шкалою пізнавальної активності та шкалою пізнавальної самостійності ($r = 6,27$ при $p < 0,01$) та статистично значущого прямого кореляційного взаємозв'язку між шкалою пізнавальної активності та шкалою пізнавальної потреби ($r = 3,22$ при $p < 0,01$).

На основі проведеного спостереження, аналізу уроків, анкетування вчителів, проведеного педагогічного (психолого-педагогічного) експерименту, гіпотези нашого емпіричного дослідження підтвердились.

Також визначено, що наша авторська методика є ефективною та дієвою для подальшого використання, тому що результати післяекспериментального зрізу засвідчили зростання коефіцієнта навченості. У 3 – В класі він перед початком становив 0,51, а після – 0,81. Натомість у 3 – А класі показник за коефіцієнтом навченості перед початком становив 0,52, після – 0,7.

Отже, було сформовано перелік рекомендацій щодо використання дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавальної активності учнів на уроках української мови в початковій школі. Дані рекомендації допоможуть педагогу більш якісно підготуватися до проведення уроків з української мови на основі розуміння особливостей та умов використання дидактичних ігор.

Перспективою подальших досліджень виступає більш глибоке вивчення особливостей використання дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі та можливого впливу різноманітних факторів на даний процес, а саме: психофізіологічні особливості учнів, особистість педагога, соціально-психологічний клімат в учнівському класі та інші.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Актуалізація навичок педагога, що необхідні для організації освітнього процесу в умовах надзвичайних ситуацій. А. М. Коломієць, Є. В. Громов, О. В. Жовнич, Д. І. Коломієць, Є. М. Івашкевич. Журнал Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. 2022, № 65, С. 147-154.
2. Бібік Н. М. Формування предметних компетентностей в учнів початкової школи. Київ, 2014. 346 с.
3. Алендарь Н. Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах [Електронний ресурс] Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. 2017. № 1 (350).: <http://esnuir.eenu.edu.ua/bitstream/123456789/13776/C.21-25.pdf>.
4. Барна О. В., Балик Н. Р. Впровадження STEM-освіти у навчальних закладах: етапи та моделі. Матеріали І Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції з міжнародною участю. Тернопіль, 2017. 251с.
5. Бойко Г. М. Комплексна гра як засіб організації дитячих колективів молодших школярів у просторі Нової української школи. Поч. навчання та виховання : наук.-метод. журн. 2020. N 10/12. С. 3-43.
6. Большакова І., Пристінська М. Інтегроване навчання: тематичний та діяльнісний підходи. [Електронний ресурс. – 2017. – <http://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/08/Integrovanenavchannja-modul.pdf>
7. Большакова І. О., Пристінська М. С. Українська мова та читання : підруч. для 3 кл. закл. загал. серед. освіти. (у 2 – х ч.) : Харків : Вид – во «Ранок», 2020. – 112 с.
8. Бондарчук Н. Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів. вісн. Житомир. 2018. № 41. С. 103-106.
9. Боярова Л. М. Психолого-педагогічні ігри для молодших школярів. Л. М. Боярова. Поч. навчання та виховання : наук.-метод. журн. 2020. N 7/9. С. 65-70.

10. Біда Д. Формування природничо-наукових уявлень і понять у молодших школярів засобами Міжнародного природничого інтерактивного учнівського конкурсу «КОЛОСОК» [Електронний ресурс] file:///C:/Users/liana/Desktop/formuvannja-pryrodneycho-naukovyh – kolosok.pdf (Дата звернення: 10.09.2023)
11. Божук С. Психолого-педагогічні умови розвитку пізнавального інтересу дітей молодшого шкільного віку. Кривий Ріг, 2019. Том 2. С. 124-127.
12. Болотна Ю. Креативний учитель – запорука творчого потенціалу учня [Текст]. Ю. Болотна. Всеукраїнська газета для психологів, учителів, соціальних педагогів. 2012. №15-16. С. 97-99.
13. Бондар Л.В. Спільна навчальна робота молодших школярів як чинник їх розумового та соціального розвитку : дис... канд. психол. наук. Київ, 2003. 204 с.
14. Войнаровська А. В. Дидактичні ігри «Палички Кюізенера». URL : <https://vseosvita.ua/library/didacticni-igri-palicki-kuizenera-202181.html> (дата звернення: 02.09.2023).
15. Гич Г. М. Сторітелінг як інноваційна методика формування мовної компетентності. Г. М. Гич. Науковий вісник Миколаївського університету ім. В. О. Сухомлинського. 2015. № 4. С.188-192.
16. Гілевич Л. І. Сторітелінг в початковій школі як технологія розвитку критичного мислення [Електронний ресурс] / <https://18047.blogspot.com/> – Дата звернення : 07.09.2023.
17. Гончаренко С. У. Педагогічні дослідження. Методологічні поради молодим науковцям. Київ–Вінниця : ДОВ «Вінниця», 2008. 278 с.
18. Гра по-новому, навчання по-іншому. Методичний посібник. упоряд. О. Рома – The LEGO Foundation. Київ : [б. в.], 2018. 44 с.
19. Григор'єва Н. Д. «Розвиток мовленнєвої компетентності учнів з використанням інтерактивних технологій та гри»: науково-методичний посібник «Домінанта майбутнього». за ред. С. В. Уфимцевої. Київ: «Український пріоритет» с. 61-65

20. Григор'єва Н. Д «Особливості роботи з обдарованими дітьми» науково-методичний посібник «Плекаємо обдарованість». за ред. С. В. Уфимцевої. Київ: «Український пріоритет» с. 101-105
21. Григор'єва Н. Д «Використання кубиків лего в навчально— виховному процесі»: «Сучасний виховний процес : сутність та інноваційний матеріал» за ред. С. В. Уфимцевої. Київ: «Український пріоритет» с. 124-146
22. Гришко Ю. В. Дидактичні ігри в початковій школі НУШ. Електронний ресурс. Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/didacticni-igri-v-1-klasi-nus-261678.html>
23. Джигун Н. О. Формування природничої компетентності молодших школярів [Електронний ресурс] / <file:///C:/Users/liana/Desktop/Природ%20компет.pdf> Дата звернення: 10.09.2023.
24. Денисенко С. В. Формування читацької компетенції учнів у школі І ступеня: методичний poradnik. С.В. Денисенко Б : Люксар, 2011. 15с.
25. Державний стандарт початкової освіти. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text> (дата звернення: 29.09.2023).
26. Дівакова І. І. Інтерактивні технології навчання у початкових класах. І.І. Дівакова. Тернопіль: Мандрівець, 2012, 64с.
27. Діяльнісний підхід до організації навчально-пізнавальної діяльності учнів. П.шк.№3, 2005. 365с.
28. Дмитренко К. А. Працюємо з «особливою» дитиною у «звичайній» школі. К. А. Дмитренко, М. В. Коновалова, О. П. Семиволос. ТОВ «Видавнича група «Основа». 2018. с.66 - 88.
29. Єщенко К. Л. Питання щодо активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів у процесі використання дидактичних ігор Збірник наукових праць НАБУ і Донбасу. 2019. № 1. С. 188-192. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/zbnpdnaba_2019_1_29

- 30.Зязюн І. А. Теорія та методика педагогічного експерименту. Київ : Атіка, 2000. 336 с.
31. Кирилюк К. В. Ігрові технології молодших школярів [Електронний ресурс/Всеосвіта. – 2018. – 5 квіт. – <https://vseosvita.ua/library/igrovi-tehnologii-molodsih-skolariv10293.html>.
- 32.Ковшар О. Методи стимулювання позитивних мотивів і пізнавальної навчальної діяльності учнів загальноосвітніх навчальних закладів. Педагогіка старшої та середньої школи : зб. наук.-дослідницькі праці-Кривий Ріг: КДПУ, 2019.
33. Конотоп О. С. Методика навчання майбутніх філологів англійського діалогічного спілкування з використанням відеофонограми: автореф. дис.канд.пед.наук:13.00.02. Київ, 2010. 24с.
- 34.Конотоп О. С. Переваги використання автентичної відеофонограми у вивченні іноземних мов і культур. Здобутки та перспективи розвитку сучасного мовознавства: Міжнар. зб. наук. пр.,присвяч. 70-річ. ювіл. проф. Алли Андріївни Калити, Київ. Вид-во «Політехніка»,2015.С.245-252.
- 35.Компетентнісний підхід в освіті: теоретичні засади і практика реалізації: матеріали методол. Семінару. Київ: Ін-т обдарованої дитини НАПН України, 2014. Ч. 2. 292 с.
- 36.Концепція "Нова українська школа". [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainskashkola-compressed.pdf>
- 37.Кравчук Л. В. Застосування методу проектів у початковій школі. Навчально-методичний посібник. Л. В. Кравчук Київ: КМПУ ім. Б.Д. Грінченка. 2008. 41с
- 38.Кремень В.Г. Освіта і наука в Україні – інноваційні аспекти. Стратегія. Реалізація. Результати. Київ : Грамота, 2005. 448 с.
- 39.Куліш І.М. (2002). Дидактична гра як засіб активізації навчальної діяльності студентів університету (автореф. дис. ... канд. пед. наук:

- 13.00.09). Київ (Kulish, I. M. (2002). Didactic Game as Means of Teaching Process Activation of University Students (PhD thesis abstract). Kyiv).
40. Ноздрова, О. П. (2008). Дидактична гра як засіб стимулювання пізнавальної активності учнів 6–7-річного віку (автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09). Харків (Nozdrova, O. P. (2008). The didactic game as method of stimulation the cognitive activity of primary school age pupils (PhD thesis abstract). Kharkiv).
41. Толмачова, І. М., Олійник, К. О. (2016). Змістова характеристика дидактичної гри як методу навчання. Молодий вчений, (29), 344-347 (Tolmachova, I. N., Oliynyk, K. A. (2016). Substantial characteristics of the didactic game as a teaching method. Young Scientist, (29), 344-347).
42. Лавриненко В. Я. Сторітелінг на уроках [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://do.gendocs.ru/docs/index-237585.html> Дата звернення: 14.09.2018.
43. Лалакулич М. М. Ігрові вправи на кожен день для молодших школярів в НУШ "Весела п'ятірка" На урок. - 2018. - 30 черв. – <https://naurok.com.ua/igrovi-vpravi-na-kozhen-den-dlya-molodshihshkolyarivv-nush-vesela-p-yatirka-34042.html>.
44. Лахай С.В. Дидактична гра як засіб розвитку логічної пам'яті молодших школярів на уроках рідної мови. С. В. Лахай. Почат. навчання та виховання. 2013. №11. с. 2-7.
45. Лемак Н.В. Психологу для роботи: збірка діагностичних методик. Ужгород, 2011. С. 42-49.
46. Марченко О. Г. Формування критичного мислення школярів. О. Г. Марченко. Харків: Основа, 2007. 157 с
47. Мельникова О. Пізнавальна діяльність молодших школярів. Київ. 2013. № 11. С. 34-37.
48. Метелкина Т.Н. Формування психологічного здоров'я школярів та підлітків/ Т.Н. Метелкина. – [Електронне джерело]. – Режим доступу:

<https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskoezdorovie-uchenikov-i-lichnostnye-osobennosti-uchitelya>

- 49.Методичні рекомендації щодо впровадження STEM-освіти у загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах України на 2017/2018 навчальний рік. Лист ІМЗО № 21.1/10-1470 від 13.07.17 року. // Освіта.ua. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/56880
- 50.Музика Ю. О. Функції дидактичної гри. Наука і освіта. 2005. №3-4. С.205-206.
- 51.Нова українська школа: poradnik dla vchytelya / під заг. ред. Бібік Н.М. Київ: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
- 52.Нова українська школа [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf>.
- 53.Організація освітнього процесу в умовах надзвичайних ситуацій: вивчення досвіду європейських країн. Д. І. Коломієць, Є. М. Івашкевич. Інтеграція в європейський освітній простір: діалог зі стейкхолдерами : монографія. за заг. ред. Акімова О. В., Фрицюк В. А., Вінниця : Друк, 2022. С. 217-226.
- 54.Пентиліук М.І., Горошкіна О.М., Нікітіна А.В. Концептуальні засади комунікативної методики навчання української мови. Українська мова і література в школі, 2006. №1. С. 15-20.
- 55.Поніманська Т. О. Проблема педагогічного експерименту в педагогічній науці України (кінець XIX – початок XX ст.). Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки. Чернігів, 2015. № 131. С. 172–176.
- 56.Програма з української мови. Система розвивального навчання Ельконіна-Давидова. 1-4 класи. Харків : «Незалежний науковометодичний центр», 2012. – 32 с.
- 57.Селевко М. "Сучасні педагогічні технології". Київ: Либідь, 2007. — С. 112-130.

58. Сисоєва С., Кристопчук Т. Педагогічний експеримент у наукових дослідженнях неперервної професійної освіти : навч.-метод. посіб. Луцьк, 2009. 460 с.
59. Слободянюк Т. Використання LEGO технологій на уроках у початковій школі : методична розробка. URL : https://106.kiev.ua/wp-content/uploads/2020/01/metod_lego.pdf (дата звернення: 05.10.2021).
60. Сорока Т. В. Креативні методи в підході до сучасного уроку. Т. В. Сорока. Науково – методичний журнал «Основи здоров'я». 2017. №10. С. 11-13.
61. Телячук В. П., Лесіна О.В. Інноваційні технології в початковій школі. В. П. Телячук, О. В. Лесіна. Харків: Основа, 2007. 236 с.
62. Тягло О. В. Критичне мислення : навч. посіб. О. В. Тягло Харків : Вид. група Основа, 2008. 285с.
63. Фрідман Л. "Соціально-комунікативні аспекти в педагогіці". Харків: Основа, 2009. — С. 90-105.
64. Цимбалюк, В. І. Про поточний стан справ з розвитком наукових досліджень в системі Національної академії медичних наук України. Вісник НАН України. 2017, № 5. С. 39-41.
65. Чернецька Т. Творчість молодших школярів у контексті формування складових дослідницької позиції (на основі аналізу педагогічної спадщини В.О. Сухомлинського). Т. Чернецька. Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Сер. : Педагогічні науки. 2013. Вип. 123(1). С. 319-323
66. Чернецька Т. "Дидактичні ігри у початковій школі: методика та практика". Київ: Видавництво "Школа", 2010. — С. 45-78.
67. Ялліна В. Л. Поняття розумового виховання у психолого-педагогічній літературі. Електронний ресурс. Режим доступу: <http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2012/27/71.pdf> - С. 431-435.
68. Янківська О.П. Дидактичні ігри в початковій школі навч.-метод. посіб. — Київ, 2005. — С. 45-51.

69. Grice, H. P. (1975). *Logic and conversation*. In P. Cole & J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and semantics* (Vol. 3, pp. 41–58). Academic Press.
70. Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Harvard University Press.
71. Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An essay in the philosophy of language*. Cambridge University Press.

ДОДАТКИ

Додаток 1

Приклади дидактичних ігор, спрямованих на розвиток розуміння теми «Іменник»:

1. Гра «Скажи хто або що». У цій грі вчитель показує зображення людей, речей, тварин або рослин, а учні повинні правильно ідентифікувати їх, використовуючи картки з написами "Хто?" або "Що?".
2. Гра «Хто виграв?» стимулює учнів записувати іменники, що відповідають на питання "Що?" протягом п'яти хвилин. Слова можуть включати предмети побуту, одяг, меблі та інші об'єкти, які зазвичай зустрічаються у класній кімнаті.
3. Гра «Хто більше?»: Учитель визначає початкову букву, а учні повинні якомога швидше записати якнайбільше іменників за три хвилини, використовуючи цю букву. Переможцем вважається той, хто назбирав найбільшу кількість слів.
4. Гра «Визнач правильно»: Учні впізнають іменники у множині та однині за допомогою карток з написами "однина" та "множина". Переможцем стає той, хто робить менше всього помилок під час гри.

Приклади іменників для гри: *олівці, фарба, учитель, учні, парти, стільці, дерево, кущі, шкарпетки, куртка, ножиці, лінійка* та інші.

5. Гра «Відмінок» може стати важливим кроком у формуванні мовних навичок учнів, спрямовуючи їхню увагу на правильне використання іменників у реченнях.

Учитель використовує цікавий підхід до навчання іменників за допомогою гри, де діти поділяються на групи за різними відмінками. Під час гри вчитель декламує речення з іменниками, що відповідають певному відмінку (Називний, Родовий, Давальний, Знахідний, Орудний, Місцевий, Кличний), а учні реагують шляхом плескання в долоні, коли чують іменник у потрібному відмінку. Цей метод сприяє логічному розвитку мислення та коректному використанню граматичних форм іменників у мовленні.

Додаток 2

Приклади дидактичних ігор вивчення теми «Прикметник»:

1. Гра «Уважний»: Учні мають пропонувати якомога більше прикметників, які відповідають на питання «який?» та мають корінь слова з ненаголошеним голосним («е» або «и»). Наприклад: *веселий, зелений, медовий; широкий, глибокий*.
2. Гра «Перетворення»: Вчитель пропонує на дошці 10 іменників, і завдання учнів - перетворити кожен іменник на прикметник чоловічого, жіночого та середнього роду. Наприклад: *Сосна (сосновий, соснова, соснове); тепло (теплий, тепла, тепле); квітка (квітковий, квіткова, квіткове)*.

Варіанти дидактичних ігор для засвоєння теми «Займенник»:

1. Гра «Плескіт долонь»: Вчитель пропонує готові речення, в яких учні повинні плеснути в долоні, якщо почують займенник. Наприклад: "Я повісив свою картину у кімнаті мами."
2. Гра «Відгадай» полягає в тому, що на класній дошці записані речення з пропущеними займенниками. Учні повинні переписати речення, вставивши відповідні займенники. Переможцем стає той, хто першим виконає завдання. Ось речення для виконання:
 1. *Він любить свою Батьківщину.*
 2. *Вона любить малювати квіти.*
 3. *Ми завжди поважаємо інших.*
 4. *Вони беруть участь у змаганнях.*

Варіанти дидактичних ігор для засвоєння теми «Числівник»:

1. Гра «Де числівник?»: Учні мають завдання знайти та виписати числівники у реченнях. Наприклад: *"Всім потрібна одна вона (Батьківщина)." "Брат сказав сестричці: «Ось стрибає дві синички»."* Ця гра допомагає учням початкової школи вчитися користуватися числівниками та розширювати свій словниковий запас.
2. Загадки з використанням числівників. Загадки є популярним видом ігор, що сприяють розвитку уваги, пам'яті та мислення. Вони також дозволяють учням розуміти роль та значення числівників у мовленні.

Приклади застосування дидактичних ігор під час вивчення теми**«Дієслово»:**

1. Гра «Напиши п'ять прикладів із двома дієсловами». Учням необхідно записати п'ять прислів'їв, що містять два дієслова. Ця гра допомагає закріплювати вміння конструювати речення з дієсловами, використовувати їх в усному мовленні, розуміти їх роль у комунікації.
2. Гра «Час»: Вчитель ділить клас на три групи: теперішній, минулий, майбутній час. Він пропонує речення, в яких є відповідні часові форми дієслів. Якщо група чує потрібний час, вони піднімають руки, в іншому випадку вони говорять: "Не наш". Якщо у реченні є два дієслова різного часу, учні обох груп реагують, піднімаючи руки. Ця гра сприяє розвитку командної роботи, уваги до співрозмовника, закріпленню знань про часові форми дієслів і покращенню усного мовлення.

Додаток 6

Приклади дидактичних ігор для засвоєння теми «Прислівник»:

Для ефективного навчання пропонуються різноманітні дидактичні ігри за темою «Прислівник». Наприклад, у грі «Почуй» вчитель зачитує речення, а учні плескають в долоні, коли чують прислівник.

Варіанти речень:

1. *Сьогодні сонячна погода.*
2. *Тихо спить малюк.*
3. *Вчи уроки пильно, вранці вчасно прокидайся, акуратним будь й охайним, не запізнюйся ніколи.*

Дидактичні ігри для ознайомлення учнів початкової школи з темою «Прийменник»:

1. Гра «Спіймай»: Учитель пропонує речення з прийменниками, учні уважно слухають і, почувши прийменник, плескають у долоні. Варіанти речень для гри: *У лісі під сосною жили їжачок з їжаком.*

У повітря злетів літак. Співає соловейко в гаю. Деревя стоять під сильним снігом. У лісі прокинулися перші квіти.

2. Гра «Запиши»: Учитель пропонує учням записати у зошиті десять прислівників, що відповідають на питання «як?» та «коли?». Наприклад: *весело, сумно, сонячно, тепло, холодно; сьогодні, взимку, вночі, вдень, восени.* Дана гра забезпечує закріплення загальних відомостей про прислівник, дає можливість вдосконалити вживання їх у власному мовленні.

3. Гра «Схожий, чи не схожий». На дошці записані десять прислівників, учні повинні їх записати і до кожного додати протилежне. Приклад: *сьогодні - завтра, зліва - справа.* Учні початкової школи практикують використання прислівників, збагачують власне мовлення, розширюють активний і пасивний словниковий запас

Гра «Добери прийменник». Учні отримують картки із записом слів, до яких додається набір прийменників. Завдання для учнів: правильно розставити прийменники. Варіанти слів на картках: *(на) дереві, (у) дуплі, під (дахом) тощо.*

**Завдання для передекспериментального зрізу визначення
рівня розвитку пізнавальної активності в учнів початкової школи**

1. Іменник – це слово, яке називає:
 - а) дію;
 - б) ознаку предмета;
 - в) предмет;
 - г) стан.
2. На які питання відповідають іменники?
 - а) що робити? що зробити?
 - б) хто? що?
 - в) який? яка? яке? які?
 - г) скільки? котрий?
3. Що називає дієслово?
 - а) назву предмета;
 - б) дію або стан предмета;
 - в) ознаку предмета;
 - г) предмет.
4. Вибери, в якому рядку всі слова є іменниками:
 - а) квітка, бігти, сонце;
 - б) вода, трава, книжка;
 - в) зелений, мама, радість;
 - г) зошит, кіт, читати.
5. Дієслова відповідають на питання...
 - а) що робити? що зробити?
 - б) який? яка? яке? які?
 - в) скільки? котрий?
 - г) хто? що?
6. Яке з наведених слів є дієсловом?
 - а) червоний;

б) ведмідь;

в) бігти;

г) квітка.

7. У якому рядку всі іменники стоять у множині?

а) машина, книжка, тюльпан;

б) квітка, хлопчик, річка;

в) картини, зошити, ручка;

г) діти, іграшки, будинки.

8. Знайди рядок, у якому всі слова - дієслова:

а) бігати, м'яч, грати, стрибати;

б) читати, книга, писати, малювати;

в) готувати, плавати, йти, літати;

г) їхати, переходити, розгортати, сніжинка.

**Завдання для післяекспериментального зрізу визначення
рівня розвитку пізнавальної активності учнів початкової школи на
основі систематичного використання дидактичних ігор**

1. Яке з цих слів відповідає на питання «хто?» або «що?»
 - а) сміятися;
 - б) сад;
 - в) швидко;
 - г) темний.
2. Вибери іменники, які позначають назви істот:
 - а) ліс, річка, школа;
 - б) собака, вчитель, дідусь;
 - в) небо, хмара, квітка;
 - г) трава, вода, сміх.
3. Вкажи дієслово, яке означає дію, що відбувається зараз.
 - а) малював;
 - б) малює;
 - в) намалює;
 - г) малюватиме.
4. У якому рядку всі слова відповідають на питання «що?»
 - а) школа, книжка, дерево;
 - б) пенал, співати, море;
 - в) швидко, картина, бігати;
 - г) море, сміятися, великий.
5. Яке дієслово означає майбутню дію?
 - а) писав;
 - б) пише;
 - в) писатиме;
 - г) написала.
6. У якому з речень слово «співає» НЕ є дієсловом?

- а) Пташка співає радісно.
- б) Мій улюблений спів.
- в) Голосно співають звірі.
- г) Катруся любить співати.

7. Заміни слово в дужках відповідним іменником:

- 1) У лісі можна зустріти (тварина) ____.
- 2) На столі лежать (книга) ____.
- 3) У саду ростуть (квітка) ____.
- 4) У книжці багато (казка) ____.

8. Яке з дієслів відповідає на питання «що зробить?»

- а) читає;
- б) прочитає;
- в) читаючи;
- г) читають.

**Анкета для вчителів щодо вивчення пізнавального інтересу у
молодшому шкільному віці В. С. Юркевича**

№	Запитання	Можливі відповіді
1	Як часто учень довго (півгодини-годину) займається якоюсь розумовою діяльністю (годину-півтори для молодшого школяра, кілька годин поспіль – для підлітків?	а) постійно б) іноді в) дуже рідко
2	Чому школяр надає перевагу, коли поставлено питання на кмітливість?	а) «помучитися», але знайти відповідь самостійно б) коли як в) отримати готову відповідь від інших
3	Чи багато читає школяр додаткової літератури?	а) постійно, багато б) іноді багато, іноді нічого не читає в) мало або зовсім нічого не читає
4	Наскільки емоційно учень відноситься до цікавого для нього заняття, пов'язаного з розумовою роботою?	а) дуже емоційно б) коли як в) емоції яскраво не виражені (порівняно з іншими ситуаціями)
5	Чи часто дитина ставить запитання?	а) часто б) іноді в) дуже рідко

Бланк для дослідження (для батьків та учнів)**ШАНОВНІ РЕСПОНДЕНТИ!**

Просимо Вас взяти участь в дослідженні, даючи відповіді на декілька запитань.

ПРОСИМО ВАС ЗАЗНАЧИТИ ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ ПРО СЕБЕ:

ППП _____

ППП Вашої дитини (для батьків) _____

ВІК _____ СТАТЬ _____

Клас (для учнів) _____

ТЕСТ № 1 (тест для батьків)

Інструкція: прочитайте уважно питання та оберіть лише одну з відповідей.

Питання

1. Чи прагне дитина самотійно виконати домашнє завдання з української мови?

а) так;

б) іноді;

в) дуже рідко.

2. Чи прагне дитина самотійно знайти додатковий матеріал на тему до уроку математики?

а) так;

б) іноді;

в) дуже рідко.

3. Чи самотійно, без нагадувань дитина сідає за виконання домашнього завдання української мови?

а) так;

б) іноді;

в) дуже рідко.

4. Чи здатна дитина відстоювати свою точку зору?

- а) так;
- б) іноді;
- в) дуже рідко.

5. Чи прагне дитина самостійно розширювати знання, якщо тема її зацікавила?

- а) так;
- б) іноді;
- в) дуже рідко.

ТЕСТ № 2 (тест для учнів)

Інструкція: прочитай уважно питання та обери лише одну з відповідей.

1. Чи подобається тобі виконувати складні завдання з української мови?
 - а) так;
 - б) іноді;
 - в) ні.
2. Що тобі подобається, коли поставлено питання на кмітливість?
 - а) «помучитися», але самому знайти відповідь;
 - б) коли як;
 - в) отримати готову відповідь від інших.
3. Чи багато ти читаєш додаткової літератури?
 - а) багато;
 - б) іноді багато, іноді нічого не читаю;
 - в) читаю мало.
4. Що ти робиш, якщо при вивченні якоїсь теми у тебе виникли питання?
 - а) завжди знаходжу на них відповідь;
 - б) іноді знаходжу на них відповідь;
 - в) не звертаю на них уваги.
5. Що ти робиш, коли дізнаєшся на уроці щось нове?
 - а) прагнеш з ким-небудь поділитися (з близькими, друзями);
 - б) іноді тобі хочеться поділитися цим з ким-небудь;

в) ти не станеш про це розповідати.

ЩИРО ДЯКУЄМО ЗА СПІВПРАЦЮ

Отримані результати дослідження (психолого-педагогічного експерименту)

№ досліджуваного	Вік	Стать	Клас	Пізнавальна активність	Пізнавальна самостійність	Пізнавальна потреба
1	7	Ж	3-А	2	2	16
2	7	Ч	3-А	5	5	12
3	8	Ч	3-А	4	4	21
4	7	Ч	3-А	3	1	15
5	8	Ж	3-А	4	2	16
6	7	Ж	3-А	2	3	12
7	7	Ж	3-А	1	2	22
8	7	Ж	3-А	2	1	5
9	7	Ч	3-А	4	3	10
10	7	Ч	3-А	2	3	12
11	7	Ж	3-А	2	3	17
12	7	Ж	3-А	3	2	8
13	7	Ч	3-А	2	5	3
14	8	Ч	3-А	2	4	21
15	7	Ж	3-А	3	2	11
16	7	Ж	3-А	1	2	17
17	7	Ж	3-А	1	2	12
18	7	Ч	3-А	3	1	17
19	7	Ч	3-А	2	1	16
20	9	Ж	3-В	5	3	10
21	9	Ч	3-В	2	2	21
22	9	Ж	3-В	5	5	25
23	9	Ч	3-В	5	4	27
24	9	Ч	3-В	4	3	17
25	9	Ч	3-В	5	2	10
26	8	Ч	3-В	5	3	12
27	9	Ж	3-В	4	5	16
28	9	Ж	3-В	3	5	18
29	9	Ж	3-В	5	5	20
30	9	Ч	3-В	5	4	5
31	8	Ч	3-В	4	5	22
32	9	Ж	3-В	2	4	21

33	9	Ж	3-В	4	5	23
34	9	Ж	3-В	5	4	24
35	9	Ч	3-В	5	5	23
36	9	Ч	3-В	4	2	17
37	9	Ж	3-В	5	5	11
38	9	Ч	3-В	5	4	19

Кореляційна матриця

		Пізнавальна активність	Пізнавальна самостійність	Пізнавальна потреба
Пізнавальна активність	Корреляція Пірсона	1	6,27**	3,22**
	Знч.(2-сторон)	0,67	0,001	0,001
	N	38	38	28
Пізнавальна самостійність	Корреляція Пірсона	6,27**	1	,409
	Знч.(2-сторон)	0,001	0,67	0,41
	N	38	38	38
Пізнавальна потреба	Корреляція Пірсона	3,22**	,409	1
	Знч.(2-сторон)	0,001	0,41	0,67
	N	38	38	38