

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГІУМ»
ІМЕНІ Т. Г. ШЕВЧЕНКА

Факультет дошкільної, початкової освіти і мистецтв
Кафедра дошкільної та початкової освіти

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня: «магістр»

на тему:

**«РОЛЬ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ
ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ»**

Виконала:
студентка II курсу магістратури, 21-М групи
спеціальності 013 «Початкова освіта»
Фазан Вікторія Іллівна

Науковий керівник:
док. пед. наук, професор
Міненко Антоніна Олексіївна

Чернігів – 2025

Роботу подано до розгляду «___» _____ 2025 року.

Студент (ка)

Фазан В.І.

(підпис)

Науковий керівник

Міненко. А. О

(підпис)

Кваліфікаційна робота розглянута на засіданні кафедри дошкільної та початкової освіти протокол № _____ від «___» _____ 20__ року.

Студент (ка) допускається до захисту даної роботи в екзаменаційній комісії.

Зав. кафедри

Ірина ТУРЧИНА

(підпис)

АНОТАЦІЯ. У магістерській роботі досліджено роль ігрової діяльності в освітньому процесі початкової школи та її вплив на формування пізнавальної активності, мотивації та соціальних умінь молодших школярів. Актуальність теми визначається необхідністю впровадження ефективних, науково обґрунтованих педагогічних підходів, які відповідають віковим особливостям дітей і вимогам Нової української школи. Ігрова діяльність, як показано в роботі, є одним із найприродніших та водночас найпродуктивніших засобів навчання, що забезпечує інтеграцію освітніх, виховних і соціокультурних функцій.

У вступі обґрунтовано актуальність дослідження, зазначено, що ігрові технології мають значний педагогічний потенціал: вони знижують психологічне напруження, підвищують рівень засвоєння матеріалу, стимулюють інтерес до навчання та сприяють розвитку таких психічних процесів, як увага, пам'ять, логічне мислення, уява та мовлення. Згідно з поданими даними, ефективність ігрових технологій може сягати 90%, що значно перевищує показники традиційного навчання.

Теоретичний розділ роботи розкриває сутність ігрової діяльності, її структуру, історичний розвиток та сучасні підходи до класифікації ігор. Проаналізовано наукові джерела та визначено ключові елементи гри: мотиваційний, орієнтаційний, виконавський та оцінювально-рефлексивний, які забезпечують її ефективність в освітньому процесі та сприяють переходу дитини від дошкільної ігрової діяльності до навчальної діяльності.

Практичний розділ містить результати педагогічного експерименту, проведеного серед учнів початкових класів. Ігрові методики були впроваджені на уроках різних предметів, що дозволило оцінити їх вплив на когнітивні, мотиваційні та рефлексивні показники школярів. Встановлено, що рівень засвоєння матеріалу та активність учнів істотно зросли: 70% дітей продемонстрували підвищення успішності, 60% стали активнішими на уроках, 85% відзначили, що навчання через гру викликає позитивні емоції та бажання брати участь у навчальному процесі.

На основі експерименту сформовано методичні рекомендації для педагогів щодо добору, організації та застосування різних видів ігрової діяльності, включно з рольовими іграми, дидактичними завданнями, інтерактивними вправами, квестами й цифровими іграми. Особливу увагу приділено індивідуалізації навчання, розвитку критичного, логічного і творчого мислення, а також інтеграції ігрових технологій у сучасні освітні середовища.

Зроблено висновок, що застосування ігрової діяльності забезпечує гармонійний розвиток особистості, сприяє підвищенню навчальної мотивації та є ефективним інструментом оптимізації навчально-виховного процесу в умовах початкової школи. Робота має теоретичну та практичну цінність, оскільки пропонує комплексний аналіз і власну методику впровадження ігрових технологій, що може бути використана педагогами у повсякденній практиці.

Ключові слова: ігрова діяльність; початкова школа; навчальна мотивація; пізнавальний розвиток; соціальні навички; педагогічний експеримент; ігрові технології; компетентнісний підхід; Нова українська школа; методика навчання; інтерактивні методи; дидактичні ігри.

ANNOTATION. The master's thesis examines the role of play-based activities in the educational process of primary school and their impact on students' motivation, cognitive development, and social skills. The relevance of the research lies in the growing need for effective pedagogical tools that align with the psychological and developmental characteristics of young learners and meet the standards of the New Ukrainian School. Play-based learning is shown to be a natural and powerful method that integrates educational, developmental, and socio-cultural functions, making it highly effective in the context of primary education.

The introduction substantiates the significance of the study by emphasizing that play significantly reduces stress, enhances information retention, and promotes sustained learning motivation. According to research cited in the thesis, play-based

methods can ensure up to 90% retention of educational material, compared to only 18% achieved through traditional instruction . These methods also foster the development of attention, memory, creativity, logical thinking, and communication skills, which are crucial for young learners' holistic development .

The theoretical section describes the essence and structure of play, outlines its historical evolution, and analyzes modern approaches to its application in the educational process. The thesis identifies key structural components of play—motivational, orientational, operational, and evaluative—which together ensure its pedagogical effectiveness. Special attention is given to the transition from preschool free play to structured learning activities, highlighting the importance of play as a bridge between these developmental stages .

The practical section presents the results of a pedagogical experiment conducted among primary school students. Various play-based methods were integrated into lessons across different subjects. The results demonstrated a substantial improvement in student performance and engagement: 70% of students showed progress in academic achievement, 60% became more active during lessons, and 85% reported that learning through play was enjoyable and motivating .

Based on these findings, the thesis provides methodological recommendations for teachers regarding the selection, implementation, and adaptation of different types of play-based activities, including role-playing games, didactic tasks, interactive exercises, quests, and digital game-based learning. These recommendations aim to foster critical, logical, and creative thinking while supporting individualized learning pathways.

The study concludes that play-based learning significantly improves students' motivation, cognitive outcomes, and social interaction skills. It represents a promising and effective strategy for optimizing the educational process in primary school. The thesis offers both theoretical value and practical applicability, as it presents a comprehensive analysis and a newly developed methodology for integrating play-based activities into modern primary education.

Keywords: play-based learning; primary school; learning motivation; cognitive development; social skills; pedagogical experiment; game-based technologies; competency-based approach; New Ukrainian School; teaching methodology; interactive methods; didactic games.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ	6
1.1. Сутність поняття ігрової діяльності: загальні характеристики та особливості, історична еволюція та сучасні тенденції застосування гри в освітньому процесі.....	6
1.2. Психолого-педагогічне обґрунтування впливу ігрової діяльності на розвиток дітей молодшого шкільного віку.....	14
1.3. Ігровий метод як інструмент активізації навчальної мотивації	29
Висновки до I розділу.....	35
РОЗДІЛ II. ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	37
2.1. Формування педагогічних умов для застосування ігор на початковому етапі навчання	37
2.2. Практичні приклади використання ігрової діяльності у навчальному середовищі початкової школи.....	42
2.3. Результативність ігрової діяльності: аналіз успішності та ефективності навчального процесу.....	53
2.4. Перспективи впровадження новітніх інноваційних технологій у навчання через гру.....	58
Висновки до II розділу.....	61
ВИСНОВКИ.....	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	64
ДОДАТКИ.....	67

Вступ

Актуальність дослідження. Система освіти початкової школи відіграє ключову роль у формуванні базових навичок, знань та світоглядних орієнтирів дитини. Цей етап становлення особистості є фундаментальним для її подальшого навчання та соціалізації. У процесі пошуку ефективних педагогічних підходів до організації навчання особливе місце посідає ігрова діяльність, яка виступає одним із найприродніших і водночас найдієвіших засобів взаємодії дитини з навколишнім світом. Ігрова діяльність має потужний вплив на мотивацію молодших школярів, сприяючи розвитку їхнього творчого потенціалу, пізнавальних здібностей та комунікативних навичок. Гра за своєю природою є багатофункціональним педагогічним інструментом, який забезпечує інтеграцію освітніх, виховних та соціокультурних завдань, що особливо важливо на етапі початкової освіти. В умовах сучасного науково-технічного прогресу ігрові форми навчання мають потенціал значно покращувати засвоєння матеріалу, формуючи позитивні емоційні зв'язки з освітнім процесом.

Актуальність дослідження ролі ігрової діяльності у навчальному процесі початкової школи визначається необхідністю адаптації педагогічних методів до психологічних особливостей учнів цієї вікової групи. Не лише освітній контент, але й форма його представлення суттєво впливає на ефективність здобуття знань і формування ключових компетентностей учнів. Систематичне використання гри як інструменту навчання сприяє активному залученню дитини до освітнього процесу, враховуючи її психофізіологічні особливості, потребу в активності та здатність до творчого сприйняття дійсності.

Метою даної магістерської роботи є дослідження методичних засад використання ігрової діяльності у навчальному процесі початкової школи, аналіз її впливу на динаміку навчального середовища та формування мотивації учнів. У роботі буде здійснено теоретичний огляд концепцій гри в педагогіці, вивчено практичний досвід застосування ігрових методик у сучасних освітніх умовах, а також запропоновано рекомендації щодо інтеграції таких методик у систему початкового навчання. Зазначене дослідження має не лише теоретичне значення

для розширення педагогічної науки, а й практичну цінність для вдосконалення освітніх технологій, орієнтованих на розвиток гармонійного навчального середовища у початковій школі.

Об'єктом дослідження є освітній процес у початковій школі.

Предметом дослідження є методики та організаційні форми ігрової діяльності, що використовуються в навчальному процесі початкової школи, а також їх вплив на навчальну мотивацію, когнітивну активність і соціально-емоційний розвиток учнів.

Завдання дослідження:

1. Ознайомитися з провідними теоретико-методологічними підходами до дослідження ігрової діяльності в контексті початкової освіти.
2. Визначити педагогічні умови ефективного застосування ігор в освітньому процесі початкової школи.
3. Дослідити вплив ігрової діяльності на формування академічних навичок, мотивації до навчання і міжособистісних взаємин школярів.

Методологічною основою дослідження виступає сукупність загальнонаукових принципів, таких як системність, наукова об'єктивність, інтеграція теоретичного й емпіричного підходів, а також педагогічні концепції навчання через гру та діяльнісний підхід. У рамках реалізації дослідження застосовувалися такі методи: аналіз літератури, спостереження, педагогічний експеримент, анкетування та інтерв'ю, а також метод статистичної обробки отриманих даних.

Гіпотеза дослідження полягає в тому, що використання ігрових форм діяльності у навчальному процесі початкової школи сприяє підвищенню академічної успішності учнів, розвитку їхніх творчих здібностей і формуванню позитивного ставлення до навчання.

Наукова новизна дослідження полягає у комплексному аналізі впливу ігрової діяльності на різні аспекти розвитку молодших школярів, а також у розробці новітньої методики інтеграції ігор у навчальний процес початкової

школи, що враховує індивідуальні особливості учнів та специфіку їхнього соціокультурного середовища.

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

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

1.1. Сутність поняття ігрової діяльності: загальні характеристики та особливості, історична еволюція та сучасні тенденції застосування гри в освітньому процесі

Ігрова діяльність, як і сама гра, є ключовим компонентом освітнього процесу для молодших школярів. Вона охоплює не тільки участь у самій грі, як індивідуальною чи груповою активністю, але й організацію та супровід з боку керівників чи педагогів. Гра заснована на визначених правилах, які стають обов'язковими для всіх учасників. Вивчаючи сучасні наукові підходи, можна дійти висновку, що поняття «ігрова діяльність» має широкий спектр значень у педагогіці. Воно трактується як активний процес, у якому учасники взаємодіють у формі гри з метою досягнення різних цілей: навчання, розвитку, вирішення творчих завдань або просто задоволення через імпровізацію та сюжетність. Ця діяльність охоплює різноманітні види розваг, рольові ігри, творчі вправи та експериментальні ситуації.

Ігрова діяльність є однією з найважливіших форм активності дитини, що сприяє її всебічному розвитку. Гра виступає не лише засобом розваги, але й потужним інструментом навчання, виховання та соціалізації. Вона дозволяє дітям моделювати реальні життєві ситуації, розвивати креативність, критичне мислення та комунікативні навички. Основною характеристикою ігрової діяльності є її добровільність і емоційна привабливість для дитини. У процесі гри дитина отримує задоволення від самого процесу, а не лише від результату. Важливим аспектом є також наявність умовностей: у грі створюється уявний світ, який базується на правилах, прийнятих усіма учасниками. Завдяки цьому дитина вчиться дотримуватися норм поведінки, співпрацювати з іншими та вирішувати конфлікти [1].

Ще однією особливістю ігрової діяльності є її багатофункціональність. Гра виконує освітню, виховну, розвивальну та діагностичну функції. Наприклад, у процесі сюжетно-рольових ігор діти засвоюють соціальні ролі, вчаться взаємодіяти з довкіллям та розвивають мовлення. Також гра є ефективним способом зняття емоційного напруження та розвитку стресостійкості.

Ігрова діяльність має глибокі історичні корені. Ще в античні часи філософи, такі як Платон та Аристотель, звертали увагу на значення гри у вихованні молоді. У Середньовіччі гра часто асоціювалася з дозвіллям, однак її освітній потенціал залишався недооціненим. Лише в епоху Відродження та Просвітництва почали з'являтися педагогічні концепції, які акцентували увагу на важливості гри в навчальному процесі. У XIX столітті Фрідріх Фребель вперше систематизував ідеї використання гри в дошкільній освіті, створивши концепцію дитячого садка. Його підхід полягав у тому, що через гру діти можуть пізнавати світ і розвивати свої здібності. У XX столітті Жан Піаже та Лев Виготський зробили значний внесок у розуміння психологічних аспектів ігрової діяльності, наголошуючи на її ролі у когнітивному та соціальному розвитку дитини. У сучасній педагогіці гра займає важливе місце як метод навчання, особливо у початкових класах. Інтерактивні методи навчання, засновані на ігровій діяльності, сприяють підвищенню мотивації учнів, формуванню позитивного ставлення до навчання та розвитку ключових компетентностей.

Однією з ключових тенденцій є використання цифрових технологій у навчальних іграх. Різноманітні освітні платформи, мобільні додатки та інтерактивні симуляції дозволяють зробити навчальний процес більш цікавим і доступним для учнів. Також активно застосовуються дидактичні ігри, які інтегрують навчальний матеріал у захопливий ігровий контекст.

Іншою важливою тенденцією є впровадження кооперативних ігор, які сприяють розвитку командної роботи та соціальних навичок. У таких іграх учні вчаться слухати один одного, домовлятися та спільно вирішувати проблеми. Таким чином, гра в сучасному освітньому процесі є не лише засобом розваги, але й ефективним інструментом для досягнення освітніх цілей. Її використання

дозволяє створити комфортне навчальне середовище, яке сприяє гармонійному розвитку особистості дитини [Базова програма розвитку дитини дошкільного віку «Українське дошкілля». – Київ: МОН України, 2012].

У процесі гри дитина засвоює соціальний досвід – ключову частину формування особистості. Гра тісно пов'язана з дитинством і є невіддільною складовою етапу соціалізації, впливаючи на формування взаємин у суспільстві. Результати ігрової діяльності можуть варіюватися – від перемог і захочень до серйозного професійного вираження. Призи та досягнення визначають рівень залучення до гри: від звичайного захоплення до перспектив професійного розвитку. Таким чином, ігрова діяльність є організованим процесом із багатогранним впливом: соціальним, моральним, духовним, етичним і естетичним. Сучасні дослідження пропонують розглядати гру через різні концептуальні підходи:

1. Гра як вивільнення енергії: деякі теорії вбачають у ній спосіб виходу надлишкової життєвої сили.
2. Гра як інстинкт наслідування: вона виступає природним механізмом відтворення реальних ситуацій.
3. Гра як засіб релаксації: діяльність допомагає зняти напругу, забезпечуючи емоційну та фізичну розрядку.
4. Гра як підготовка до серйозної діяльності: вона виконує функцію тренування перед важливими життєвими викликами.
5. Гра як навчання самоконтролю: завдяки визначеним межах діяльність формує здатність до самообмеження.
6. Гра як стимул розвитку індивідуальності: вона сприяє самовираженню, творчому підходу та пошуку нестандартних рішень.

Серед основних характеристик ігрової діяльності в психолого-педагогічній літературі виділяють:

1. Свободу та добровільність: учасники долучаються до гри за власним бажанням, маючи можливість вибирати ролі та сценарії в межах правил.

2. Емоційну насиченість: ігри викликають широкий спектр емоцій – радість, цікавість, захват чи навіть помірковане напруження, формуючи навички емоційного саморегулювання.
3. Соціальну взаємодію: гра сприяє комунікації між її учасниками, допомагає налагоджувати співпрацю та вдосконалювати навички партнерства.
4. Творчий підхід: через гру створюються нові ідеї, сценарії, розробляються стратегії й креативні рішення.
5. Навчальну функцію: ігри сприяють опануванню нових знань, розвитку критичного мислення та творчих здібностей.
6. Регулювання правил у рамках ігрової діяльності забезпечує значний педагогічний вплив, адже в процесі гри учасники формують усвідомлення важливості дотримання встановлених обмежень, що сприяє їх соціальному та когнітивному розвитку.

Ігрова діяльність виступає ключовим елементом педагогіки, адже її методологічна основа сприяє гармонійному розвитку особистості, охоплюючи соціальні, когнітивні та емоційні аспекти. Особливо важливий цей підхід у системі початкової освіти, де освітній процес нерідко організовується через ігрову активність або використання ігрових елементів, що дозволяє дітям опанувати різні рольові позиції. Цей досвід значною мірою впливає на динаміку трансформації провідної діяльності дитини. Дослідження сучасних учених акцентують увагу на тому, що гра є особливою формою діяльності, яка включає цілеспрямовану активність із визначеними правилами, має своєю метою отримання позитивних емоцій та задоволення від самого ігрового процесу. У контексті освітнього середовища гра відіграє знакову роль у формуванні ключових компетентностей, необхідних для ефективної адаптації та функціонування в умовах сучасного суспільства [Бібік Н. М. Дидактика початкової школи: навчальний посібник. – Київ: Освіта, 2004].

Активність у рамках гри забезпечує інтеграцію теоретичних знань із практичними діями під час навчання, створюючи оптимальні умови для

стимулювання творчих і креативних здібностей школярів. Гра мотивує до участі в освітньому процесі, розвиває самостійність і здатність до нестандартного мислення. Вона також дозволяє формувати такі важливі особистісні якості, як комунікабельність, сміливість, навички лідерства та толерантність. Значущість гри в освітній діяльності підтверджується її ефективністю у розвитку когнітивних, соціальних та емоційних навичок учнів.

Гра слугує інструментом для оволодіння знаннями, формування практичних умінь та застосування їх у різних предметних галузях. Вона активно залучає учнів до навчального процесу, сприяє міжособистісній взаємодії школярів і розвиває їх здатність до командної роботи. Okремо варто наголосити на позитивному впливі гри на емоційний стан здобувачів освіти: вона допомагає зменшити прояви стресу і поліпшити психологічний клімат у класному колективі. Крім того, гра сприяє індивідуальній і соціальній адаптації учнів, створюючи комфортне середовище для їхнього розвитку та підтримки впевненості у власних силах. На завершення слід відзначити, що гра є ефективним методом забезпечення взаємодії між учителем і учнем. Завдяки ігровій діяльності педагог може створювати умови для практичного застосування знань учнів, а також виявляти їхні здібності й інтереси. Це дозволяє адаптувати навчально-освітній процес відповідно до потреб кожного учня, зберігаючи баланс між індивідуальним підходом та загальними вимогами освітньої програми.

В енциклопедії описують гру як форму діяльності, що характеризується ігровим духом, наявністю певних правил і мети, а також приносить задоволення від процесу. Вона є одним із засобів соціальної взаємодії людини, виконуючи важливі функції в її житті, серед яких розважальна, виховна, терапевтична чи соціалізуюча. На основі сучасних наукових досліджень виділяють ключові характеристики гри:

1. Ігровий характер: гра має чіткі правила, які відрізняють її від інших видів діяльності. Вона передбачає добровільну участь гравців і приносить задоволення у процесі.

2. Мета: у гри є конкретна ціль, що може бути визначена до початку або змінюватися під час гри.
3. Регулювання: наявність правил, які організовують процес гри та вирішують потенційні конфлікти.
4. Винагорода: гра часто містить різні форми заохочення, що мотивують гравців.
5. Соціальний контекст: гра може проходити як індивідуально, так і в груповому форматі, сприяючи інтерактивності й дотриманню правил.
6. Пізнавальний аспект: часто гра дозволяє здобувати нові знання та вдосконалювати навички.
7. Емоційний досвід: вона викликає широкий спектр емоцій, пов'язаних із перемогою, поразкою чи взаємодією між учасниками.

Педагогічні практики також свідчать про важливу роль гри у навчально-виховному процесі. Вона сприяє активній взаємодії між учнем і вчителем, посилює мотивацію до навчання та адаптує освітній процес до індивідуальних потреб дітей. Крім цього, вона допомагає розвивати знання та навички в різних предметних галузях. Гра є однією з основних сфер у житті дитини, створюючи необхідний емоційний фундамент для гармонійного і всебічного розвитку особистості. Для педагога вона стає ефективним інструментом виховання, допомагаючи враховувати вікові особливості дітей, стимулювати їхню ініціативність та самостійність, а також формувати творчу атмосферу для їхнього саморозвитку.

Гра задовольняє психологічні та емоційні потреби дитини, надаючи їй можливість зростати у комфортному, ігровому середовищі. У житті людини гра виконує багатофункціональну роль: її пізнавальний, розвиваючий, виховний, комунікативний і реабілітаційний потенціал робить її незамінним елементом різних аспектів людської діяльності.

Значення гри в житті дитини охоплює широкий спектр функцій, які сприяють її всебічному розвитку:

1. Розвиток фізичних навичок: гра стає засобом для поліпшення координації рухів, моторики, зорово-рухової координації та інших фізичних здібностей.
2. Соціалізація: у процесі гри дитина вчиться взаємодіяти з іншими, дотримуватися правил і домовленостей, відчуваючи себе частиною соціальної групи.
3. Стимулювання креативності та уяви: ігрова діяльність активізує фантазію, творчість та допомагає формувати нестандартний підхід до вирішення завдань.
4. Покращення мовленнєвих навичок: гра сприяє розвитку мовлення, збагаченню словникового запасу і допомагає дитині правильно висловлювати свої думки.
5. Розвиток пізнавальних здібностей: ігри інтегрують логічне мислення, спостережливість, здатність до узагальнення та закріплюють знання шляхом практичного досвіду.
6. Формування емоційної стійкості: під час гри дитина вчиться контролювати свої емоції, розвиваючи стійкість і самоконтроль.
7. Пізнавальна функція: ігровий процес дозволяє засвоювати нові знання, розширювати кругозір і отримувати навички у різних сферах. Наприклад, вікторини допомагають дізнаватися цікаві факти з різних предметів.
8. Розвивальна функція: гра дозволяє формувати ключові компетенції, такі як логічне мислення, творчість, спілкування та соціальні навички. Вона комплексно стимулює психологічний і фізичний розвиток дитини.
9. Виховна функція: ігри сприяють розвитку толерантності, дружелюбності та формуванню норм соціальної поведінки. Через гру діти вчаться співпрацювати, поважати правила та знаходити спільну мову.

10. Комунікативна функція: гра виступає важливим інструментом комунікації, допомагаючи дитині розвивати навички взаємодії та покращувати комунікативну компетентність.
11. Реабілітаційна функція: для дітей з особливими освітніми потребами гра виконує реабілітаційне завдання, сприяючи розвитку нових навичок, відновленню фізичного і психологічного стану.

Таким чином, функції гри можуть варіюватися залежно від цілей її використання: вона може служити освітнім інструментом, засобом розваг, а також способом забезпечення соціальної, психологічної й фізичної реабілітації. Гра є центральним компонентом життя дитини і має ключове значення для її розвитку та загального благополуччя. Сучасні дослідники пропонують класифікувати ігри за різноманітними критеріями, зокрема за змістом, видами діяльності, структурою, чисельністю учасників та тривалістю. Ця багатоаспектна класифікація дозволяє глибше зрозуміти характер ігор та їхню функціональність в освітньому й соціальному контекстах. По-перше, класифікація за змістом охоплює декілька категорій. До «ігор-розваг» належать настільні, комп'ютерні та спортивні заходи. «Ігри-навчання» включають вікторини, головоломки та пазли, тоді як «ігри-вправи» передбачають фізичну активність, зокрема рухливі ігри. Такий розподіл дозволяє інтегрувати ігрову діяльність у навчальний процес для досягнення різних освітніх цілей. По-друге, за видами діяльності ігри поділяють на фізичні (наприклад, спортивні чи дитячі ігри), розумові (головоломки, логічні завдання) та соціальні (знайомства чи рольові моделі). Ця категоризація підкреслює багатогранність ігрової діяльності та її потенціал для розвитку різних аспектів особистості. Крім того, структура ігор може бути неструктурованою (ігри-фантазії), півструктурованою (із правилами без суворого регламенту) або структурованою (наприклад, настільні ігри з жорсткими правилами чи спортивні заходи з установленими нормативами). Такий підхід сприяє організації ігор відповідно до вікових особливостей та уподобань учасників. За чисельністю учасників виділяють одиночні ігри, як-от пазли чи комп'ютерні завдання, та колективні ігри, наприклад, командні спортивні змагання або театральні

постановки. Поділ за кількістю учасників впливає на соціальну взаємодію та рівень кооперативної активності. Останній критерій – тривалість ігрової діяльності. Ігри можуть бути короткочасними (розважальні забави на кілька хвилин), середньотривалими (настільні заходи чи завдання на декілька годин), а також довготривалими (експедиції або симуляційні ігри). Цей аспект важливий для організації часу під час навчання й дозвілля. Таким чином, класифікація ігор є надзвичайно різноманітною, що дозволяє враховувати широкий спектр потреб дітей та педагогічних цілей.

Як зазначає дослідниця М. Марко, знання про класифікацію ігор сприяє ефективному вибору занять відповідно до вікових особливостей і мети. Це має практичне значення для створення навчальних програм, організації виховної роботи та дозвіллевих заходів. Різноманітність класифікацій свідчить про те, що ігри володіють суттєвим потенціалом для розвитку дитини. Вони можуть виконувати функції від розважальних до навчально-реабілітаційних, сприяючи формуванню компетенцій та вдосконаленню освіти. З огляду на важливість ігор у житті людини, їхнє наукове дослідження і вдосконалення допомагають оптимізувати якість освітнього процесу й рівень виховання в суспільстві [4].

1.2. Психолого-педагогічне обґрунтування впливу ігрової діяльності на розвиток дітей молодшого шкільного віку

При вступі до початкової школи часто виникають ситуації, коли діти не володіють необхідними навичками, що ускладнює адаптацію до навчального процесу. Це може спричиняти труднощі у читанні та письмі, допущення помилок під час виконання завдань і недостатню організованість у шкільній діяльності, що, в кінцевому результаті, веде до низьких навчальних досягнень. Молодшим школярам властиве прагнення орієнтувати свою поведінку на зовнішні обставини й вимоги. Вони часто спираються на шаблонні алгоритми рішень, які не завжди приносять бажаний результат. Особливе місце серед ефективних педагогічних інструментів займає гра, яка здавна відзначалася своїми виховними

можливостями. Вона слугує засобом імітації дорослих та інтеракції з ними, сприяючи осмисленню навколишнього світу та соціальних норм. Гра є потужним механізмом фізичного, розумового й морального виховання дитини. У соціально-педагогічному вимірі вона розглядається як інноваційна форма діяльності, що в умовних сценаріях дозволяє розвивати навички непрямого впливу. Гра мотивує молодших школярів до самовдосконалення та самовиховання, допомагаючи їм адаптуватися в суспільстві та закріплювати соціальний досвід через виконання різноманітних ролей у конкретних ситуаціях. У соціально-культурному контексті гра сприяє глибшому засвоєнню культури й формуванню дітей як повноправних членів дитячого колективу. Водночас вона має важливе дидактичне значення, допомагаючи розвитку професійно орієнтованих навичок і розширенню знань про навколишній світ. Завдяки ігровій моделі людина вчиться вирішувати життєві ситуації та формує власне ставлення до них, одночасно засвоюючи соціальні ролі й етичні принципи поведінки.

Гра також відіграє роль у релаксації, компенсуючи недостатні фізичні, інтелектуальні та емоційні навантаження. Вона відкриває простір для вирішення багатьох соціально-психологічних і педагогічних завдань, впливаючи на розв'язання проблем особистісного й групового рівня. Завдяки грі можна вдосконалювати соціальні якості особистості, які могли бути втраченими чи не сформованими. У дитинстві гра виступає потужним стимулом розвитку, моделюючи й безпосередньо трансформуючи реальність. У початковій школі вона є невід'ємною складовою освітнього процесу, підтримуючи навчальну діяльність дітей і сприяючи їхній успішній адаптації до шкільного середовища.

Як зазначає Г. Тарасенко, гра демонструє особистісні риси дитини: прояв ініціативності, готовність до взаєморозуміння та вміння підтримувати інших. Важливо, щоб уже з раннього віку діти навчалися цінувати успіх – як особистий, так і своїх товаришів. Ігрова діяльність відкриває дитини можливості виражати свої найкращі якості, розвивати уважність до оточуючих, стримувати імпульсивність і діяти послідовно. Поєднання емоційного та практичного компонентів перетворює гру на ефективний інструмент виховання й розвитку

особистості. Це діяльність, яка задовольняє інтелектуальні та емоційні потреби дитини й слугує одним із найпотужніших засобів її становлення й формування [27].

Відповідно до значущих змін у системі початкової освіти України, запровадження 4-річного навчання та прийом дітей шестирічного віку до першого класу постали як ключові етапи реформування освітнього процесу. Психологічні дослідження вказують на те, що віковий діапазон від шести до семи років слід вважати перехідним періодом між дошкільною та молодшою шкільною стадією розвитку. Особлива увага в дошкільному віці приділяється формуванню соціальної зрілості, що є одним із найважливіших завдань цього етапу. Педагоги, які працюють із молодшими школярами, стикаються із завданням адаптації навчально-виховного процесу до фізіологічних і психологічних особливостей дітей даного вікового періоду. Психологічні чинники можуть сприяти ефективній організації освітніх заходів у першому класі, хоча деякі з них здатні створювати певні ускладнення. Усі ці особливості умовно можна об'єднати у дві основні групи. Перша група охоплює психологічні характеристики шестирічних першокласників, які сприяють організації ігрової навчальної діяльності. Саме у цьому віці відбувається становлення ієрархії мотивів, ключовим елементом якої є формування позитивних взаємин із однолітками та дорослими. Діти прагнуть отримати схвалення з боку старших через добрі вчинки, демонструючи чутливість до їх прохань та заохочень. Особливо ефективними є педагогічні практики, що акцентують увагу на позитивному підкріпленні, а не суворих вимогах. Використання гри стає важливим інструментом для формування необхідних норм поведінки та розвитку ініціативності у дітей [26].

У шестирічному віці дитина активно проявляє ініціативу в дослідженні меж дозволеного й недозволеного, намагається усвідомити наслідки власної поведінки, а також високо оцінює результати своєї діяльності як показники особистісного зростання. Діти прагнуть поділитися власними досягненнями, коментуючи їх та знаходячи способи самовираження. Педагогам слід

враховувати ці аспекти під час планування освітнього процесу. Друга група психологічних особливостей шестирічних першокласників включає ті чинники, що можуть ускладнювати процес засвоєння нового змісту навчання та адаптацію до шкільного середовища. Часто дітям цього віку важко повністю прийняти шкільні норми поведінки, і їхня реактивність може призводити до порушення сформованих правил. Відповідність особистої самооцінки до реальних можливостей нерідко стає проблематичним аспектом; дитина прагне виділятися, проте її здатність об'єктивно оцінити власний потенціал залишається недостатньо розвиненою. Це може супроводжуватися труднощами у міжособистісній взаємодії з однолітками, а невдачі у соціальних контактах інколи викликають емоційні переживання, впоратись із якими діти ще не готові. Крім того, шестирічні першокласники можуть проявляти критичність до поведінки інших дітей, що стає елементом їхнього емоційного розвитку і впливає на формування взаємодії у колективі. Спираючись на зазначені особливості, освітяни мають розробляти диференційовані підходи до роботи з дітьми цієї вікової групи, забезпечуючи гармонійний розвиток їхніх соціальних і когнітивних навичок.

Психологи, серед яких В.С. Мухіна, Л.А. Венгер і Я.Л. Коломенський, детально аналізують ключові особливості дітей шестирічного віку. Серед характеристик цього періоду виділяються:

- добре розвинене мовлення і сильна пізнавальна активність;
- певний дефіцит уваги, хоча дитина демонструє здатність волі до регулювання власної поведінки з орієнтацією на інтереси;
- активний розвиток пам'яті;
- уяву, в якій переплітаються як фантазії, так і реалістичні елементи;
- висока довірливість і сприйняття себе через категорію «Я хороший» [20].

Діти молодшого шкільного віку проявляють ініціативу у встановленні позитивних взаємин із дорослими, прагнучи отримати схвалення та симпатію від оточення. Емоційна складова їхньої поведінки переважає над когнітивною. У

цьому віці вони занурені в емоційні переживання, активно беруть участь у різноманітних подіях, але часто демонструють недостатню силу волі. Нерідко виникає конфлікт між мотивами «хочу» і «потрібно». Для збереження сприятливих взаємин з дорослими діти часом приховують правду. Особливості молодших школярів також включають обмежену працездатність, що потребує індивідуального підходу до організації їхнього навчального і відпочинкового режиму. Важливим є забезпечення медичного контролю. Галасливе середовище негативно впливає на їхню продуктивність. Дружелюбне ставлення до вимог учителя сприяє позитивному педагогічному впливу, який повинен бути зосереджений на формуванні моральних якостей дитини. Перехід до шкільного життя представляє собою важливий етап адаптації, який супроводжується фізичним і психологічним напруженням [5].

Дослідження показують, що більшість учнів початкової школи демонструють високу інтелектуальну активність. Однак серед них можуть бути діти з розумовою затримкою розвитку, які потребують індивідуального підходу, але не повинні бути зведені до категорії розумово відсталих. Молодші школярі природно схильні до веселощів і гри, що відповідає їхньому вікові. Особливу увагу варто приділяти дітям із психологічними проблемами, такими як неврози, забезпечуючи їм спеціалізований підхід і сприяючи їхній інтеграції в колектив. Основне завдання педагогів полягає в тому, щоб спрямовувати дитину до ролі лідера. Попри важливість навчання для розвитку молодших школярів, гра займає центральне місце у їхньому житті. Вона виконує функцію своєї школи соціальних взаємин: правила гри та поведінка в її межах сприяють формуванню базових навичок соціалізації. Ефективна організація ігрової діяльності в групах продовженого дня повинна враховувати психофізіологічні особливості дітей цього віку. Шестирічний період визнано критичним у психологічному плані: він супроводжується трансформаціями, завершенням дошкільного етапу і формуванням здатності осмислювати загальні принципи наукового пізнання.

У початковій школі, особливо у першому класі, освітній процес організовується з урахуванням вікових особливостей шестирічних дітей. Він

орієнтований на сприяння всебічному розвитку учнів і забезпечення плавного переходу до усвідомленої навчальної діяльності. Основна увага педагогів приділяється формуванню позитивного ставлення до навчання, стимулюванню пізнавальної активності та розвитку комунікативних навичок. Важливим аспектом навчання є залучення дітей до різноманітних видів діяльності, таких як малювання, конструювання, ігри, а також інші освітні заняття, які сприяють розвитку процесів мислення, сприйняття та пам'яті. Дослідники наголошують, що гра відіграє ключову роль у розвитку молодших школярів як одна з основних складових їхньої освітньої діяльності. Однак ефективне використання цього ресурсу вимагає від вчителя глибокого розуміння психології шестирічної дитини та створення належних умов для діяльності учнів у групах продовженого дня. Особливості сприйняття молодших школярів яскраво проявляються в межах ігрової діяльності. Наприклад, діти можуть робити помилки у відтворенні графічних образів, порушувати пропорції при малюванні або аплікації, а також допускати недоліки в розумінні просторового розміщення предметів. Ці труднощі іноді позначаються на їхньому розвитку математичних понять, мовних навичок і загальному чуттєвому досвіді. Для вдосконалення сприйняття педагогам рекомендується організовувати ігрову діяльність як цілеспрямований і добре структурований процес чуттєвого пізнання [6].

Особливу увагу слід приділяти точному і повному ознайомленню дитини з предметами або явищами, поступовому розширенню її чуттєвого досвіду та розвитку спостережливості. Формування сенсорних стандартів має базуватися на ретельно організованому зовнішньому спостереженні, поєднаному з аналізом і осмисленням побаченого. При організації огляду будь-якого об'єкта для учнів першого класу важливо дотримуватися послідовності у його дослідженні: цілісне сприйняття предмета, виділення основних частин та ознак, визначення просторового розташування елементів, подання додаткових характеристик та повторне цілісне оглядове сприйняття. Це дозволяє дітям більш якісно засвоїти знання про навколишній світ. Розвиток сприйняття шестирічних учнів тісно пов'язаний із опануванням мови, яка узагальнює їхні чуттєві уявлення та

допомагає фіксувати характеристики об'єктів. Сприйняття стає основою для формування мислення, спрямованого на виявлення зв'язків і закономірностей між різними предметами та явищами довкілля.

Розумовий розвиток молодших школярів, особливо першокласників, ґрунтується на низці пізнавальних операцій, таких як аналіз, синтез, абстрагування, порівняння та конкретизація. На цьому етапі дитина опановує кілька типів мислення, зокрема наочно-дієве, наочно-образне та логічне. Наочно-дієве мислення служить фундаментом для практичної діяльності, де дитина взаємодіє з конкретними об'єктами. Наочно-образне мислення базується на уявленнях та образах, що виникають при сприйнятті предметів, тоді як логічне мислення пов'язане із перетворенням понять і суджень. У процесі розв'язування завдань першокласники можуть застосовувати різні форми мислення, але домінує переважно наочно-образний тип, який стимулює розвиток загальної ефективності мисленнєвих процесів. Розвиток образного мислення є важливою передумовою для формування логічного типу мислення, що стає основою засвоєння академічних знань. Високий рівень взаємодії між трьома формами мислення необхідно враховувати у навчальному процесі для гармонійного психічного розвитку школярів. Одним із ключових аспектів інтелектуального зростання є опанування дітьми мови. Під час навчання грамоти дитина розвиває не лише лінгвістичні навички, але й удосконалює мислення через звуковий аналіз і розуміння слова як елемента комунікації. Розвиток словесно-образного мислення сприяє формуванню нових когнітивних горизонтів, де акцент ставиться на вміння працювати зі словесними концепціями та їхнім взаємозв'язком. Доцільним стає інтеграція групових занять до навчального процесу. Це дає змогу дітям розвивати не тільки академічні здібності, але й соціальні компетенції – співпрацю, комунікацію та здатність до інтерактивної взаємодії. Такий підхід створює збалансоване освітнє середовище з акцентом на комплексний розвиток дитини. Перехід від зовнішньої (предметно-практичної) діяльності до внутрішньої (абстрактно-лінгвістичної) є складним етапом у навчанні. Він характеризується значною напругою й вимагає поступового

освоєння нових матеріалів відповідно до здібностей дитини. Якщо певна дія не засвоєна повністю, вона переміщається у внутрішній план із уповільненим виконанням і високою ймовірністю помилок [7]. Тому педагогам варто оцінювати готовність учнів до переходу на більш складний рівень засвоєння інформації. Емоційна сфера першокласників також відіграє важливу роль у навчальному процесі. У цьому віці діти часто виявляють імпульсивну поведінку під впливом зовнішніх факторів або емоційних переживань. Емоції у них є дуже сильними й визрівання відбувається швидко та яскраво. Вчителі можуть аналізувати емоційний стан учнів через їхню поведінку – позу, міміку, жести чи інтонацію – і відповідно адаптувати свою реакцію до поточного настрою класу.

У дошкільному віці закладається основа розвитку емпатії – здатності співчувати та співпереживати іншим. Однак сприйняття чужого досвіду на цьому етапі часто приховує внутрішні переживання дитини, а вміння ставити себе на місце іншого починає формуватися вже у початковій школі. Високі форми альтруїстичної поведінки базуються на накопиченні емоційних і духовних переживань. Сила симпатії залежить від того, чи стикалась дитина зі схожими ситуаціями в минулому, а також від ступеня розвитку її уяви. Художні образи можуть бути ефективним засобом викликання емоційного відгуку у дітей.

Для шестирічної дитини поняття емпатії має подвійне значення: це як співчутливе ставлення до горя та почуттів інших, так і доброзичливість та підтримка у радісних моментах. Водночас здатність співпереживати не позбавляє ризику неадекватного прояву емоцій, наприклад, сміху в трагічних ситуаціях. Така поведінка вказує на відсутність вміння абстрагуватись від конкретного моменту й передбачити наслідки власних дій, проте це не є доказом жорстокості чи неправильного виховання. Ревнощі характерні для дітей молодшого шкільного віку – вони можуть ревнувати батьків до братів чи сестер, а вчителів до однолітків. У цьому випадку важливо, щоб дорослі приділяли однакову увагу всім дітям, що допоможе позбутися егоїстичних проявів любові. Ревнощі часто пов'язані із заздрістю, яка виникає в момент, коли учні вважають, що до когось ставляться краще. Це може викликати у дітей негативну поведінку або навіть

жорстокість до однолітків. Успіхи, навпаки, сприяють розвитку позитивних емоцій і допомагають долати труднощі. У молодшому шкільному віці діти прагнуть знань, що стимулюють розумову активність. Проте їхнє бажання навчатися виникає тільки за умови залучення до практичної діяльності, такої як експерименти чи спостереження. Виховання у формі гри приносить радість і задоволення, тоді як незадоволена потреба в пізнанні може призвести до втрати інтересу до навчання взагалі. Перші шкільні роки вимагають достатнього рівня розвитку вольових навичок. [8] Чимало з них повинні закладатися ще у дошкільному віці. Навіть після освоєння базових шкільних навичок – читання, письма та арифметики – неорганізовані діти можуть демонструвати низький рівень готовності до навчання. Виховання свободи варто починати із дошкільного віку, адже саме тоді формується прагнення бути добрим в очах дорослих. Основний вид діяльності дошкільнят – гра – поступово витісняється навчанням. Однак найбільш ефективною форма навчання для молодших школярів залишається сюжетно-рольова та правила-орієнтована гра. Такі заняття сприяють дотриманню правил і формують механізми контролю над поведінкою. Важливим аспектом розвитку самостійності є формування субмисивної мотивації під час гри, коли починають проявлятися довільні аспекти поведінки. Добровільна поведінка стала результатом свідомо поставленої мети, а не наслідком миттєвих бажань. У цьому процесі емоції відіграють значну роль, стаючи мотивами соціальної активності.

Емоції значно впливають на усвідомлені дії дітей шестирічного віку, іноді стаючи стимулом для їх соціальної поведінки. Воля та емоційна сфера на цьому етапі розвитку тісно взаємопов'язані: емоції можуть як сприяти формуванню вольових навичок, так і перешкоджати їх становленню. Для формування вольових якостей у першокласників важливо, щоб вони набували навичок планування дій. Цей процес може починатися з моделювання послідовності поведінки, побаченої в інших людей, тварин чи персонажів літературних творів. Такий підхід сприяє розвитку організаційних і планувальних здібностей, а також допомагає закласти основу для формування вольових якостей у молодших

школярів. Водночас діти опановують здатність мислити автентично, що підтримується формуванням рефлексивних здібностей, таких як усвідомлення власних можливостей та обмежень. Це є основою для становлення самостійного рефлексивного досвіду. При первинному етапі навчання мотивація дітей базується переважно на самій навчальній діяльності. Однак із часом соціальні мотиви, такі як бажання підвищити статус серед однолітків, набувають дедалі більшого значення.

Таким чином, успішність 6-річного першокласника значною мірою залежить від наступних психологічних передумов: сприйняття навчальних завдань, розуміння завдань у контексті визначення цілеспрямованої поведінкової лінії. Досвід демонструє, що діти часто не відокремлюють метод роботи від її кінцевого результату, що стає для них своєрідним викликом. Зобов'язання діяти певним чином поступово виховує в них довільність: спочатку через дії під керівництвом дорослих, а згодом – через усвідомлення власних намірів. Високий рівень розвитку довільності також передбачає здатність до концентрації, свідомого запам'ятовування, безпомилкового виконання текстових завдань тощо. Додатково необхідно виділити здатність дітей до планування власних дій, самостійності в навчальній діяльності та оцінки результатів своїх зусиль порівняно із заданим зразком або еталоном. Сюди входить розвиток когнітивних процесів, інтеграція ігрових елементів у навчання для забезпечення оптимального засвоєння матеріалу та формування гуманного підходу до освітніх взаємодій і співпраці [9].

Отже, робота з молодшими школярами має враховувати їх вікові фізіологічні та психологічні особливості. Педагогам необхідно розуміти специфіку психології шестирічних дітей і закономірності їх розвитку для створення ефективної програми навчання. Одним із ключових аспектів організації освітнього процесу є впровадження розважальних заходів. Ігрові технології представляють собою комплекс методів навчання, які спрямовані на активізацію пізнавальної діяльності дитини в навчально-ігровому середовищі. Вони не лише формують педагогічні здібності учнів, але й допомагають

розвивати знання, навички та особистісні якості через вирішення прикладних завдань освітнього процесу.

Ігрові технології займають важливе місце в процесі розвитку навичок навчання, які стають головною діяльністю дитини на цьому етапі її становлення. Особливо значущими є ігри з чітко визначеними правилами в груповій взаємодії, адже вони сприяють формуванню самооцінки, самоконтролю, самостійності учнів, а також стимулюють розвиток довільної поведінки, необхідної для ефективного спілкування і творчого підходу до вирішення завдань. Центральну роль у цьому процесі відіграють правила, які поділяються на «правила дії» та «правила спілкування». «Правила дії» передбачають чітке описання сценарію гри та її особливостей. Водночас важливо встановити відповідні «правила спілкування», серед яких: уникнення перешкоджання іншим, утримання від підказок, дотримання черговості дій, уважне слухання й радість за успіхи інших. Дотримання таких правил потребує від дітей певних зусиль, зменшує їх спонтанну активність і водночас розвиває контрольоване управління власною поведінкою. Розвивальна гра стає потужним механізмом свідомої діяльності, завдяки якій дитина отримує новий досвід, що поступово стає її особистим надбанням. Участь дорослих та однолітків у спільній ігровій діяльності забезпечує підтримку правил і сприяє розвитку контрольованих дій. Такий підхід позитивно впливає на духовний розвиток дітей і допомагає засвоїти моральні норми молодшим школярам. Спільна гра також формує доброзичливе ставлення дитини до дорослих, що має значне значення для її психологічного комфорту, успіхів у навчанні та соціальної адаптації в класному середовищі.

Організація ігрового процесу потребує ретельного підбору вправ і занять, які спрямовані на досягнення позитивних результатів у розвитку дитини. Педагоги наголошують на важливості використання гри як ефективного методу стимулювання пізнавальних навичок. Ігрова діяльність відкриває широкі можливості для навчально-виховної роботи з молодшими школярами, спрямованої на розвиток ключових пізнавальних процесів – уваги, сприйняття, пам'яті, мислення, мовлення та інших.

Розвиток уваги: завдяки іграм можна підвищити рівень концентрації дітей. Інтерактивний і захоплюючий характер гри дозволяє учням занурюватися в процес виконання завдань. Ігри, які вимагають швидкої реакції та ритмічного відчуття, допомагають розвивати увагу й здатність зосереджуватись. Розвиток сприйняття: У процесі гри діти поліпшують здатність сприймати й обробляти інформацію. Гра сприяє вдосконаленню навичок розпізнавання форм, кольорів, звуків та слів. Наприклад, ігри на малювання, складання пазлів або проходження лабіринтів ефективно розвивають ці аспекти.

Розвиток пам'яті: ігри, що потребують запам'ятовування предметів, послідовностей або різних елементів, тренують пам'ять дітей. Настільні ігри на запам'ятовування чи логічні головоломки сприяють зміцненню навички зберігати інформацію.

Розвиток мислення: ігровий процес стимулює різні типи мислення – логічне, творчо-інноваційне та критичне. Завдяки таким активностям формуються навички аналізу ситуацій, синтезу і прийняття рішень. До них належать ребуси й головоломки, які допомагають дітям краще освоювати логічні концепції й вирішувати складні проблеми. Ігрова діяльність відіграє ключову роль у формуванні мовних здібностей у дітей, виступаючи ефективним засобом їхнього розвитку. У межах навчально-виховного процесу гра сприяє вдосконаленню таких мовленнєвих компонентів, як вимова, лексичний запас і граматики. Наприклад, ігри, що передбачають розповідь або пояснення, стимулюють мовленнєву активність дітей та їх комунікативні навички. Загалом ігрова діяльність значно впливає на розвиток пізнавальних процесів у дітей, адже вона сприяє посиленню уваги, підвищенню концентрації, покращенню сприйняття інформації, розвитку пам'яті та мислення [10].

Ефективне використання ігрових методик у навчальному процесі сприяє оптимізації засвоєння знань і формуванню пізнавальних навичок дітей. З огляду на це, розглянемо приклади ігор, які сприяють стимулюванню пізнавальної діяльності в дошкільному та шкільному віці:

1. Дидактичні ігри. Цей тип ігор інтегрує навчання й практичні завдання в ігрову форму. Вони є дієвим інструментом для запам'ятовування та осмислення нової інформації, поширюючись як на настільні друковані видання, так і словесні ігри.
2. Ігри-загадки. Мета таких ігор – розвиток логіко-аналітичних і творчих здібностей у дітей. Вони стимулюють розв'язання загадок і головоломок, що збагачує їхнє мислення та навички вирішення складних завдань.
3. Ігри-дослідження. Завдяки таким іграм діти знайомляться зі світом через аналіз даних, спостереження та відкриття нових явищ. Їх часто використовують для дослідження природи, стимулювання інженерних здібностей і розвитку технічної уяви.
4. Ігри для розвитку креативності. Ця категорія спрямована на активацію творчого мислення через формування нових ідей та пошук нестандартних рішень. Вони допомагають дітям розвивати креативне й критичне мислення за допомогою інноваційних завдань [11].

Таким чином, ігри всебічно сприяють пізнавальному розвитку дитини, забезпечуючи необхідні умови для набуття як когнітивних, так і практичних навичок. Однак важливо враховувати, що залучення дітей до ігрової діяльності має відбуватися за принципами зацікавленості та відповідності їхнім віковим і індивідуальним особливостям. Для успішного застосування ігор у навчальному процесі слід керуватися певними педагогічними умовами:

1. Планування та організація. Ігрова діяльність має бути інтегрована в навчальний план, а завдання повинні відповідати цілям уроку та бути чітко структурованими.
2. Аналіз вікових та індивідуальних особливостей. Педагог повинен враховувати рівень знань, умінь і здібностей кожної групи дітей, щоб обирати релевантні й захопливі для них ігри.

3. Створення комфортного середовища. Для ефективного проведення гри необхідно забезпечити дітям сприятливі умови роботи, включаючи доступ до необхідних матеріалів і організацію простору.
4. Використання різних типів ігор. Різноманітність ігрових методик дозволяє реалізовувати широке коло дидактичних цілей, одночасно підтримуючи інтерес дітей до навчання.

Використання ігрових методів у навчальному процесі посідає важливе місце в сучасній педагогіці, адже ігри, спрямовані на виконання різних освітніх завдань, оптимізують розвиток пізнавальних процесів. Для забезпечення ефективності навчання необхідно, щоб ігри викликали в дітей захоплення та зацікавленість, сприяючи успішному засвоєнню нових знань, умінь і навичок. Ключовим аспектом є стимулювання самостійної діяльності в процесі гри. Педагог має підтримувати та заохочувати дітей до самостійного вирішення поставлених завдань, що сприяє розвитку їх когнітивних навичок. Важливо, щоб діти мали можливість активно взаємодіяти з матеріалом і самостійно шукати рішення [12]. Необхідною умовою успішного проведення ігор є створення позитивної атмосфери в освітньому середовищі. Учитель повинен проявляти уважність до ідей і думок учнів, формувати доброзичливе ставлення всередині класу та підтримувати дітей як у їхніх досягненнях, так і у випадку невдач. Це сприяє формуванню комфортного психологічного клімату, який стимулює навчальну активність.

Науковці підкреслюють ефективність інтеграції гри як методичного засобу у освітньому процесі, зазначаючи, що для досягнення оптимальних результатів необхідно ретельно планувати та організовувати діяльність, враховуючи індивідуальні особливості дітей і створюючи сприятливе середовище для їхнього розвитку. Важливі рекомендації щодо організації ігрової діяльності в початковій школі запропоновані дослідниками Бойко О. та Тарасенко Л. (2020), які включають три ключові етапи:

1. Підготовка до гри:
 - Формулювання мети й завдань гри.

- Вибір відповідної гри для досягнення визначених освітніх цілей.
- Підготовка необхідних засобів і матеріалів.
- Докладне пояснення правил та процедури поведіння гри.
- Переконавання у правильному розумінні дітьми правил гри.

2. Проведення гри:

- Створення комфортної та сприятливої атмосфери.
- Забезпечення активної взаємодії між педагогом та учнями.
- Заохочення до активної участі й самостійної діяльності.
- Контроль часу та повідомлення про завершення гри у відповідний момент.

3. Підсумки гри:

- Аналіз результатів гри та обговорення вражень учнів.
- Надання можливості дітям висловити пропозиції щодо вдосконалення правил гри або створення нових варіантів.
- Формулювання висновків щодо впливу гри на пізнавальну діяльність та розвиток дітей.

Таким чином, грамотна організація ігор у навчальному процесі дозволяє не лише поглибити освітні результати, але й забезпечити інтерактивність та емоційну складову навчання, що особливо важливо для учнів початкової школи.

Гра є важливим і дієвим методом у педагогічному процесі, спрямованому на стимулювання пізнавальної активності дітей. Для її успішного проведення необхідно чітко визначити мету та поставлені завдання, обрати відповідну ігрову форму, заздалегідь підготувати необхідні матеріали, детально пояснити правила та порядок виконання, а також створити сприятливу атмосферу та позитивне налаштування учасників. Після завершення гри варто підбити підсумки проведеної діяльності, обговорити отримані результати, а також оцінити її вплив на розвиток дітей та зробити відповідні висновки [13].

1.3. Ігровий метод як інструмент активізації навчальної мотивації

Ігровий метод є одним із найефективніших способів активізації навчальної діяльності учнів початкової школи. Його використання забезпечує створення сприятливих умов для розвитку пізнавального інтересу, формування позитивного ставлення до навчання та підвищення мотивації. Гра, як природна форма діяльності дитини, дозволяє зробити процес навчання цікавим, емоційно насиченим та доступним. Основна перевага ігрового методу полягає в тому, що він поєднує навчання з розвагою, що є особливо важливим для молодших школярів. У цьому віці діти мають високу потребу в рухливості, емоційності та взаємодії з однолітками. Гра дозволяє враховувати ці особливості, створюючи атмосферу невимушеності та зацікавленості, що сприяє кращому засвоєнню знань.

Ігровий метод може бути реалізований у різних формах: рольові ігри, дидактичні ігри, рухливі ігри, інтерактивні завдання тощо. Наприклад, під час вивчення математики можна використовувати ігри на складання чисел або розв'язання задач у формі квесту. Уроки читання можуть включати театралізовані постановки за мотивами прочитаних текстів, що сприяє розвитку уяви та комунікативних навичок. Важливим аспектом застосування ігрового методу є його систематичність та відповідність віковим особливостям учнів. Учителю необхідно ретельно продумувати зміст гри, її мету та завдання, а також забезпечувати участь кожної дитини [21]. Крім того, важливо враховувати рівень підготовленості учнів, щоб гра не була занадто складною або занадто простою.

Дослідження педагогів і психологів підтверджують ефективність ігрового методу у початковій школі. Зокрема, В.О. Сухомлинський зазначав, що гра є «великим світлом дитинства», яка допомагає дитині пізнавати світ і себе в ньому. Також сучасні науковці наголошують на тому, що ігрова діяльність сприяє розвитку критичного мислення, творчості та самостійності. [14]

Гра виступає як невід'ємний і природний спосіб пізнання навколишньої дійсності, забезпечуючи людині можливість вільного самовираження та

активного розвитку. Це потужний інструмент психологічної адаптації дітей у соціумі, який сприяє формуванню їхнього характеру. Феномен гри супроводжує людину протягом усього життя, пробуджуючи цілий спектр позитивних емоцій та відчуттів. Завдяки грі дитина мудрішає, накопичує досвід спілкування, засвоює соціальні навички та основні цінності цивілізованого суспільства. Провідні педагоги минулого й сучасності визнають гру як особливу форму діяльності, що сприяє всебічному розвитку людини.

Зокрема, Жан Піаже розглядав гру як важливу складову інтелектуального розвитку, виокремлюючи її три види: ігри-вправи (конструювання та будівництво), ігри з правилами (змагання, умовні битви) і символічні ігри (прояв фантазії). Він трактував гру як асиміляцію, яка адаптує інформацію відповідно до індивідуальних потреб. Данііл Ельконін бачив у грі підготовку дитини до складніших форм людської діяльності, тоді як Сергій Рубінштейн визначав гру як спосіб вільного самовираження. На його думку, це діяльність, яка передбачає відкритість до світу можливого і реалізується у формах змагання, репрезентації життєвих ситуацій чи певних емоційних станів. У рольовій грі дитина виконує взятую на себе роль відповідно до встановлених правил поведінки [15].

Таким чином, рольова гра стає своєрідною школою свідомої діяльності, що готує дітей до дорослого життя та його відповідальностей. Унікальність людської гри полягає в її здатності перетворювати реальність через процес відображення. Саме під час гри формується базова потреба дитини впливати на світ – це ключове значення будь-якої гри. Крім того, гра є однією з провідних форм дитячої активності, яка спрямована на практичне засвоєння навколишнього світу та моделювання поведінки дорослих. Вона не лише дає можливість наслідувати дорослі функції, але й дозволяє розкрити творчу складову дитини: її кмітливість, винахідливість, індивідуальність і навички взаємодії. Зміст ігор органічно пов'язаний із життям, працею та моделями поведінки дорослих у суспільстві. Сюжети дитячих ігор надзвичайно різноманітні й відображають реальні життєві умови дітей та їхню соціальну взаємодію. Ігрові мотиви

змінюються разом із процесом адаптації дитини до нового середовища, її зростанням та світоглядним розвитком.

О. Савченко наголошує, що застосування ігор у навчальному процесі суттєво змінює традиційну взаємодію між учителем та учнем, роблячи недоцільною авторитарну позицію педагога. Для ефективного впровадження ігрової методики, спрямованої на зацікавлення учнів у майбутній активності, необхідність створення елементів несподіваності, свободи вибору та позитивних емоцій є ключовою. Це вимагає від педагога залучення до гри як активного учасника. Особливу вагу та значущість такий підхід набуває у початкових класах, адже на цьому етапі освітнього процесу відбувається складний трансформаційний перехід від дошкільної ігрової діяльності до навчальної. Ігрова діяльність складається з кількох структурних компонентів: мотиваційного (потреб, мотивів, інтересів і прагнень, що стимулюють бажання дитини брати участь у грі); орієнтаційного (вибору засобів і способів реалізації ігрової діяльності); виконавського (дій та операцій, що забезпечують досягнення мети гри); контролю й оцінювання (корекції та стимулювання активності гравців) [20].

У дитячих іграх ігрова активність часто стає самоціллю, тоді як у навчально-ігровому процесі успіх забезпечується тоді, коли модель необхідних дій передуює їх виконанню. Ефективне проведення ігор вимагає від педагога майстерності у формуванні чіткої стратегії керівництва груповим спілкуванням. Організація гри має максимально активізувати асоціативну пам'ять, сприяти творчому розвитку учнів і враховувати спрямованість особистості та її інтереси. У процесі гри мовно-розумова діяльність учнів набуває евристичного й творчого характеру, посилюється їх мотивація. Доброзичлива атмосфера під час обговорення є важливим фактором активізації учасників, адже активність учнів виступає основним критерієм успіху гри [16].

Дидактичні ігри створюють умови для розвитку аналітичного мислення через процес спостереження, порівняння, класифікації об'єктів за їх характеристиками, аналізу й синтезу. Учні вчаться узагальнювати матеріал, висловлювати думки в логічній і зрозумілій формі, використовуючи

спеціалізовану термінологію. При створенні ігор педагогам слід гармонійно інтегрувати навчальні та ігрові елементи. Важливо планувати ситуації, що відповідають навчальній програмі, ретельно організовуючи діяльність учнів задля досягнення зазначених цілей. На етапі планування педагог окреслює завдання та додає їм ігровий зміст через чітко визначені механізми ігрової діяльності, що стимулюють учнів до участі в грі. Зацікавленість учнів формує їхню активність, виникнення творчих думок і командний дух. Для підготовки заняття необхідно продумати етапи гри, організацію учасників, її тривалість та способи контролю. Основними умовами ефективного використання ігор у навчанні є органічне включення їх в освітній процес, привернення уваги через цікаві назви й реальні ігрові елементи (зачини, римування), дотримання встановлених правил та використання додаткових засобів, таких як лічилки й емоційний внесок самого педагога у гру [19].

Ігрові методики навчання відіграють ключову роль у формуванні інтересу та мотивації дітей до навчання. Завдяки включенню ігрових елементів освітній процес набуває нових відтінків – стає не лише більш доступним, а й значно привабливішим для учнів. Використовуючи природну потребу дітей у грі, педагоги можуть ефективно залучати їх, підтримуючи природну допитливість і відкритість до нових знань. Ці підходи не тільки спрощують засвоєння навчального матеріалу, але й сприяють розвитку критичного мислення, творчості та соціальних навичок. Ігрове навчання базується на розумінні того, що гра є невід'ємною частиною дитячого життя і способом пізнання світу. Вона стимулює розвиток когнітивних функцій, таких як увага, пам'ять та логічне мислення, створюючи при цьому позитивне середовище для навчання [17].

У процесі гри помилки сприймаються як нормальна складова навчального шляху, що допомагає знизити рівень стресу і розвиває готовність до експериментів. Важливим принципом цього підходу є активація внутрішньої мотивації: гра робить навчання захоплюючим і значущим, підсилюючи залучення та концентруючи увагу учнів. Сучасна освіта активно інтегрує ігрові

методики в навчальні програми, переосмислюючи традиційні підходи. Деякі з найпоширеніших форм включають:

- Рольова взаємодія: діти виконують певні ролі, що дозволяє закріпити матеріал через практику.
- Навчальні квести: завдання інтерактивного характеру, які вимагають вирішення проблем і активного дослідження.
- Інтерактивні вправи: застосування технологій для виконання завдань.
- Ігри для розвитку навичок: зосередження на формуванні конкретних вмінь через ігровий процес.
- Змагальні виклики: створення духу суперництва як стимулу до вивчення предмету.
- Сюжетні ігри: побудова навчального процесу навколо захоплюючої історії.
- Настільні освітні ігри: використання популярних форматів для досягнення академічних цілей [21].

Результати досліджень свідчать про те, що ігрове навчання позитивно впливає на залученість дітей у процес. Учні, які навчаються через гру, демонструють кращі результати у засвоєнні інформації, розвитку пам'яті та розв'язанні завдань.

Ігри сприяють творчому підходу та розширенню границь мислення—діти експериментують, беруть на себе ризик, активно шукаючи нові рішення. Соціальний аспект також є важливою складовою: спільна робота над завданнями чи командна гра допомагає сформувати навички співпраці, ведення діалогу та вирішення конфліктів. За даними досліджень, ігрові методики значно знижують рівень стресу учнів, роблячи навчальний процес більш комфортним і приємним. Включення ігрових методик до освітнього середовища здатне кардинально змінити підхід до навчання – зробити його не обов'язком, а цікавою пригодою. Такий підхід підвищує мотивацію дітей, покращуючи не лише поточні результати, але й закладаючи основи для ефективного навчання впродовж усього

життя. Ігрові методики дають можливість дитині природно освоювати нове знання та насолоджуватися процесом без зайвого напруження [18].

Використання ігрового методу у початковій школі є важливим інструментом для формування стійкої навчальної мотивації. Він не лише робить процес навчання захоплюючим, але й сприяє гармонійному розвитку особистості дитини. Учитель, який вміло застосовує ігровий метод, допомагає учням не лише здобувати знання, але й отримувати задоволення від самого процесу навчання.

Висновки до I розділу

У першому розділі було розглянуто сутність ігрової діяльності, її основні характеристики, історичний розвиток та сучасні тенденції використання в освітньому процесі. Вона має багатогранний характер, виступаючи як форма дозвілля, спосіб соціалізації, метод навчання та інструмент психологічного розвитку. Ігрова діяльність відзначається високою адаптивністю, що дозволяє інтегрувати її у різні аспекти суспільного життя, зокрема в освітній процес. Сучасні тенденції акцентують увагу на використанні гри як засобу активізації когнітивної та емоційної сфери учнів, сприяючи формуванню мотивації до навчання та розвитку ключових компетентностей.

Гра, як унікальний феномен, займає важливе місце в житті дитини молодшого шкільного віку, адже вона поєднує в собі елементи навчання, розваги та соціалізації. Аналіз наукових джерел показав, що ігрова діяльність є не лише засобом розваги, але й потужним інструментом розвитку когнітивних, емоційних та соціальних навичок учнів. Історична еволюція ігор демонструє їхню трансформацію від традиційних форм до сучасних інтерактивних методів, що активно використовуються в освітньому середовищі.

Психолого-педагогічний аналіз впливу ігрової діяльності на розвиток дітей молодшого шкільного віку показав, що саме в цьому віковому періоді гра є природною формою активності, яка забезпечує гармонійний розвиток особистості. Через гру діти освоюють соціальні ролі, розвивають комунікативні

навички, формують здатність до співпраці та вирішення конфліктів. Крім того, ігрова діяльність позитивно впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення та уяви молодших школярів. Завдяки психологічно комфортному середовищу гри діти легше засвоюють навчальний матеріал, що сприяє підвищенню їхньої впевненості у власних силах та зменшенню тривожності.

Ігровий метод навчання виявився ефективним інструментом активізації навчальної мотивації. Використання гри в освітньому процесі дозволяє зробити навчання більш цікавим і доступним для дітей. Завдяки інтерактивному характеру ігрових методів учні залучаються до активної діяльності, що стимулює їхню пізнавальну активність та інтерес до навчання. Ігрові методики сприяють формуванню позитивного емоційного ставлення до навчального процесу, що є ключовим фактором для підтримання високого рівня мотивації у молодшому шкільному віці. Застосування ігор у навчальному процесі дозволяє створити комфортну атмосферу для учнів, знижує рівень стресу та сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу.

Особливу увагу було приділено ігровому методу як інструменту активізації навчальної мотивації. Було доведено, що використання ігрових форм навчання підвищує зацікавленість дітей у навчанні, формує позитивне ставлення до процесу здобуття знань і стимулює активну участь у навчальній діяльності.

Таким чином, ігрова діяльність є ефективним засобом розвитку дітей молодшого шкільного віку та важливим компонентом сучасного освітнього процесу. Її раціональне використання дозволяє досягти гармонійного поєднання навчання і розвитку особистості дитини. Дозволяє не лише підвищити якість засвоєння знань, але й сприяє формуванню всебічно розвиненої особистості, готової до викликів сучасного світу.

РОЗДІЛ II

ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

2.1. Формування педагогічних умов для застосування ігор на початковому етапі навчання

Одним із ключових завдань сучасної початкової школи є створення таких педагогічних умов, які сприяють формуванню позитивного ставлення учнів до навчання, розвитку їхніх когнітивних та соціальних навичок. Ігрова діяльність, як ефективний метод навчання, дозволяє забезпечити активну участь дітей у навчальному процесі, стимулювати їхню мотивацію та розвивати творчий потенціал.

Формування педагогічних умов для застосування ігор у навчальному процесі передбачає врахування кількох важливих аспектів:

1. Психологічна готовність учнів до ігрової діяльності. На початковому етапі навчання важливо створити атмосферу довіри та підтримки, яка сприятиме активному залученню дітей до ігрових форм навчання. Учитель має враховувати індивідуальні особливості кожного учня, його емоційний стан та рівень готовності до співпраці в групі.
2. Підготовка педагогів до використання ігрових методик. Ефективність ігрової діяльності значною мірою залежить від професійної компетентності вчителя, його вміння організовувати ігри, адаптувати їх до навчальних цілей та забезпечувати комфортні умови для участі всіх учасників.
3. Матеріально-технічне забезпечення. Для успішного застосування ігор необхідно створити відповідне середовище: забезпечити наявність дидактичних матеріалів, інтерактивного обладнання та простору для проведення ігрових занять.

4. Інтеграція ігрової діяльності у навчальну програму. Ігри мають бути не просто розважальним елементом, а органічною частиною навчального процесу, спрямованою на досягнення конкретних освітніх цілей. Важливо забезпечити їх відповідність віковим особливостям дітей та змісту навчальних предметів.

Таким чином, формування педагогічних умов для застосування ігор у початковій школі є багатограним процесом, який потребує комплексного підходу та співпраці між учителями, адміністрацією школи та батьками учнів. Ігрова діяльність, як невід'ємна частина освітнього процесу, дозволяє створити сприятливе середовище для всебічного розвитку дитини та її успішної адаптації до навчання.

На початковому етапі навчання важливо створити сприятливі педагогічні умови, які забезпечують ефективне засвоєння матеріалу та розвиток ключових компетентностей учнів. Серед різноманітних методів і засобів навчання особливе місце займають ігри, які сприяють активізації пізнавальної діяльності, формуванню позитивного ставлення до навчання та розвитку комунікативних навичок. У цьому розділі розглядаються основні педагогічні умови, необхідні для успішного застосування ігор у навчальному процесі на початковому етапі.

Ігрова діяльність є природною формою активності дітей молодшого шкільного віку, тому її використання в освітньому процесі має значний педагогічний потенціал. Ігри допомагають зняти психологічне напруження, стимулюють інтерес до навчання, сприяють розвитку логічного мислення, пам'яті, уваги та уяви. Крім того, вони сприяють соціалізації учнів, формуванню вміння працювати в команді та вирішувати проблеми.

На початковому етапі навчання ігри виконують роль мотиваційного засобу, який допомагає учням адаптуватися до нових умов навчання. Вони також дозволяють інтегрувати знання з різних предметів, що сприяє формуванню цілісного світогляду.

1. Відповідність ігор віковим особливостям учнів.

Для успішного застосування ігор у навчальному процесі необхідно враховувати вікові особливості учнів. Молодші школярі мають високу емоційну чутливість, тому ігри повинні бути яскравими, захоплюючими та доступними для їх розуміння. Важливо також враховувати рівень розвитку дитини: складність гри має бути такою, щоб вона стимулювала інтелектуальну діяльність, але не викликала надмірного напруження. Ігрові елементи повинні бути органічно вплетені в структуру уроку. Це може бути використання дидактичних ігор для закріплення матеріалу, рольові ігри для розвитку комунікативних навичок або інтерактивні завдання для стимулювання творчої активності. Інтеграція ігор у навчальний процес дозволяє зробити його більш динамічним та цікавим для учнів.

Ефективне застосування ігор можливе лише за умови створення позитивної атмосфери в класі. Учитель повинен підтримувати дружню взаємодію між учнями, заохочувати їх до активної участі в ігровій діяльності та демонструвати повагу до їхніх думок і дій. Позитивна атмосфера сприяє зняттю психологічних бар'єрів та підвищенню мотивації до навчання.

Для забезпечення ефективності навчального процесу необхідно використовувати різноманітні види ігор: дидактичні, рольові, рухливі, настільні тощо. Це дозволяє враховувати індивідуальні особливості учнів та забезпечувати всебічний розвиток їхніх здібностей. Наприклад, дидактичні ігри сприяють засвоєнню нових знань, а рухливі – розвитку фізичних якостей та координації.

Ігрова діяльність повинна бути ретельно спланована та організована. Учитель має визначити мету гри, її завдання, правила та очікувані результати. Важливо також передбачити час для проведення гри та забезпечити необхідні матеріали й обладнання. Чітке планування дозволяє уникнути хаосу та забезпечує досягнення запланованих освітніх цілей. Оцінювання результатів ігрової діяльності є важливим етапом її організації. Учитель має аналізувати, наскільки гра сприяла засвоєнню матеріалу та розвитку компетентностей учнів. Це дозволяє коригувати методику проведення ігор та підвищувати їх ефективність у майбутньому.

Учитель відіграє ключову роль у застосуванні ігор на початковому етапі навчання. Він виступає не лише організатором ігрової діяльності, але й фасилітатором, який підтримує активність учнів, допомагає їм вирішувати проблеми та сприяє розвитку їхніх здібностей. Для цього педагог повинен володіти навичками планування ігор, їх адаптації до умов класу та аналізу результатів. Формування педагогічних умов для застосування ігор на початковому етапі навчання є важливим завданням сучасної освіти. Врахування вікових особливостей учнів, інтеграція ігрових елементів у навчальний процес, створення позитивної атмосфери та чітке планування – це ключові аспекти, які забезпечують успішне використання ігор у навчанні [21].

Роль учителя у цьому процесі є визначальною, адже саме він створює умови для активної участі учнів у ігровій діяльності та сприяє їхньому всебічному розвитку. Застосування ігор на початковому етапі навчання є ефективним педагогічним інструментом, який дозволяє зробити освітній процес цікавим, динамічним та результативним.

Ігрова діяльність є однією з ключових форм активності дітей молодшого шкільного віку. Вона сприяє розвитку їхнього мислення, уяви, комунікативних навичок та соціальної адаптації. У педагогіці ігри відіграють важливу роль як засіб навчання, що дозволяє поєднувати освітній процес із природною потребою дітей у активній діяльності.

На початковому етапі навчання, коли учні лише адаптуються до нових умов шкільного життя, ігрова форма роботи допомагає знизити рівень стресу, підвищити мотивацію до навчання та створити позитивну атмосферу в класі. Застосування ігор дозволяє вчителю вирішувати низку важливих завдань: формувати інтерес до навчання, стимулювати активність учнів, розвивати їхні когнітивні здібності та сприяти формуванню дружніх взаємин у колективі.

Для успішного застосування ігор у навчальному процесі необхідно створити відповідні педагогічні умови, які забезпечують ефективність цього методу. Основними умовами є:

1. Відповідність гри віковим особливостям учнів. Ігри повинні бути адаптованими до рівня розвитку дітей молодшого шкільного віку. Це передбачає врахування їхніх фізичних, психологічних та когнітивних можливостей. Наприклад, для учнів першого класу підходять прості ігри з елементами руху, а для другокласників – ігри, що вимагають логічного мислення чи виконання завдань на увагу.
2. Навчальна спрямованість гри. Ігрова діяльність має бути не лише розважальною, але й спрямованою на досягнення освітніх цілей. Для цього вчитель повинен чітко визначити, які знання, навички чи компетенції будуть формуватися під час гри. Наприклад, у мовних іграх можна тренувати навички читання чи граматики, а в математичних – закріплювати знання таблиці множення.
3. Організаційна підготовка. Важливо забезпечити належну організацію ігрового процесу. Це включає підготовку матеріалів, пояснення правил гри та контроль за її виконанням. Вчитель повинен стежити за тим, щоб усі учні брали участь у грі та дотримувалися правил, що сприяє формуванню дисципліни та командної роботи.
4. Створення сприятливого емоційного клімату. Ефективність гри залежить від настрою дітей та атмосфери в класі. Вчитель має підтримувати позитивний настрій, заохочувати учнів до участі у грі та створювати умови для їхньої самореалізації.
5. «Рефлексія після гри». Після завершення гри важливо провести коротке обговорення її результатів. Це дозволяє учням усвідомити отримані знання та навички, а також обговорити труднощі чи успіхи, що виникли під час гри [22].

На основі проведеного аналізу було розроблено кілька прикладів ігор, які можуть бути використані в початковій школі:

1. «Словниковий лабіринт». Ця гра спрямована на розширення словникового запасу учнів та розвиток навичок читання. Учні

отримують картки з буквами або словами й повинні скласти з них правильне речення чи знайти слово серед набору букв.

2. «Математичний пазл». Гра для закріплення математичних знань. Учні отримують картки із завданнями (наприклад, приклади на додавання чи віднімання), а їхнім завданням є знайти правильну відповідь серед запропонованих варіантів або скласти пазл із чисел.
3. «Екологічний квест». Гра спрямована на формування екологічної культури учнів. У межах класу створюється квест із завданнями (наприклад, знайти картку із зображенням дерева чи відповісти на питання про природу), що стимулює дітей до активного мислення та пошуку відповідей.
4. «Рухливий диктант». Ця гра поєднує фізичну активність із навчальними завданнями. Учні виконують рухливі вправи (наприклад, стрибки чи біг) між написанням слів чи речень за диктантом вчителя.

У ході апробації запропонованих ігор у навчальному процесі було виявлено такі позитивні результати:

- Учні стали більш активними та зацікавленими у виконанні завдань;
- Покращилася взаємодія між дітьми в класі;
- Зросла мотивація до навчання через використання нестандартних форм роботи;
- Деякі учні змогли подолати труднощі у засвоєнні матеріалу завдяки інтерактивному підходу.

Таким чином, використання ігор у початковій школі є ефективним педагогічним прийомом, який сприяє розвитку дітей та створенню позитивного освітнього середовища. Важливо лише забезпечити відповідні педагогічні умови для їхнього впровадження та враховувати індивідуальні особливості кожного учня [23].

2.2. Практичні приклади використання ігрової діяльності у навчальному середовищі початкової школи

Останнім часом шкільна програма характеризується значним збільшенням обсягу знань, умінь і навичок, які мають засвоїти учні. Проте кількість годин, відведених на їх вивчення, поступово скорочується. Особливо це впливає на навчання учнів початкових класів, які переживають період адаптації до шкільного життя. У таких умовах важливим завданням педагога стає створення комфортного освітнього середовища, яке враховує індивідуальні особливості кожної дитини. Одним із ефективних підходів до вирішення цього завдання є використання ігрових технологій у процесі навчання.

Ігрові технології забезпечують можливість активного залучення учнів до навчального процесу, сприяючи розвитку їхнього інтересу до навчання. Вони дозволяють урізноманітнити форми та методи викладання, зробити уроки більш цікавими й інтерактивними. Застосування ігор на уроках сприяє формуванню таких важливих компетенцій, як увага, пам'ять, логічне мислення, креативність та вміння працювати в команді.

Під час організації навчального процесу з використанням ігрових елементів педагоги ставлять перед собою низку завдань:

1. Створення ситуацій педагогічного спілкування через ігрову діяльність: ігри дозволяють забезпечити комфортне середовище для взаємодії учнів між собою та з учителем.
2. Формування навчальних умінь та дидактичних навичок: завдяки іграм учні засвоюють нові знання та навички в цікавій і доступній формі.
3. Навчання цілепокладанню та плануванню діяльності: у процесі гри діти вчаться ставити перед собою цілі, планувати свої дії, шукати інформацію та застосовувати її на практиці.

Ігрові технології можуть бути використані як фрагмент уроку або як нетрадиційна форма організації навчального процесу. Залежно від мети уроку та вікових особливостей учнів, педагог може обирати різноманітні форми ігор: дидактичні, рольові, логічні тощо [24].

На уроках читання ефективними є ігри, спрямовані на розвиток швидкості читання та уваги. Наприклад:

- «Кішка та мишка»: Учень у ролі мишки починає читати текст, а «кішка» повинна наздогнати його, прочитавши наступне речення швидше. Така гра стимулює дітей до швидкого читання й уважного сприйняття тексту.
- «Розвідники»: гра розвиває увагу учнів під час читання текстів, допомагаючи їм зосереджуватися на деталях.

На уроках української мови ігрові технології допомагають закріплювати знання про слова, їх структуру та значення.

- «Переставлені літери»: учні переставляють літери у словах, утворюючи нові слова (наприклад, «осел» – «село», «лісок» – «сокіл»). Гра сприяє розвитку мовленнєвих навичок і творчого мислення.

- «Чарівний мішечок»: у мішечку знаходяться предмети, які відповідають темі уроку. Учні витягують предмети й виконують завдання на закріплення знань про частини мови чи спільнокореневі слова.

Ігри на уроках я досліджую світ

На уроках я досліджую світ ігри допомагають закріплювати знання про природу та навколишній світ:

- Кросворди: Учні вирішують кросворди колективно або індивідуально, що стимулює їхню активність і розвиває пам'ять.

Окрім навчальної функції, ігрова діяльність має важливе виховне значення. Створюючи ігрові ситуації, педагог активізує виховну функцію навчання, привертаючи увагу дітей до традицій свого краю, культурних цінностей та моральних норм. Наприклад, сюжетна гра «Лісова школа» допомагає дітям не лише засвоювати навчальний матеріал, а й формувати позитивне ставлення до природи та навколишнього середовища [25].

Таким чином, використання ігрових технологій у навчанні молодших школярів є ефективним способом підвищення мотивації до навчання, розвитку ключових компетенцій та створення комфортного освітнього середовища. Ігри

дозволяють зробити навчальний процес більш цікавим та інтерактивним, сприяючи всебічному розвитку учнів. Використовуючи різноманітні форми ігор на уроках читання, мови, математики чи я досліджую світ, педагог може досягти високих результатів у формуванні знань, умінь і навичок молодших школярів

Ігрова діяльність є важливим елементом освітнього процесу, особливо у початковій школі, де діти активно пізнають світ через взаємодію, творчість та емоційний досвід. У цьому підрозділі розглянемо практичні приклади використання ігор у навчальному середовищі, які сприяють розвитку основних навичок учнів, їхньої мотивації до навчання та формуванню позитивного ставлення до школи [26].

1. Ігри для розвитку мовлення

Одним із ключових завдань початкової школи є формування мовленнєвих навичок. Для цього можна використовувати такі ігри:

- «Знайди слово»: Учитель показує картки із зображеннями предметів, а учні мають назвати їх і скласти речення з цими словами. Наприклад, картка із зображенням яблука може стати основою для речення: "Я люблю їсти червоне яблуко".
- «Словесний ланцюжок»: Учні по черзі називають слова, які починаються на останню літеру попереднього слова. Це сприяє розвитку словникового запасу та уваги.

Ігри для розвитку математичних навичок

Математичні ігри сприяють розвитку логічного мислення та математичних здібностей учнів. Математика може бути цікавою і захопливою завдяки ігровим елементам:

- «Допоможи чаклуну зварити чарівне зілля»: Учні виконують математичні задачі, щоб допомогти чаклуну створити магічний напій.
- «Хто швидше спіймає рибку?»: Гра спрямована на швидке виконання арифметичних дій.
- «Шифрувальники»: Учні розв'язують задачі й розшифровують кодові слова або числа.

- «Математичний лабіринт»: На дошці малюють лабіринт із числовими завданнями. Учні мають пройти лабіринт, розв'язуючи приклади чи задачі, щоб знайти правильний шлях.
- «Кубик задач»: Використовують кубик із написаними математичними задачами на кожній стороні. Учні кидають кубик і розв'язують задачу, яка випала.

Рухливі ігри для активного навчання

Діти молодшого шкільного віку часто потребують активності, тому рухливі ігри можуть бути інтегровані в навчальний процес:

- «Стрибки за словами»: учитель розкладає картки зі словами на підлозі. Учні повинні стрибнути на картку зі словом, яке відповідає запитанню вчителя.
- «Математичний квест»: у класі розміщують завдання на різних станціях. Діти рухаються від станції до станції, виконуючи завдання і збираючи «скарби» (наприклад, наклейки або фішки).

4. Ігри для розвитку логічного мислення

Логічне мислення можна розвивати через настільні ігри та загадки:

- «Шифрувальник»: учитель дає учням зашифроване повідомлення, яке потрібно розгадати. Для цього використовують прості шифри або математичні коди.
- «Пазли знань»: учні збирають пазли, на яких написані питання або завдання з різних предметів.

Формування навичок співпраці є важливим аспектом соціалізації учнів:

- «Будуємо разом»: дітям пропонується побудувати спільну конструкцію з кубиків або інших матеріалів, виконуючи завдання в команді.
- «Груповий квест»: клас ділиться на команди, які отримують завдання знайти відповідь на запитання або вирішити проблему через спільну роботу [27].

У сучасному світі цифрові технології стають невід'ємною частиною навчального процесу:

- Освітні додатки: наприклад, програми для вивчення математики чи мовлення, які пропонують інтерактивні ігри та завдання.
- Віртуальні квести: використання інтерактивних платформ для створення навчальних квестів у форматі гри.

Ігрова діяльність у початковій школі є ефективним інструментом для залучення дітей до навчального процесу. Вона сприяє розвитку ключових компетентностей, формуванню позитивної мотивації та створенню комфортного освітнього середовища. Застосування різноманітних ігор забезпечує індивідуальний підхід до кожного учня та допомагає зробити навчання цікавим і захопливим. Навчально-ігрові технології займають важливе місце у сучасній педагогіці, особливо в початковій школі, де формуються основні навички та вміння учнів. Гра є природною для дітей формою діяльності, яка забезпечує їхню активність, зацікавленість та емоційну залученість у процес навчання. Згідно з дослідженнями, використання ігор сприяє розвитку пам'яті, уваги, мислення та творчості молодших школярів [28].

Ігрова діяльність дозволяє дітям легше засвоювати складний матеріал, адже вона створює атмосферу невимушеності та позитивного настрою. Крім того, гра є ефективним засобом психологічного розвантаження учнів, що особливо актуально в умовах інтенсивного навчального процесу. Уроки я досліджую світ, які часто вимагають від учнів запам'ятовувати великий обсяг інформації про природу, можуть бути значно цікавішими та ефективнішими завдяки впровадженню навчально-ігрових технологій.

На уроках я досліджую світ у другому класі можна застосовувати гру «Слідопит», яка спрямована на активізацію пізнавальної діяльності учнів. Мета цієї гри – навчити дітей розпізнавати сліди тварин на снігу, розвивати їхню увагу та спостережливість, а також формувати інтерес до навколишнього світу.

Гра починається із представлення вірша, який описує сліди різних тварин:

- На узбіччі на снігу діти побачили сліди.
- Може вони були....? (вовка, курки, собаки)

Учням пропонується уважно розглянути зображення слідів лапок різних звірів та спробувати визначити, кому вони належать. Такий підхід не лише зацікавлює дітей, але й сприяє розвитку їхньої уваги та логічного мислення.

Використання інтелектуальних ігор на уроках я досліджую світ є важливим засобом стимулювання інтересу молодших школярів до навчального матеріалу. До таких ігор належать ребуси, кросворди, чайнворди, шаради та анаграми. Вони не лише викликають позитивні емоції учнів, але й допомагають перевірити рівень засвоєння фактичного матеріалу у цікавій формі. Наприклад, після вивчення теми «Зимівля звірів» можна запропонувати учням розгадати анаграму зі словами «вовк», «лисиця», «зайчик» тощо або скласти кросворд із назвами тварин та їхніх особливостей зимівлі. Такі завдання сприяють розширенню словникового запасу дітей, тренують їхню пам'ять і розвивають загальну ерудицію.

Систематичне впровадження навчально-ігрових технологій на уроках я досліджую світ дозволяє поступово накопичувати знання учнів та формувати їхні вміння й навички. Починаючи з простих ігрових ситуацій і поступово переходячи до складніших завдань, можна забезпечити ефективне засвоєння матеріалу та розвиток ключових компетентностей школярів. Окрім цього, регулярне використання ігор сприяє вихованню таких важливих рис характеру, як кмітливість, самостійність та наполегливість. Під час гри учні вчаться працювати в команді, довіряти один одному та допомагати у вирішенні завдань. Це формує цінності взаємної довіри та співпраці, які є важливими для соціального розвитку особистості [7].

Основною метою використання навчально-ігрової технології є спрямований і спонтанний розвиток особистості учнів. У процесі гри діти не лише здобувають нові знання, але й формують ціннісні орієнтації, які впливають на їхній світогляд та поведінку.

Визнано, що ключовими цінностями навчально-ігрової технології є:

- вільне спілкування між учасниками гри;
- взаємна довіра й підтримка;

- корисність здобутих знань у реальному житті;
- інтелектуальний зміст навчального матеріалу;
- захоплюючий процес гри.

Ці аспекти роблять навчально-ігрову технологію ефективним інструментом для розвитку особистості молодших школярів.

Ігрова діяльність у початковій школі є важливим елементом навчального процесу, який сприяє активізації пізнавальної активності учнів. Вона передбачає послідовність дій та операцій вчителя, включаючи відбір інформаційного матеріалу, проектування, підготовку та організацію гри. Основна роль педагога полягає в забезпеченні участі всіх учнів у колективній ігровій взаємодії, проведенні дидактичної гри, контролю за її перебігом та аналізі результатів.

Застосування ігрових технологій вимагає від педагога знань у сфері психології, педагогіки та методики викладання. Це дозволяє не лише ефективно організувати навчальний процес, але й зробити його цікавим та доступним для молодших школярів. Ігрова діяльність є інтегративним методом, що поєднує традиційні педагогічні підходи з сучасними технологіями навчання.

Дослідження показують, що використання навчально-ігрових технологій значно підвищує рівень засвоєння інформації учнями початкових класів. Так, згідно з даними [6, с. 3], відсоток засвоєння матеріалу за допомогою таких технологій досягає 90%, тоді як традиційний усний виклад теоретичного матеріалу забезпечує лише 18%. Крім того, ігрові технології дозволяють скоротити час на засвоєння матеріалу на 30-50%, водночас забезпечуючи міцність і глибину отриманих знань. Це особливо актуально в умовах загального перевантаження учнів початкових класів, коли велика кількість навчального матеріалу може призводити до зниження мотивації та продуктивності. Ігрова діяльність допомагає зберігати високий рівень зацікавленості учнів, стимулюючи їхню активну участь у навчальному процесі.

Навчально-ігрові технології мають широкі педагогічні можливості. Вони дозволяють моделювати систему соціальних відносин у гральних формах та ситуаціях, досліджувати ці відносини молодшими школярами та орієнтуватися в

них. Завдяки ігровій діяльності учні отримують унікальну можливість взаємодіяти з реальними життєвими ситуаціями, аналізувати різноманітну інформацію та шукати оптимальні рішення поставлених завдань.

Особливо важливим є те, що навчально-ігрова технологія сприяє формуванню соціальних навичок у дітей: партнерських та дружніх відносин, взаєморозуміння та підтримки. У процесі гри учні вчаться приходити на допомогу одне одному, співпрацювати та будувати довірливі стосунки. Це позитивно впливає на загальний особистісний розвиток дітей у колективі.

Ігрова діяльність сприяє формуванню у молодших школярів таких важливих якостей, як ретельність, дисциплінованість та повага до соціальних норм і правил [21, с. 286]. Участь у навчальних іграх допомагає дітям розвивати здатність до довільної регуляції своєї діяльності на основі підпорядкування системі правил гри та виконання ролей.

Зменшення авторитарної позиції вчителя у процесі гри робить всіх учасників рівними у правах, що є важливим для здобуття різноманітного соціального досвіду. Це сприяє гармонізації взаємин між дітьми та дорослими, а також формуванню у школярів впевненості у власних силах і здатності приймати рішення в складних ситуаціях. Навчально-ігрова технологія дозволяє систематично вдосконалювати навички орієнтації молодших школярів у життєвих ситуаціях, які потребують математичних розрахунків або виконання певних дій. Участь у навчальних іграх забезпечує учням можливість застосовувати отримані знання на практиці, що значно підвищує їхню мотивацію до навчання. Крім того, навчальна гра є ефективним засобом для розвитку критичного мислення, творчого підходу до вирішення завдань, а також здатності працювати в команді. Вона створює умови для формування позитивного емоційного фону в класі, що сприяє успішному засвоєнню матеріалу та загальному розвитку учнів. Використання навчально-ігрових технологій у початковій школі є одним із найефективніших способів активізації освітнього процесу та формування соціальних навичок у молодших школярів. Ігрова

діяльність дозволяє не лише підвищити рівень засвоєння інформації, але й створити сприятливе середовище для особистісного розвитку дітей.

Навчально-ігрова технологія сприяє формуванню партнерських відносин між учнями, розвиває їхню здатність до співпраці та взаємодопомоги, а також забезпечує можливість застосування отриманих знань на практиці. Це робить її незамінним інструментом сучасної педагогічної діяльності, який відповідає потребам учнів початкових класів та вимогам освітнього процесу.

Навчально-ігрова діяльність є важливим інструментом для формування пізнавального інтересу молодших школярів. Гра не лише сприяє підвищенню інтересу до уроків загалом, але й допомагає моделювати та вирішувати конкретні навчальні проблеми, що виникають у процесі засвоєння матеріалу. Особливо актуально це для таких предметів, як математика, де необхідно докладати значних зусиль для утримання уваги учнів та стимулювання їхнього інтересу до складних математичних концепцій. Важливо зазначити, що гра допомагає зняти «навчальну втомленість», яка часто виникає у молодших школярів через тривалий когнітивний напруження. Це дозволяє учням легше адаптуватися до навчального процесу, а також розвивати здатність до активного сприйняття інформації. Навчально-ігрова технологія пропонує широкий спектр методичних прийомів, які орієнтовані на створення позитивної ігрової атмосфери в класі. Така атмосфера сприяє підтримці уваги учнів, стимулює їхній інтерес до навчання та забезпечує глибше розуміння матеріалу. Наприклад, використання ігрових завдань у математиці дозволяє учням краще зрозуміти абстрактні поняття через практичні дії. Ігрова діяльність перетворює пасивну участь учнів на активну, що сприяє зростанню їхнього пізнавального інтересу. Це важливий аспект, оскільки активне залучення до процесу навчання дозволяє учням ефективніше засвоювати інформацію та розвивати навички аналізу й синтезу. Особливістю навчально-ігрової технології є її здатність формувати моральну позицію взаємодопомоги серед учасників гри. Після завершення ігрового процесу учні часто зберігають позитивний настрій та готовність співпрацювати, що впливає на їхню соціальну адаптацію та міжособистісне спілкування [9].

Однією з ключових переваг навчально-ігрової технології є синергетичний педагогічний ефект, який виникає в процесі гри. Кожен учасник виступає одночасно як учитель і учень, що дозволяє створити комбінований вплив на освітній процес. У результаті ефективність навчання значно зростає, адже колективна взаємодія перевершує результати індивідуальної роботи кожного учасника. Цей підхід сприяє формуванню таких позитивних якостей особистості, як відповідальність, дисципліна та співпраця. Учні вчаться працювати в команді, підтримувати одне одного та брати на себе відповідальність за результати спільної діяльності. Використання навчально-ігрових технологій також сприяє розвитку креативної особистості учнів. У процесі гри дитина спостерігає, порівнює, класифікує предмети, проводить аналіз і синтез, узагальнює інформацію та генерує нові ідеї. Це дозволяє їй не лише засвоювати знання, але й застосовувати їх на практиці.

Креативна особистість – це дитина, яка здатна реалізувати свій потенціал з власної ініціативи та використовувати набуті знання для вирішення життєвих задач. Навчально-ігрова діяльність створює умови для розвитку творчого мислення, що є важливим елементом у формуванні сучасної освіченої особистості. Особливу роль навчально-ігрова технологія відіграє у викладанні точних наук, таких як математика. Використання ігор дозволяє зробити складний матеріал доступним для розуміння молодшими школярами. Наприклад, математичні задачі можна представити у формі квестів або інтерактивних ігор, де кожен етап пов'язаний із вирішенням певної проблеми. Такі методи сприяють не лише засвоєнню теоретичних знань, але й розвитку логічного мислення, уваги та здатності до прийняття рішень. Крім того, вони стимулюють інтерес до предмета, що є важливим фактором у довгостроковій перспективі навчання. Таким чином, використання навчально-ігрових технологій на уроках я досліджую світ у початковій школі має значний потенціал для підвищення ефективності навчального процесу. Гра «Слідопит» та інші інтелектуальні ігри сприяють розвитку уваги, пам'яті, мислення й творчості учнів, а також формують їхній інтерес до навколишнього світу. Систематичне проведення ігор допомагає

накопичувати знання, виховувати кмітливість і самостійність, а також створювати атмосферу довіри й співпраці в класі [10].

Навчально-ігрова технологія є важливим засобом формування ціннісних орієнтацій учнів та стимулювання їхнього особистісного розвитку. Її впровадження в освітній процес дозволяє зробити уроки цікавими й захоплюючими для дітей, забезпечуючи гармонійне поєднання навчання й гри. Навчально-ігрова технологія є ефективним інструментом для формування пізнавального інтересу молодших школярів. Вона сприяє активному залученню учнів до навчального процесу, розвитку їхніх творчих здібностей і формуванню позитивних якостей особистості. Особливо важливо використовувати ігрові методи у викладанні математики, адже вони дозволяють зробити складні концепції доступними для розуміння. Таким чином, гра стає не лише засобом розваги, але й потужним педагогічним інструментом, який сприяє ефективному засвоєнню знань та розвитку креативної особистості молодших школярів.

2.3. Результативність ігрової діяльності: аналіз успішності та ефективності навчального процесу

Сучасна педагогіка ставить перед учителями завдання не лише передавати знання, але й формувати у дітей мотивацію до навчання, розвивати їхні творчі здібності та практичні навички. В умовах початкової школи це завдання часто вирішується через використання ігор. Результати анкетування вчителів показали, що 90% педагогів визнають ігри необхідним компонентом навчального процесу, виховання та розвитку учнів молодшого шкільного віку.

Ігрова діяльність має багатофункціональний характер, що дозволяє вирішувати різні педагогічні завдання. Згідно з опитуванням, ігри:

- стимулюють пізнавальний інтерес і забезпечують мотивацію до вивчення нового матеріалу (82% опитаних);
- сприяють розвитку логічного мислення та допомагають вирішувати навчальні завдання в ігровій формі (68%);

- розвивають дослідницькі та проєктні навички школярів (61%);
- сприяють закріпленню вивченого матеріалу через набуття практичних навичок (62%);
- підтримують творчий розвиток особистості дитини, зокрема художньо-естетичних, музичних, літературних та інших здібностей (74%).

Таким чином, ігри є універсальним інструментом для формування як когнітивних, так і емоційно-творчих аспектів особистості молодшого школяра.

Спостереження показали, що педагоги найчастіше застосовують ігри на етапах формування практичних навичок та закріплення знань. Це пояснюється тим, що саме ці етапи дозволяють найбільш ефективно інтегрувати ігрову діяльність у навчальний процес. Однак використання ігор на етапі засвоєння нового матеріалу залишається обмеженим. Причиною є недостатнє володіння методами організації ігрової діяльності на цьому етапі [11].



Рис. 2.1. Вплив ігор на дітей

Для успішного впровадження ігрових методик необхідно враховувати такі аспекти:

1. Структура гри: вона має включати освітню мету, чіткі правила та елементи мотивації.

2. Баланс між навчанням і розвагою: надмірне захоплення сюжетом гри може призвести до втрати освітньої мети.
3. Часовий ресурс: обмежений час уроку потребує ретельного планування та оптимізації гри.

Результати досліджень показали, що порушення взаємозв'язків між структурними компонентами гри часто призводить до типових недоліків у її реалізації. Наприклад, заняття може перетворитися на серію вправ без інтеграції освітніх цілей, або ж надмірна увага до сюжету гри знижує її дидактичну ефективність.

Використання ігор у початковій школі супроводжується низкою труднощів, які обмежують їх ефективність:

1. Обмеженість часу: уроки мають чітко регламентовану тривалість, що не завжди дозволяє повноцінно реалізувати гру.
2. Велика кількість груп: робота з кількома групами одночасно ускладнює контроль над процесом гри.
3. Недостатнє володіння методиками: багато вчителів не мають достатніх знань про способи організації ігрової діяльності на різних етапах навчання.
4. Невміння відрізнити навчальну гру від розважальних завдань: це призводить до змішування функцій гри та зниження її освітньої ефективності.

Для підвищення ефективності ігор у навчальному процесі варто врахувати такі рекомендації:

1. Підвищення кваліфікації педагогів: організація тренінгів та семінарів з методики використання ігор у навчанні допоможе вчителям краще інтегрувати цей інструмент у свою роботу.
2. Розробка дидактичних матеріалів: створення спеціальних посібників з описом структурних компонентів гри та методів її проведення.

3. Оптимізація часу уроку: включення коротких ігор або їхніх елементів до основної частини заняття для більш ефективного використання часу.
4. Врахування індивідуальних особливостей учнів: адаптація гри до рівня знань, інтересів та здібностей кожної дитини для забезпечення її максимальної ефективності [12].

Ігри є потужним засобом навчання та розвитку молодших школярів, проте їх використання потребує ретельного планування та врахування дидактичних вимог. Основними проблемами залишаються недостатнє володіння методиками організації ігрової діяльності, обмеженість часу на уроках та невміння відрізнити навчальні ігри від розважальних завдань.

Подолання цих труднощів можливе через професійний розвиток педагогів, створення якісних дидактичних матеріалів та оптимізацію структури уроку. Інтеграція ігор на всіх етапах навчального процесу сприятиме формуванню в учнів не лише знань, але й практичних навичок, творчих здібностей та мотивації до навчання.

Ігрова діяльність є важливим елементом навчального процесу у початковій школі, оскільки вона сприяє розвитку когнітивних, соціальних і творчих здібностей учнів. У цьому розділі буде проведено аналіз результативності використання ігрових методів навчання, а також оцінка їх впливу на успішність та ефективність засвоєння навчального матеріалу молодшими школярами. Ігрова діяльність у навчальному процесі має глибоке теоретичне підґрунтя. Вчені, такі як Л. С. Виготський, Ж. Піаже та К. Роджерс, наголошували на важливості гри як засобу розвитку мислення, пам'яті та комунікативних навичок. Зокрема, Виготський розглядав гру як провідну діяльність у дитячому віці, яка стимулює формування вищих психічних функцій.

Ігрові методи навчання дозволяють інтегрувати навчальний матеріал у захопливий процес, що мотивує учнів до активної участі. Це особливо актуально для молодших школярів, які часто мають короткотривалу увагу та потребують постійної зміни діяльності. На практиці ігрова діяльність може реалізовуватися

через різноманітні форми: рольові ігри, інтерактивні завдання, дидактичні ігри, квести та навчальні симуляції. Вчителі використовують ці методи для формування базових знань із математики, читання, я досліджую світ та інших дисциплін [13].

Для оцінки результативності ігрової діяльності було проведено дослідження серед учнів початкових класів однієї зі шкіл міста Чернігова. У дослідженні взяли участь 20 учнів другого А (КГ) та 20 учнів другого Б (ЕГ) класів. У навчальному процесі ЕГ активно впроваджувалися різноманітні ігрові методи.

Таблиця 2.1.

**Порівняльна характеристика результативності ігрової діяльності:
аналіз успішності навчального процесу КГ та ЕГ**

Критерії	Рівні					
	Високий %		Середній %		Початковий %	
	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ
Когнітивний	54,7	48,5	24,6	29,3	21,4	22,2
Організаційно-мотиваційний	66,8	47,3	19,6	25,8	15,5	27,8
Рефлексивний	63,3	44,2	21,6	21,2	13,8	34,7

Результати дослідження показали, що успішність (когнітивний критерій) учнів ЕГ значно покращилася у порівнянні з попереднім семестром.

За організаційно-мотиваційним критерієм також маємо кращі показники високого та середнього рівня учнів ЕГ.

Рефлексивний критерій підтверджує покращення результативності ігрової діяльності учнів ЕГ, а саме високий рівень ЕГ більший на 19,1 %, тоді як початковий – нижчий на 20,9%.

Використання ігрових методів сприяло створенню позитивного емоційного середовища, що полегшувало сприйняття складної інформації. Також було відзначено зменшення рівня стресу серед учнів під час контрольних робіт. Завдяки інтерактивним підходам діти краще запам'ятовували матеріал та могли застосовувати його на практиці.

Ігрова діяльність є потужним інструментом для підвищення успішності та ефективності навчального процесу у початковій школі. Вона не лише сприяє глибшому засвоєнню знань, але й формує в учнів позитивне ставлення до навчання. Результати дослідження підтверджують доцільність використання ігор як невід'ємної складової сучасної педагогічної практики. У подальших дослідженнях варто звернути увагу на розробку нових форм ігрової діяльності, а також на адаптацію існуючих методів до потреб учнів із різними рівнями розвитку та здібностей [14].

2.4. Перспективи впровадження новітніх інноваційних технологій у навчання через гру

На сучасному етапі розвитку освіти важливим завданням є пошук ефективних методів навчання, які сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, формуванню їхньої творчої особистості та розвитку ключових компетентностей.

Одним із перспективних напрямків у цьому контексті є впровадження новітніх інноваційних технологій у навчальний процес початкової школи, зокрема через гру. Інноваційні технології в освіті охоплюють широкий спектр методів, підходів, програмного забезпечення та технічних засобів, які дозволяють зробити навчальний процес більш інтерактивним, цікавим і ефективним. У поєднанні з ігровими методами вони створюють сприятливе середовище для розвитку дітей, стимулюють їхню допитливість і мотивацію до навчання. Навчання через гру є природним для дітей молодшого шкільного віку, адже саме гра є основною формою їхньої діяльності.

Інноваційні технології дозволяють розширити можливості гри, роблячи її більш інтерактивною та багатогранною [20]. Наприклад, використання інтерактивних дошок, освітніх мобільних додатків, відеоігор освітнього характеру або програм для віртуальної та доповненої реальності дозволяє створити новий рівень взаємодії між учнем і матеріалом. Впровадження новітніх технологій у навчання через гру має низку переваг:

1. Підвищення мотивації до навчання: ігрові елементи в поєднанні з технологічними засобами роблять процес навчання захопливим і цікавим для дітей.
2. Розвиток творчого мислення: інтерактивні завдання часто вимагають нестандартного підходу до вирішення проблем, що сприяє розвитку творчих здібностей.
3. Формування комунікативних навичок: багато ігрових технологій передбачають групову діяльність, що дозволяє дітям навчитися взаємодіяти та співпрацювати.
4. Індивідуалізація навчання: використання цифрових технологій дозволяє адаптувати навчальні матеріали до потреб кожного учня.
5. Розвиток цифрової грамотності: діти набувають навичок роботи з сучасними гаджетами та програмами, що є важливим у сучасному світі.

Перспективи застосування ігрових технологій у початковій школі

У майбутньому впровадження новітніх технологій через гру може стати невід'ємною частиною освітнього процесу в початковій школі. Серед перспективних напрямків можна виділити:

1. Розробка освітніх платформ: створення спеціалізованих онлайн-платформ для інтерактивного навчання через гру, які будуть адаптовані до вікових особливостей дітей.
2. Використання доповненої реальності: впровадження AR-технологій дозволить зробити навчальні матеріали більш наочними та інтерактивними.

3. Гейміфікація освітнього процесу: застосування елементів гри в традиційному навчанні для підвищення мотивації учнів.
4. Розробка ігор для розвитку емоційного інтелекту: ігри, спрямовані на розвиток емпатії, комунікації та вирішення конфліктів.
5. Інтеграція STEM-освіти: використання ігрових технологій для вивчення природничо-наукових дисциплін (Science, Technology, Engineering, Mathematics).

Попри очевидні переваги, впровадження інноваційних технологій у навчальний процес через гру має певні виклики:

- Фінансові витрати: закупівля сучасного обладнання та програмного забезпечення може бути дорогою для шкіл.
- Підготовка педагогів: учителі повинні мати необхідні навички для роботи з новітніми технологіями.
- Баланс між грою та навчанням: важливо забезпечити, щоб ігровий компонент не домінував над освітнім змістом.
- Індивідуальні особливості дітей: не всі учні однаково сприймають ігрові методи навчання.

Впровадження новітніх інноваційних технологій у навчання через гру відкриває широкі перспективи для розвитку початкової школи. Це дозволяє створити сучасне освітнє середовище, яке відповідає потребам дітей ХХІ століття. Проте успішність цього процесу залежить від готовності шкільної системи до змін, забезпечення необхідних ресурсів та професійної підготовки педагогів. Таким чином, навчання через гру за допомогою інноваційних технологій має стати одним із ключових елементів освітньої реформи, спрямованої на формування компетентної, творчої та соціально активної особистості учня.

Висновки до II розділу

У другому розділі магістерської роботи було розглянуто практичне застосування ігрової діяльності у навчальному процесі початкової школи, що є одним із ключових елементів сучасної педагогіки. Проведений аналіз підтвердив важливість створення педагогічних умов, які сприяють ефективному використанню ігор як засобу навчання. Було визначено, що ігрова діяльність не лише підвищує мотивацію учнів, але й сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу.

Практичні приклади, наведені у роботі, демонструють, як ігри можуть бути інтегрованими у різні навчальні дисципліни. Вони доводять, що використання ігрових методик дозволяє враховувати індивідуальні особливості учнів, розвивати їхні творчі здібності та формувати навички командної роботи. Особлива увага була приділена адаптації ігор до вікових особливостей дітей молодшого шкільного віку, що є важливим аспектом для забезпечення ефективності навчального процесу.

Аналіз результативності ігрової діяльності показав її позитивний вплив на успішність учнів. Використання ігор сприяє підвищенню рівня уваги, активізації мислення та розвитку комунікативних навичок. Крім того, було виявлено, що гра формує в учнів позитивне ставлення до навчання, що є важливим фактором для їх подальшого успішного розвитку.

Перспективи впровадження інноваційних технологій у навчання через гру відкривають нові можливості для вдосконалення освітнього процесу. Використання цифрових ресурсів, інтерактивних платформ та адаптивних ігор дозволяє зробити навчання більш цікавим та ефективним. У роботі наголошено на необхідності підвищення кваліфікації педагогів для успішного впровадження таких технологій.

Таким чином, другий розділ магістерської роботи підтверджує значущість ігрової діяльності як інструменту для оптимізації навчального процесу у початковій школі. Використання гри у поєднанні з новітніми технологіями

створює умови для всебічного розвитку учнів та формування у них стійкого інтересу до навчання.

ВИСНОВКИ

У ході виконання магістерської роботи було комплексно вирішено всі поставлені дослідницькі завдання, що дозволило отримати цілісну науково обґрунтовану картину ролі ігрової діяльності в освітньому процесі початкової школи.

1. У результаті аналізу теоретико-методологічних підходів з'ясовано, що ігрова діяльність є невід'ємною складовою сучасної педагогіки початкової освіти. Вона ґрунтується на діяльнісному, особистісно-орієнтованому та компетентнісному підходах, забезпечує інтеграцію навчальних, виховних і розвивальних цілей, сприяє формуванню ключових компетентностей учнів і виступає фундаментальним засобом їх соціалізації.

2. Визначені в роботі педагогічні умови ефективного використання ігор доводять, що результативність ігрової діяльності залежить від урахування вікових і психологічних особливостей молодших школярів, продуманої організації ігрового середовища, наявності чітких правил, педагогічної підтримки та позитивного емоційного фону уроку. Саме ці умови забезпечують активність, мотивацію та самостійність учнів у процесі навчання.

3. Емпіричний аналіз підтвердив позитивний вплив ігрової діяльності на розвиток дітей молодшого шкільного віку. Встановлено, що ігри підвищують навчальну мотивацію, сприяють кращому засвоєнню навчального матеріалу, стимулюють пізнавальні процеси (увагу, пам'ять, мислення, мовлення), покращують соціальні навички, формують здатність до співпраці та взаємопідтримки. Ігрова діяльність створює сприятливий емоційний клімат, знижує тривожність та полегшує адаптацію дитини до шкільного середовища.

Для оцінки результативності ігрової діяльності було проведено дослідження серед учнів початкових класів однієї зі шкіл міста Чернігова. У дослідженні взяли участь 20 учнів другого А та другого Б класів. У навчальному процесі активно впроваджувалися різноманітні ігрові методи. Результати

показали, що успішність учнів значно покращилася у порівнянні з попереднім семестром: 70% учнів продемонстрували підвищення рівня засвоєння навчального матеріалу; 60% учнів стали активніше брати участь у групових завданнях; 85% учнів зазначили, що їм подобається навчатися за допомогою ігор.

Спираючись на результати отримані в ході проведеного дослідження було розроблено практичні рекомендації для педагогів, що включають добір оптимальних типів ігор, поетапну організацію ігрової роботи, інтеграцію цифрових інструментів, диференціацію завдань та застосування ігор як засобу розвитку критичного, логічного й творчого мислення. Реалізація цих рекомендацій дозволяє значно підвищити результативність навчально-виховного процесу у початковій школі.

Отже, результати магістерської роботи підтвердили важливість ігрової діяльності як засобу активізації навчального процесу початкової школи. Гра сприяє не лише ефективному засвоєнню знань, але й формуванню позитивної мотивації до навчання, розвитку творчих здібностей та соціальних навичок учнів. Впровадження ігрових методів у початковій школі має значний потенціал для вдосконалення освітнього процесу та формування гармонійної особистості дитини.

СПИСОК ВИКОРСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонюк А. Теоретичні засади впровадження ідей stream-освіти в освітню роботу з дітьми шестирічного віку : збірник наукових праць/за заг. ред. Л. В. Зданевич, Л. С. Хмельницький : ХГПА, 2021. 332 с.
2. Базова програма розвитку дитини дошкільного віку «Українське дошкілля». Київ: МОН України, 2012, 145 с.
3. Бібік Н. М. Дидактика початкової школи: навчальний посібник. Київ: Освіта, 2004 р. 250 с.
4. Буцкіна С. В. Формування мотиваційної готовності дітей 6-7 років до навчання в школі. *Практична психологія та соціальна робота*. 2001. № 5. С.16-19.
5. Васильєва О.В. Ігрова діяльність як засіб розвитку особистості молодшого школяра. *Педагогіка і психологія*. 2015. № 3. С. 23–27.
6. Вікова психологія, за ред. Г. С. Костюка. Київ, 2006. 272 с.
7. Волинець О.В. Ігри та ігрові тренінги в початковій школі. *Вихователю ГПД. Усе для роботи*. 2013. №7 (19). С. 2-8.
8. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997.
9. Дідух М. В. Ігрові прийоми навчання читати. *Початкова школа*. 2011. № 1. С. 10-13
10. Дубогай О. Д. Моніторинг оздоровчо-виховного процесу молодших школярів. Київ, 2000. 232 с.
11. Жданов Д. Дидактичні можливості інтелектуальних ігор. *Завуч*. 2007. № 7 (301). С. 1-14.
12. Жуковський В.М., Олійник В.В. Ігрові методи навчання у початковій школі: теорія і практика. Харків: Основа, 2010.
13. Кіт Г. Українська народна педагогіка : навч. посіб. Вінниця, 2008. 302 с.

14. Кононко О.О. Ігрова діяльність як основа формування соціальних навичок молодших школярів. *Наукові записки НПУ ім. М.П. Драгоманова*. 2016. С. 45–50.
15. Костенко Л.М., Савченко О.В. Розвиток творчості учнів через ігрову діяльність: методичні рекомендації для вчителів початкових класів. Київ: Генеза, 2011.
16. Компанець Н. Дидактичні ігрові ситуації для адаптації дитини до школи і розвитку мислительних процесів. *Початкова школа*. 2010. № 11. С. 16.
17. Левін В.Г., Петрова Н.А. Ігрові технології в освіті: теоретичні аспекти та практичні підходи. *Освіта і розвиток особистості*. 2014. № 5(27). с. 12–18.
18. Лозова В.М., Ткаченко О.В., Василенко Н.В. Педагогічні аспекти використання гри у навчанні молодших школярів. *Гуманітарний вісник педагогічного університету імені Г.Сковороди*. 2017. № 4(56). С. 89–94.
19. Махмутова Н.В., Сухомлинський В.О. Педагогіка гри в навчальній діяльності молодших школярів. *Педагогічна думка ХХІ століття*. 2018. С. 33–39.
20. Марко М. Особливості та послідовність розробки ігрових технологій навчання учнів початкових класів. *Молодь і ринок*. 2017. № 8. С. 173- 178.
21. Матюхина М. В. Мотивація навчання молодших школярів. Київ, 2012. 162 с.
22. Савченко О.В., Бібік Н.М., Кравець В.О. Методика викладання у початковій школі: посібник для студентів педагогічних вузів. Київ: Освіта, 2007.
23. Суровицька М. Вплив гри на розвиток особистості молодших школярів. *Молодь і ринок*. 2014. № 2. С. 170-174.
24. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям: педагогічні праці. Упорядник О.М.Коваленко. Київ: Радянська школа, 1974. 352 с.
25. Тарасенко С.М., Попович Т.В., Ковальчук І.О. Інтерактивні ігри в навчальному процесі початкових класів. *Науковий журнал «Освіта»*. 2020. № 3(48). с. 15–21.

26. Тарасенко Г. Організація дитячої ігрової діяльності: навчально-методичний посібник. Київ, 2010. 320 с.
27. Цимбалюк І. М., Яницька О. Ю. Загальна психологія. Київ : Професіонал, 2004. 304 с.
28. Шевченко Г.О., Коваленко В.П., Романюк О.М. Використання ігрових методів у формуванні навчальної мотивації молодших школярів. Психологія та педагогіка сучасності. 2021. С. 22–28.
29. Шевельова В. В. Методика організації ігрової діяльності в початкових класах. *Початкове навчання та виховання*. 2016. №4/5. С. 6-9.
30. Kruty, K., Minenok, A., Morozova, I., Tsapenko, T.-Y., Kozynets, O., & Korniev, S. (2021). Diagnosis of the Formation of Grammatical Aspects of Speech in Preschool Age. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 13(4), 267-282. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.4/482>
31. Hnoievska, O., Babii, I., Kalynovska, I., Cherednyk, A., Nikitenko, A., & Minenok, A. (2021). Formation of Correctional Competence of Teachers on the Basis of Neuropedagogy. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 12(3), 236-254. <https://doi.org/10.18662/brain/12.3/229>

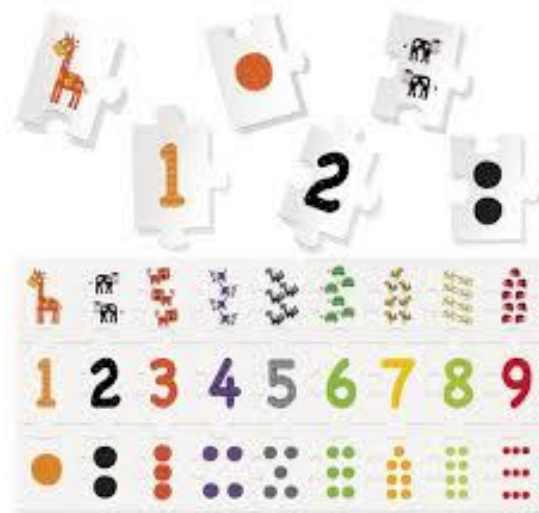


Рис. 1. Гра «Математичний лабіринт»



Рис. 2. Гра «Переставлені літери»

ДОДАТОК Б

Шановний респонденте!

Це анкетування є частиною дослідження для магістерської роботи. Ваші відповіді допоможуть краще зрозуміти вплив ігрової діяльності на навчальний процес у початковій школі. Анкета є анонімною, а результати будуть використані виключно в наукових цілях.

Загальні питання:

1. Ваш вік:

- До 25 років
- 26–35 років
- 36–45 років
- 46 років і більше

2. Ваша професія:

- Учитель початкових класів
- Психолог
- Адміністрація школи
- Інше (вказіть): _____

3. Ваш досвід роботи з дітьми:

- Менше 1 року
- 1–5 років
- 6–10 років
- Більше 10 років

4. Як часто Ви використовуєте ігрову діяльність у навчальному процесі?

- Щодня
- Кілька разів на тиждень
- Раз на тиждень
- Рідко або ніколи

5. Які види ігор Ви найчастіше застосовуєте? (можна обрати кілька варіантів)

- Освітні ігри (наприклад, математичні або мовні)
- Рухливі ігри
- Рольові ігри
- Настільні ігри
- Інше (вказіть): _____

6. На Вашу думку, які навички найбільше розвиваються завдяки ігровій діяльності?

- Комунікація та співпраця
- Критичне мислення
- Творчість
- Емоційний інтелект
- Інше (вказіть): _____

7. Чи помічали Ви вплив ігрової діяльності на академічну успішність учнів?

- Так, позитивний вплив
- Ні, не помічав(-ла) впливу
- Вплив був негативним

8. Які труднощі Ви зустрічаєте під час організації ігрової діяльності? (можна обрати кілька варіантів)

- Недостатньо часу на уроках
- Відсутність матеріалів та ресурсів
- Складнощі з дисципліною учнів
- Інше (вказіть): _____

9. Чи підтримує адміністрація школи використання ігор у навчальному процесі?

- Так, активно підтримує

- Частково підтримує

- Ні, не підтримує

10. Як Ви оцінюєте загальний вплив ігрової діяльності на розвиток учнів початкової школи?

- Дуже позитивно

- Позитивно

- Нейтрально

- Негативно

11. Чи хотіли б Ви отримати більше інформації або тренінги щодо використання ігор у навчальному процесі?

- Так, хотів(-ла) би

- Ні, не потребує

12. Ваші рекомендації щодо покращення використання ігрової діяльності в початковій школі: _____

Інтерв'ю

Тема: Роль ігрової діяльності в навчальному процесі початкової школи

Шановний учаснику! Дякуємо за Вашу готовність взяти участь у інтерв'ю. Метою розмови є глибше розуміння Вашого досвіду та думок щодо використання ігор у навчальному процесі.

Запитання до інтерв'ю:

1. Розкажіть, будь ласка, про Ваш досвід роботи з дітьми початкової школи.
Як Ви вперше почали використовувати ігрову діяльність у навчанні?
2. Як Ви обираєте тип гри для конкретного уроку чи теми? Чи є у Вас улюблені методи або підходи?
3. Чи помічали Ви зміни в поведінці або успішності учнів після впровадження ігрових елементів у навчання? Якщо так, розкажіть детальніше.
4. На Вашу думку, які аспекти навчального процесу найбільше виграють від використання ігор?

5. Які виклики Ви зустрічали під час організації ігор у класі? Як Ви їх долали?
6. Чи працюєте Ви з батьками учнів щодо важливості ігрової діяльності? Якщо так, як вони реагують?
7. Як адміністрація школи ставиться до використання ігор у навчанні? Чи отримуєте Ви підтримку чи рекомендації?
8. Чи є у Вас побажання або рекомендації щодо покращення методів використання ігор у початковій школі?
9. Як Ви бачите роль ігрової діяльності в майбутньому освіти? Чи вважаєте її важливою для сучасних дітей?
10. Чи хотіли б Ви поділитися конкретним прикладом успішного уроку, де гра відіграла ключову роль?

Дякуємо за Ваш час та участь у дослідженні! Ваш внесок дуже цінний для нашого проекту!

Публікації за результатами досліджень:

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
 НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
 «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГІУМ» ІМЕНІ Т. Г. ШЕВЧЕНКА
 УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА
 ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА
 ВІННИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
 ІМЕНІ МИХАЙЛА КОЦЮБІНСЬКОГО
 КАМ'ЯНЕЦЬ-ПОДІЛЬСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ОПІЄНКА
 ДВНЗ «ДОНБАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»
 КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
 ГЛУХІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
 ІМЕНІ ОЛЕКСАНДРА ДОВЖЕНКА
 НІЖИНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ МИКОЛИ ГОГОЛЯ



МАТЕРІАЛИ
 ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ
 НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ СТУДЕНТСЬКОЇ
 КОНФЕРЕНЦІЇ



«ІННОВАЦІЇ ТА ТРАДИЦІЇ В ОСВІТІ:
 ІСТОРИЧНИЙ ДОСВІД І СУЧАСНІ ВИКЛИКИ
 РОЗВИТКУ ДОШКІЛЬНОЇ, ПОЧАТКОВОЇ,
 МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ ТА КУЛЬТУРИ»

м. Чернігів, 28 березня 2025 року

Чернігів, 2025



ЗМІСТ

ВСТУПНЕ СЛОВО	7
НАУКОВИЙ НАПРЯМ РОБОТИ 1	
ТРАДИЦІЇ ФАКУЛЬТЕТСЬКОЇ РОДИНИ: ВНЕСОК НАУКОВЦІВ - ВИКЛАДАЧІВ ФАКУЛЬТЕТУ В РОЗВИТОК УНІВЕРСИТЕТСЬКОЇ ТА УКРАЇНСЬКОЇ ОСВІТИ, НАУКИ І КУЛЬТУРИ	
<i>Костюченко Діана Юріївна, Бабич Катерина Андріївна</i> З ДОСВІДУ РОЗРОБКИ ПРОЄКТУ «ПРОМІНЬ НАДІЇ» СТУДЕНТАМИ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «ДОШКІЛЬНА ОСВІТА»	8
<i>Ващенко Анастасія Євгеніївна</i> ВПЛИВ КАЗКИ НА РОЗВИТОК ЗВ'ЯЗНОГО МОВЛЕННЯ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ	11
<i>Катерина Левченко</i> СПІВПРАЦЯ ПЕДАГОГІВ ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ У ФОРМУВАННІ ГОТОВНОСТІ ДИТИНИ ДО НАВЧАННЯ В ШКОЛІ	13
<i>Корбач Аліна Юріївна</i> ІНТЕРАКТИВНА ІГРАШКА-БОТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ СЕМАРГЛ»: МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ.....	16
НАУКОВИЙ НАПРЯМ РОБОТИ 2	
СУЧАСНІ ТРЕНДИ, ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ: ВІТЧИЗНЯНИЙ ТА ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ДОСВІД	
<i>Шпеко Анна Андріївна</i> ФОРМУВАННЯ ЕМОЦІЙНО-ЕТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ У КОНТЕКСТІ ЄВРОПЕЙСЬКОГО ДОСВІДУ	20
<i>Песік Софія Вікторівна</i> ІННОВАЦІЙНІ ПЕДАГОГІЧНІ ПІДХОДИ В ДОШКІЛЬНІЙ ТА ПОЧАТКОВІЙ ОСВІТІ	23
<i>Фазан Вікторія Іллівна</i> ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ В ДОШКІЛЬНІЙ ТА ПОЧАТКОВІЙ ОСВІТІ	25
<i>Смаглюк Вікторія Михайлівна</i> ІНТЕЛЕКТУАЛЬНЕ ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ.....	28

SCI-CONF.COM.UA

**SCIENTIFIC RESEARCH:
MODERN CHALLENGES
AND FUTURE PROSPECTS**



**PROCEEDINGS OF IV INTERNATIONAL
SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE
NOVEMBER 18-20, 2024**

**MUNICH
2024**

61. **Новосельська Н. Т., Кручик А. П.** 285
РОЗВИТОК ЗВ'ЯЗНОГО МОВЛЕННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ
КЛАСІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ
62. **Нурпеисова Н. Г.** 290
СТРУКТУРА АРТИСТИЗМА ПЕДАГОГА–МУЗЫКАНТА И
ВЗАИМОСВЯЗАННЫЕ МЕЖДУ СОБОЙ КОМПОНЕНТЫ
ХУДОЖЕСТВЕННО–КОММУНИКАТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
63. **Овчаренко Л. В., Лосєв О. С.** 295
ВИКОРИСТАННЯ МУЗИКИ ДЛЯ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ
НАВИЧОК У ЛІТЕРАТУРНІЙ ТВОРЧОСТІ ЗДОБУВАЧІВ
ВИЩОЇ ОСВІТИ
64. **Палько А. М.** 300
КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ – ДІЄВИЙ ІНСТРУМЕНТ
ПЕДАГОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ (НА УРОКАХ ВИРОБНИЧОГО
НАВЧАННЯ ЗА ФАХОМ КУХАР; КОНДИТЕР)
65. **Пасейлюк Д. О., Мельниченко Г. В.** 305
РОЗВИТОК АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ ФОНЕТИЧНИХ НАВИЧОК
СТУДЕНТІВ ПЕРШОГО КУРСУ: ДИФЕРЕНЦІЙОВАНИЙ
ПІДХІД
66. **Пруднікова М. С., Курило О. О.** 310
АНАЛІЗ МОТИВАЦІЙНОЇ СФЕРИ ЮНАКІВ ТА ДІВЧАТ 14-15
РОКІВ ДО ЗАНЯТЬ ФІЗИЧНОЮ КУЛЬТУРОЮ І СПОРТОМ
67. **Софронова М. С.** 317
ІШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У ВИВЧЕННІ МАТЕМАТИКИ: ОГЛЯД
СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
68. **Токарева Т. С.** 321
РОЗВИТОК ПАМ'ЯТІ ТА ЛОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ НА
ЗАНЯТТЯХ З НІМЕЦЬКОЇ МОВИ
69. **Турукіна О. В., Лосєва О. С.** 328
ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МУЗИЧНИХ
ТВОРІВ УКРАЇНСЬКИХ КОМПОЗИТОРІВ У ВИКЛАДАННІ
ЛІТЕРАТУРИ
70. **Хасьянова Т. В.** 334
ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ МОБИЛЬНОСТИ
ПЕДАГОГА-МУЗЫКАНТА
71. **Храпак Т. О.** 341
МОВНІ ПОМИЛКИ У ВИВЧЕННІ ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ: ТИПОВІ
ТРУДНОЩІ ДЛЯ ІНОЗЕМЦІВ ТА МЕТОДИ ЇХ ПОДОЛАННЯ
72. **Шеляг Я. В., Песік С. В., Фазан В. І.** 346
ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ЕТНІЧНОЇ КУЛЬТУРИ У
ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ
73. **Штельмах Г. Б.** 352
ФОРМУВАННЯ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ ВЧИТЕЛЯ НОВОЇ
УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ ПІД ЧАС ГУМАНІТАРНОЇ
ПІДГОТОВКИ: ПРОБЛЕМИ І ПЕРСПЕКТИВИ

Участь у конференціях (сертифікати):

