

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:

ФОРМУВАННЯ В МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ УМІННЯ ОЦІНЮВАТИ
РИЗИКИ ТА ПРИЙМАТИ РІШЕННЯ ЗАСОБОМ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

Виконала:

студентка II курсу магістратури, 61 групи
спеціальності 013 «Початкова освіта»

Щербина Наталія Валеріївна

Науковий керівник:

к. пед. н., доцент Притулик Наталія Валеріївна

Чернігів – 2023

Роботу подано до розгляду « ___ » _____ 2023 року.

Студентка _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

Кваліфікаційна робота розглянута на засідання кафедри *дошкільної та початкової освіти*
протокол № _____ від « ___ » _____ 2023 р.

Студентка допускається до захисту цієї роботи в екзаменаційній комісії.

Зав. кафедри _____
(підпис)

Ірина ТУРЧИНА
(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Щербина Н.В. Формування в молодших школярів уміння оцінювати ризики та приймати рішення засобом настільної гри. Спеціальність 013 Початкова освіта. Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. 2022. 66 с.

У кваліфікаційній роботі досліджено освітній потенціал настільної дидактичної гри як засобу формування в молодших школярів уміння оцінювати ризики та приймати рішення. Проаналізовано психолого-педагогічну літературу з проблеми застосування настільних ігор. Досліджено стан використання настільних ігор вчителями початкових класів. Експериментально перевірено уміння дітей оцінювати ризики та приймати рішення засобом настільної гри.

ABSTRACT

Shcherbina N.V. Formation of the ability to assess risks and make decisions in younger schoolchildren by means of a board game. Specialty 013 Primary education. Chernihiv Collegium National University named after T. G. Shevchenko. 2022. 66 p.

In the qualification work, the educational potential of the didactic board game as a means of forming the ability to assess risks and make decisions in younger schoolchildren was investigated. The psychological and pedagogical literature on the problem of using board games was analyzed. The state of use of board games by primary school teachers was studied. Children's ability to assess risks and make decisions using a board game was experimentally tested.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НАСКРІЗНИХ ВМІНЬ У ПРОЦЕСІ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	9
1.1. Вікові особливості молодших школярів в контексті проблеми дослідження.....	9
1.2. Класифікація ігор та дидактичні особливості їх використання.....	19
1.3. Стан використання настільних ігор у практиці роботи сучасної початкової школи	27
1.4. Методики діагностування вміння оцінювати ризики та приймати рішення засобом настільної гри.....	32
Висновки до першого розділу.....	38
РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНИХ УМІНЬ.....	40
2.1. Організація експериментального дослідження.....	40
2.2. Аналіз отриманих даних експериментального дослідження та формування рекомендацій для вчителів.....	43
Висновки до другого розділу.....	54
ВИСНОВКИ.....	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	58
ДОДАТКИ.....	63

ВСТУП

Актуальність дослідження. У сучасному освітньому просторі НУШ гра почала набувати особливої актуальності. Про це йдеться в Державному стандарті початкової освіти (2018), де ігрова діяльність розглядається як основна форма навчання впродовж двох перших років навчання дитини в школі (перший цикл).

Організація ігрової діяльності молодших школярів є дуже ефективною, оскільки саме в цей віковий період відбувається перехід від ігрової діяльності до навчальної.

У педагогіці феномен гри розглядається як засіб організації виховання і навчання, як складова педагогічної культури, досліджуються форми і засоби оптимізації ігрової діяльності сучасного покоління.

Настільні ігри дозволяють дитині розвиватися у всіх напрямках. Сучасні вчителі використовують настільні ігри для того, щоб зробити складне простим: з їх допомогою пояснюють важкий для сприйняття матеріал. Настільні ігри – ефективний засіб формування різноманітних навичок та розвитку критичного мислення, уваги. Навчання у грі сприяє позбавленню дітей зайвого стресу, що особливо важливо зараз, у дні війни.

Під час гри розвивається критичне мислення та вміння самостійно приймати рішення, ефективно вирішувати проблеми. Це дуже важливо для розвитку в дитини навичок, які на Всесвітньому економічному форумі в Давосі (2020) отримали першість у списку тих, які необхідні для майбутнього. Формування цих умінь, як наскрізних, задеклароване у Державному стандарті початкової освіти (2018).

Враховуючи сучасні вимоги суспільства, вчителі намагаються змінити практику своєї роботи, щоб сприяти активному навчанню учнів і розвитку в них критичного мислення. Саме тому будують свої уроки так, щоб учні не просто запам'ятовували навчальний матеріал, а запитували, досліджували,

твори́ли, вирішували, інтерпретували та дебатували за його змістом.

Мислити критично означає вільно використовувати розумові стратегії та операції високого рівня для формулювання обґрунтованих висновків і оцінок, прийняття рішень.

З педагогічної точки зору критичне мислення – це комплекс мисленнєвих операцій, що характеризується здатністю людини:

- аналізувати, порівнювати, синтезувати, оцінювати інформацію з будь-яких джерел;
- бачити проблеми, ставити запитання;
- висувати гіпотези та оцінювати альтернативи;
- робити свідомий вибір, приймати рішення та обґрунтовувати його.

Критичне мислення формується поступово, воно є результатом щоденної кропіткої роботи вчителя й учня. Не можна виділити чіткий алгоритм дій учителя з формування критичного мислення в учнів. Але можна виділити певні умови, створення яких здатне спонукати і стимулювати учнів до критичного мислення:

- відведення певного проміжку часу на те, щоб ознайомитися із існуючими поглядами, одговорити їх, зробити висновки;
- дозвіл на розмірковування, записування своїх припущень, визначення їх правильності чи помилковості;
- створення атмосфери очікування великої кількості різноманітних думок;
- залучення учнів до обговорення, формування в них почуття відповідальності за прийняте рішення;
- повага і цінування думок інших.

Використання ігор в освітньому процесі є досить дослідженим. Розробці теорії ігор, а також специфіці педагогічного керівництва іграми дітей присвячені науково-практичні дослідження видатних педагогів, психологів і вчених різних століть, серед яких Л. Виготський, К. Грос, Р. Земснаряд, Д. Ельконін, Я. Коменський, М. Монтессорі, Ф. Фрйобель,

К. Ушинський, Я. Корчак, А. Макаренко, В. Сухомлинський, А. Усова, А. Гончарук, А. Шиян, М. Стронін, Ю. Федусенко, тощо.

Проте майже відсутні дослідження, присвячені використанню саме настільних ігор в освітньому процесі. Тому нами була обрана тема дослідження «Формування в молодших школярів уміння оцінювати ризики та приймати рішення засобом настільної гри».

Мета дослідження: дослідити освітній потенціал настільних дидактичних ігор для розвитку в молодших школярів уміння оцінювати ризики та приймати рішення.

Завдання дослідження:

- проаналізувати психолого-педагогічну літературу з проблеми застосування настільних ігор як засобу формування наскрізних вмінь;
- дослідити стан використання настільних ігор вчителями початкової школи;
- схарактеризувати освітній потенціал настільних дидактичних ігор для формування наскрізних вмінь.

Об'єкт дослідження: освітній процес в початковій школі.

Предмет дослідження: дидактична гра як засіб формування в молодших школярів наскрізних вмінь оцінювати ризики та приймати рішення.

Методи дослідження:

- 1) теоретичні (аналіз та узагальнення теоретичного матеріалу, заснованого на вивченні літературних джерел з досліджуваної проблеми);
- 2) емпіричні (метод спостереження; опис, порівняння, систематизація та узагальнення, анкетування);
- 3) статистичні (кількісний та якісний аналіз, статистична обробка результатів дослідження).

Апробація матеріалів відбулась на Всеукраїнській онлайн-конференції з міжнародною участю «Стратегії та практика організації освітнього процесу в умовах невизначеності: нові виклики та перспективи реалізації» м.Чернігів,

30 травня 2023р.

Публікації. За нашою темою дослідження було опубліковано тези Щербина Н. Формування наскрізних вмінь молодших школярів засобом настільної гри в НУШ (Матеріали Всеукраїнської онлайн-конференції з міжнародною участю « Стратегії та практика організації освітнього процесу в умовах невизначеності: нові виклики та перспективи реалізації»). Чернігів: НУЧК імені Т.Г.Шевченка, 2023. С. 105-106.

Експериментальна база дослідження. Експеримент проводився на базі Новоборовицького ліцею Корюківського району Чернігівської області. У дослідженні взяли участь учні 3-4 класів. Загальна кількість респондентів склала 20 осіб. Анкетування вчителів проводилося на базі Новоборовицького ліцею, Корюківського ліцею №1 та Корюківського ліцею №2. Кількість респондентів – 25.

Структура магістерської роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до них, загальних висновків, списку використаної літератури та додатків. Загальний обсяг магістерської роботи складає 66 сторінок, обсяг основного тексту - 57 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НАСКРІЗНИХ ВМІНЬ У ПРОЦЕСІ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1. Вікові особливості молодших школярів в контексті проблеми дослідження

Основною передумовою для формування особистості у цьому віці є перехід до нового стану дитини в суспільстві, яке зобов'язує її до відповідальної, суспільно контрольованої, цілеспрямованої діяльності, виховує почуття обов'язку та відповідальності перед оточуючими, уміння діяти свідомо та організовано, розвиває у дитині вольові якості.

Якість навчальної роботи школяра, і навіть його поведінка оцінюється школою, і ця оцінка впливає на характер його відносин із оточуючими – вчителями, батьками, друзями. До дитини, яка недбало належить до навчання, що пропускає заняття, не бажає вчитися, оточуючі, природно, ставляться інакше, ніж до школяра, який старанно виконує свої обов'язки. Дуже важливим для молодшого школяра є й те, що, отримуючи хороші оцінки за свою навчальну працю, вона може чекати з боку оточуючих як похвалу, так і повагу. Особливу роль відіграє заохочення та нагорода.

Нове становище дитини наповнює його життя глибоким змістом, що позначається на загальній спрямованості його особистості, переживання, уявлення. Нова спрямованість, що у дітей молодшого шкільного віку, виражається й у тому, що вони активно прагнуть знайти місце у колективі, завоювати повагу і авторитет у товаришів. Це прагнення відбувається за певного становища у колективі та за умов навчання та виховання у шкільництві, що є величезним стимулом у навчальній роботі. Молодші школярі починають свідомо домагатися звання відмінника, оскільки в добре організованих школою та вчителями колективах саме це звання насамперед дає їм право на повагу та авторитет у товаришів.

Вступ до школи є початком нової етапу в житті молодших школярів, і його основна діяльність - навчання - стає їхнім провідним видом занять.

Вік надає важливе значення на ступінь сприйняття людини. У рамках цієї роботи нас цікавлять зокрема молодші школярі. Слід зазначити, що до молодшого шкільного віку прийнято відносити дітей віком 6-11 років, які навчаються в 1-4 класах початкової школи.

Цей вік характеризується досить спокійним періодом розвитку як розумового, так і фізичного виховання. Початок навчання означає перехід від ігрової діяльності до навчальної. Саме тому вступ до школи вносить найважливіші зміни у життя дитини. У нього з'являються певні зобов'язання:

- відвідувати школу;
- виконувати домашні завдання;
- підтримувати дисципліну під час навчального процесу та інше.

У всі часи вчення означало серйозну працю, насамперед працю над собою. Учням початкової школи особливо складно, оскільки вони мають вливатися в абсолютно новий колектив, вчитися та розвиватися на протягом одинадцяти років.

Молодші школярі відрізняються гостротою та свіжістю сприйняття, допитливістю. Але важливо відзначити, що на порозі своїх відкриттів сприйняття школярів недостатньо диференційовано. Це проявляється у тому, що вона може плутати схожі літери та цифри. При успішному навчанні сприйняття дитини поступово стає синтезуючим.

Виділяють кілька основних стадій сприйняття залежно від віку школяра:

- від шести до дев'яти років - опис картини загалом;
- після дев'яти років – переказ побаченого своїми словами.

У процесі навчання відбувається перебудова сприйняття, загалом, воно переходить більш високий рівень розвитку.

Молодший шкільний вік захоплює етап початку формування уваги. Без сформованості цієї психічної функції процес навчання неможливий. [45]

Деякі особливості сприйняття властиві саме молодшим школярам:

- слабкість довільної уваги - школяреві складно змусити себе зосереджено працювати без високої мотивації;
- розвинена мимовільна увага - школяра привертає все нове, яскраве та

незвідане;

– високий ступінь смислового запам'ятовування, управління своєю пам'яттю - школярі швидше запам'ятовують конкретні відомості, події, особи, предмети та факти.

Важливо, що молодші школярі схильні до механічного запам'ятовування без усвідомлення певних смислових зв'язків.

Серед школярів досить часто зустрічаються ті, хто може запам'ятати навчальний матеріал, прочитавши один раз розділ підручника. Такі діти дуже швидко запам'ятовують та зберігають у своїй пам'яті прочитане. У той же час є діти, які також швидко запам'ятовують навчальний матеріал, але дуже швидко забувають його. Основне завдання для другої категорії школярів полягає у правильному формуванні установки на тривале та ефективно засвоєння інформації. Найбільш складна ситуація складається для школярів, які дуже складно запам'ятовують прочитаний текст і швидко забувають його. Тут потрібно використовувати різноманітні прийоми раціонального запам'ятовування [30].

Психологи поділяють молодших школярів за способом мислення на кілька категорій:

1) теоретики - діти, яким подобається вирішувати навчальні завдання словесно, вони роблять це легко і невимушено;

2) практики - діти, які при вирішенні того чи іншого завдання звикли спиратися на наочність та певні практичні маніпуляції.

У більшості дітей спостерігається рівновага між різними видами мислення [21].

У питанні формування теоретичного мислення найважливішим критерієм є формування наукових понять. Саме теоретичне мислення допомагає школяру застосовувати ті чи інші знання практично.

Психологи говорять про кризу семирічної дитини. Цей період характеризується певними внутрішніми змінами дитини щодо несуттєвих зовнішніх змін.

Діти не усвідомлюють потреби у пізнанні чогось нового. Вони не звикли

виконувати певні завдання, які ставлять перед ними педагоги (чи батьки). Але виховання дітей у цьому контексті зовсім не обов'язково навчання у школі. Це може бути допомога по господарству, заняття певним видом спорту, догляд за домашніми тваринами. Дитина починає усвідомлювати, що вона аж ніяк не безпорадна, що від неї залежить дуже багато, що її вчинки важливі та значущі для оточуючих. І це, в свою чергу, дозволяє їй усвідомити свою значимість.

У процесі формування особистості у дитини з'являється своя внутрішня позиція, яка зберігається на все життя та визначає поведінку людини надалі. Формування внутрішньої позиції відбувається залежно від того, який сам школяр.

Передумови переходу дитини на наступний віковий етап багато в чому пов'язаний із психологічною готовністю дитини до школи [33].

Складовими компонентами психологічної готовності до школи є:

- інтелектуальна готовність;
- особистісна готовність;
- соціально-психологічна готовність;
- готовність емоційно-вольової сфери.

Нові умови в житті молодших школярів висувають достатньо жорсткі вимоги до розвитку мислення, сприйняття, пам'яті, інтересу та уваги дітей.

Багато залежить від ставлення батьків та вчителів до дитини: саме вони своєю поведінкою, виховними заходами, здатні пробудити в школярі бажання вчитися та розвиватися, або «відбити» це бажання раз і назавжди.

Добиваючись певного результату у навчанні, школяр чекає підтримки, тут дуже важливо правильно надати йому психологічну допомогу, щоб не зламати його чуйне сприйняття.

Виділяють кілька мотивів до навчання у молодших школярів, серед яких найбільш значущим та сильним є отримання високих позначок [44]. Для школяра це спосіб отримання заохочення та похвали не тільки з боку близьких (хоча це також досить важливий чинник), а й з боку педагога.

Крім того, розрізняють зовнішні мотиви і внутрішні, в числі яких:

- 1) пізнавальні мотиви - орієнтовані на прагнення до придбання нових

знань, а також бажання опанувати нові способи набуття знань;

2) соціальні мотиви – орієнтовані на прагнення особистості стати розумною людиною, а також бути максимально корисною для суспільства.

Мотивація, сформована у початкових класах, досить часто стає домінуючою: діти, які відзначилися високою успішністю, намагаються зберегти це досягнення аж до закінчення навчання; діти на інстинктивному рівні, намагаються уникнути незадовільних позначок і, як наслідок, невдоволення батьків.

Зовнішні мотиви відрізняються від внутрішніх наявністю вигоди школяра (досягати певних успіхів у навчанні за матеріальну винагороду, з метою отримання будь-якої користі).

Оцінка успішності учнів початкових класів є своєю роду оцінкою особистості дитини. Відмінники мають підвищену самооцінку, а ті, хто не добре навчається, навпаки, найчастіше є невпевненими у собі. У зв'язку з цим у деяких школах ухвалено рішення не проставляти оцінки першокласникам, щоб не порушити формування правильної самооцінки дитини та не спотворювати її особистісний розвиток.

Серед молодших школярів виділяють дітей, які перебувають у так званій «групі ризику»:

- діти з синдромом дефіциту уваги, що виражається у його надмірній активності;

- дитина-шульга - низька здатність зорово-рухових координацій;

- порушення емоційно-вольової сфери - агресивні, сором'язливі та вразливі діти.

Ці фактори особливостей розвитку школярів повинні враховувати не лише педагоги, а й батьки. Саме від батьків залежить реакція дитини на можливі шкільні невдачі. Чим легше вона сприйматиме їх, тим більше шансів на її якнайшвидше емоційне відновлення.

Можна виділити такі основні критерії виявлення сформованості інтересу до навчання молодших школярів:

- 1) Пізнавальна мотивація, спрямованість інтересів;

- 2) Мотиваційні переваги у виборі діяльності;
- 3) Довільна пошукова активність у формі питань;
- 4) Особливості прояву пізнавального інтересу у ситуації вибору різного типу завдань.

Саме у молодшому шкільному віці закладається фундамент моральної поведінки, відбувається засвоєння моральних правил поведінки, починає формуватися загальна спрямованість особистості [14].

Характер молодших школярів імпульсивний та емоційний. Емоційність виявляється у їхній великій емоційній нестійкості, частій зміні настроїв, схильності до афектів, короткочасних та бурхливих проявів радості, горя, гніву, страху [24]. З роками все більше розвивається здатність регулювати свої почуття, стримувати їх небажані прояви.

Проаналізувавши вікові особливості, можна дійти невтішного висновку, що молодший шкільний вік захоплює етап самого початку формування уваги. Без сформованості цієї психічної функції процес навчання неможливий. Тому педагог має донести до дитини ідею, що вчення - це не розвага, а серйозна і напружена робота з себе. А тому велику роль у питаннях поведінки та сприйнятті навчання, грають методи представлення та діагностування навичок дитини. Одними із таких навичок є здатність приймати рішення та оцінювати ризики.

Уміння ризикувати (приймати ризики) характеризується тим, що підприємлива дитина має усвідомлювати ризики будь-якої своєї діяльності, бути готовою об'єктивно оцінювати такі ризики і вживати заходів щодо їх усунення.

Таким чином, здатність і сміливість іти на необхідний ризик є своєрідним «будівельним знаряддям» підприємливості.

Підтвердженням цієї думки є припущення Г. Каріоно, висловлене у статті «Провідні початкові школи, засновані на освіті підприємництва», що підприємці – це ті, хто наважуються ризикувати, відчують можливості для бізнесу та здатні ефективно і якісно використовувати ресурси для отримання прибутку.

Тому освіта виступає інструментом, який вважається найбільш

ефективним для прищеплення школярам підприємницьких цінностей.

Здатність планувати заходи і реалізовувати їх пов'язана з виразним баченням особистістю своєї діяльності, оскільки, щоб бути успішним, треба мати чіткий план або шлях на майбутнє, залишатись впевненим у своїх ідеях і повністю в них вірити.

Дослідники переконані, що в молодшому шкільному віці діти здатні усвідомлювати значення прийняття рішення та оцінювати ризики шляхом опанування таких умінь, як:

- самостійне визначення мети праці;
- планування й організація трудового процесу;
- уміння раціонально використовувати матеріали та обладнання;
- враховувати фактор часу в роботі;
- об'єктивно оцінювати результати праці;
- чесно й сумлінно ставитися до своїх обов'язків.

У цей період, до 6-7 років, нервові процеси стають більш рухливими і встановлюється баланс між процесами збудження і гальмування. Проте, процеси збудження переважають над гальмуванням, що призводить до характерних особливостей молодших школярів, таких як непосидючість, підвищена активність та емоційна збудливість. Також, варто зазначити, що розвиток крупних м'язів у цьому віці випереджає розвиток дрібних м'язів, що робить виконання сильних та розмашистих рухів легшим для дітей, ніж точних та дрібних рухів (під час письма) [40].

Фізична витривалість та працездатність дітей мають відносний характер, і, в цілому, більшість дітей швидко втомлюються від надмірних навантажень у школі. Обмежена рухова активність негативно впливає на їх психо- емоційний та фізичний розвиток. Уже через 25-30 хвилин після початку уроку працездатність дітей знижується і вони стають втомленими. Особливо сильно втомлюються діти під час емоційно насичених уроків та заходів. Усе це необхідно враховувати, особливо з урахуванням їх збудливості [16, 17].

Вступ до школи приносить суттєві зміни в житті дитини, особливо в соціальному аспекті розвитку і формує новий вид діяльності - навчання.

На основі цієї нової діяльності розвиваються ключові психологічні

аспекти: мислення стає центральною функцією у свідомості. Отже, мислення починає домінувати і поступово визначає роботу всіх інших психічних процесів, таких як пам'ять, увага та сприйняття. З розвитком мислення інші функції також інтелектуалізуються та стають більш свідомими.

Розвиток мислення є важливим етапом у формуванні особистості дитини. Він сприяє появі нової риси - рефлексії, яка включає усвідомлення себе, своєї позиції в родині, класі та самооцінку як учня. Цю оцінку дитина отримує, спостерігаючи, як її оточуючі реагують на неї. Згідно з концепцією Е. Еріксона, американського психолога, на цьому етапі формується важливий аспект особистості - відчуття соціальної та психологічної компетентності або, в умовах несприятливого середовища, соціальної та психологічної неповноцінності [16].

У дітей у віці 7-8 років переважає конкретне мислення, яке базується на сприйнятті конкретних категорій.

Згодом настає перехід до стадії формальних операцій, який пов'язаний із розвитком здатності до узагальнень і абстрагувань. До переходу до середньої школи учні повинні навчитися самостійно міркувати, робити висновки, порівнювати, аналізувати, виявляти загальне і окреме, встановлювати прості закономірності [39].

Учні 1-2-го класу зазвичай спираються на зовнішні ознаки, що характеризують дії об'єкта (що він робить) або його призначення (для чого він призначений). Але вже у 3-4-му класі школярі починають використовувати знання та уявлення, набуті під час навчання.

У розвитку молодшого школяра спостерігається поступовий перехід від аналізу окремих предметів та явищ до аналізу зв'язків та відношень між ними. Останнє є передумовою для розуміння школярами явищ навколишнього життя.

Молодшим школярам легше встановлювати зв'язок від причини до наслідку, ніж від наслідку до причини. Це зрозуміло, оскільки причина та наслідок мають прямий зв'язок, тоді як аналіз фактів у зворотному порядку вимагає розгляду різних причин, що для дітей часто ще не є легким завданням [32].

Розвиток теоретичного мислення, яке передбачає використання понять, грає важливу роль у формуванні рефлексії у дітей до закінчення молодшого шкільного віку. Рефлексія, яка полягає в дослідженні природи понять самого себе та навколишнього світу, перетворює пізнавальну діяльність дитини і визначає її ставлення до інших людей і до самої себе.

Під час навчання пам'ять розвивається в двох напрямках, які взаємодіють між собою. По-перше, зростає значення і вагомість словесно-логічного та смислового запам'ятовування у порівнянні з наочно-образним. По-друге, дитина здатна свідомо керувати своєю пам'яттю і регулювати її процеси, такі як запам'ятовування, відтворення та пригадування.

У молодших школярів через переважання першої сигнальної системи більш розвинутим є наочно-образне запам'ятовування. Діти краще запам'ятовують конкретні факти, події і предмети, ніж визначення та пояснення. Вони схильні до механічного повторення, без усвідомлення смислових зв'язків.

Це можна пояснити тим, що молодші школярі ще не вміють розрізняти, що саме потрібно запам'ятати буквально, а що можна узагальнити. Ці навички потребують навчання [17].

Наразі дитина ще не володіє мовою належним чином, тому їй легше запам'ятовувати все, ніж відтворювати текст своїми власними словами.

Перед тим як перейти до середньої ланки, учень повинен сформувати навички запам'ятовування і відтворення змісту матеріалу, доказів, аргументації та логічних схем міркувань.

Надзвичайно важливо навчити школяра належно формулювати цілі для запам'ятовування матеріалу. Продуктивність запам'ятовування залежить від мотивації. Якщо учень має чітку мету при запам'ятовуванні матеріалу, то його здатність до запам'ятовування буде швидшою, інформація буде краще зберігатися в пам'яті та точніше відтворюватися.

У молодшому шкільному віці діти мають обмежені можливості вольового регулювання уваги. Якщо старші школярі можуть зосередитися на нудній та складній роботі, мотивуючи себе майбутніми результатами, то

молодші школярі, як правило, можуть наполегливо працювати лише за умови наявності «близької» мотивації, такої як похвала чи позитивна оцінка.

У молодшому шкільному віці увага стає більш концентрованою і стійкою, особливо коли навчальний матеріал є наочним та захоплюючим, викликаючи емоційну реакцію у школяра.

Змінюється й внутрішня позиція дітей. У перехідний період взаємини з однолітками відіграють велику роль у формуванні позиції дитини. На цьому етапі вони проявляють бажання зайняти певне положення в системі класних та особистих стосунків, формується стабільний статус учня в цій системі [6, 16].

На емоційний стан дитини все більше починають впливати її взаємини з товаришами, а не лише навчальні успіхи чи стосунки з вчителями. Також відбуваються значні зміни в нормах, якими регулюються взаємини між школярами. Якщо у молодшому шкільному віці ці відносини переважно визначаються «дорослими» моральними нормами, такими як успішність у навчанні та виконання вимог дорослих, то від 9 до 10 років на передній план виходять так звані «стихійні дитячі норми», пов'язані з рисами справжнього товариша.

Характер молодшого школяра відзначається такими особливостями: імпульсивність; схильність діяти без обдумування, не уважно, відштовхуючи всі обставини (це пов'язано зі слабким контролем над власною поведінкою через вікові особливості); загальна недостатність вольової сили - діти у віці 7-8 років ще не вміють тривалий час працювати над досягненням поставленої мети, не піддаються наполегливим труднощам [6, 39].

Примхливість і упертість можуть пояснюватися недоліками сімейного виховання, коли дитина звикла до того, що всі її бажання та вимоги задовольняються.

Під час закінчення початкової школи у дитини формуються такі якості, як працьовитість, старанність, дисциплінованість та акуратність. Поступово розвивається здатність до вольового контролю над своєю поведінкою, вміння стримувати себе та контролювати свої дії, не піддаватися миттєвим

спонуканням. Також зростає наполегливість і довільність [16].

Коли учень закінчує початкову школу у нього змінюється ставлення до навчальної діяльності. Спочатку у першокласників формується інтерес до самого процесу навчання (діти можуть захоплено та старанно займатися тим, що в майбутньому не буде корисним), а потім з'являється інтерес до результатів своєї праці [16].

Під час виявлення інтересу до результатів своєї навчальної праці, вони починають цікавитися змістом навчальних завдань та прагнуть набувати нові знання. Формування інтересу до змісту навчальної діяльності та отримання знань пов'язане з почуттям задоволення від своїх досягнень. Це почуття посилюється заохоченням вчителя та дорослих, наголошенням навіть на найменших успіхах та прогресу [16, 32].

Вікові особливості молодших школярів мають значний вплив на їхню ігрову діяльність.

Слід зазначити, що це загальні тенденції, і кожна дитина є індивідуальною. Важливо сприяти різноманітності ігор для дітей, щоб вони могли виражати себе та розвиватися відповідно до своїх інтересів та потреб.

1.2. Класифікація ігор та дидактичні особливості їх використання

Гра – це важливий аспект дитинства, який не лише приносить радість, але і відіграє ключову роль у розвитку дитини. Настільна дидактична гра є складним педагогічним інструментом, спрямованим на імітацію та моделювання навчальних ситуацій через гру.

Існує різноманіття дидактичних ігор, класифікація яких може ґрунтуватися на різних ознаках, таких як навчальний зміст, типова діяльність дітей, правила гри, та інші. Деякі види включають ігри для сенсорного виховання, словесні ігри, та ігри для ознайомлення з природою та математичними уявленнями.

Зокрема, виділяють ігри з дидактичними іграшками, настільно-друковані ігри, словесні ігри, та псевдосюжетні ігри. Це допомагає акцентувати увагу на навчанні та пізнавальній діяльності дітей, але не завжди вистачає для

відображення особливостей ігрової діяльності та керівництва вихователя.

Загальною метою настільних дидактичних ігор є розвиток різних аспектів особистості дитини через ігрові дії та завдання. Наприклад, ігри-мандрівки, як казки, розширюють уяву та надають навчальний зміст через цікавий сюжет. Ці ігри сприяють розвитку уваги, спостережливості та усвідомлення завдань, роблячи процес навчання цікавим і задовільним для дітей.

Ігри-мандрівки завжди привертають увагу та викликають інтерес дітей, завдяки своєму романтичному характеру. Це сприяє активному включенню дітей у розвиток сюжету гри, розширенню ігрових дій і бажанню вивчити правила гри для досягнення результату. Роль педагога у грі-мандрівці є складною і вимагає глибоких знань, готовності відповісти на питання дітей та провести навчання в ігровій формі.

Гра-мандрівка втілює дії, думки та почуття дитини, задовольняючи її потреби у знаннях. У грі-мандрівці використовуються різні методи діяльності, такі як постановка завдань, пояснення способів їх вирішення, розробка маршрутів, поетапне вирішення завдань та відчуття радості від успішного їх вирішення [41]. Ігри-мандрівки часто неправильно асоціюються з екскурсіями, відмінність між якими полягає в тому, що екскурсія – це форма прямого навчання, а гра-мандрівка – це форма задоволення та задоволення потреб у знаннях.

Ігри-доручення мають схожу структуру з іграми-мандрівкою, але вони є простішими за змістом і коротшими за тривалістю. Основа цих ігор - дії з предметами, іграшками, словесні завдання, які спонукають дітей до виконання конкретних завдань.

Ігри-пропозиції починаються з певних слів або питань, що ставлять перед дітьми завдання або заохочують до висловлювання власних думок.

Ігри-загадки, виникнення яких пов'язано з давніми часами, сприяють розвитку розумової праці дітей. Вони вимагають від дітей логічного мислення. Розгадування загадок розвиває аналітичні здібності, допомагає робити висновки та узагальнення.

Ці різні типи ігор сприяють розвитку різних аспектів особистості дитини, надаючи радість і задоволення від навчання в ігровій формі.

Гра-бесіда або гра-діалог, базується на взаємодії педагога з дітьми, а також на самостійному спілкуванні дітей між собою. Це специфічна форма ігрового навчання та ігрової діяльності, де вчитель часто виступає не від свого імені, а від імпровізованого персонажа, зберігаючи тим самим ігровий контекст та стимулюючи бажання дітей приймати участь в грі.

Гра-бесіда має навчально-виховне значення, оскільки вона ставить перед собою завдання активізувати емоційно-розумові процеси, сприяючи єдності слів, дій, думок та уяви дітей. Вона сприяє розвитку у них навичок слухання, здатності уважно стежити за змістом розмови, висловлювати свої власні думки та додає до розмови новий контекст.

Цінність гри-бесіди виявляється у тому, що вона розвиває активний пошук розв'язання ігрового завдання, вчить дітей висловлювати свої думки та доповнювати їх, а також формує вміння слухати та взаємодіяти в групі. Ігрове завдання гри-бесіди, яке визначається метою навчального та виховного впливу, співвідноситься зі шкільною програмою, викликаючи цікавість та бажання дітей вивчати тему гри. Важливою частиною гри є правила, які визначають порядок і взаємовідносини між дітьми та навчальні правила, які допомагають розкрити, що і як слід робити в грі.

Таким чином, гра-бесіда, як складна форма ігрового навчання, включає в себе дидактичне та ігрове завдання, а також вимагає активної участі та взаємодії дітей в процесі спілкування.

Ігри з предметами та іграшками дозволяють дітям ознайомлюватися з їх властивостями та ознаками, порівнювати та класифікувати їх. Це сприяє розвитку логічного мислення, оскільки діти поступово вирізняють, об'єднують предмети за певною ознакою, такою як колір, форма чи призначення. Ігри з природним матеріалом, організовані під час прогулянок, сприяють закріпленню знань про природу та розвитку розумових процесів.

Наступально-друковані ігри передбачають взаємодії не з реальними предметами, а з їх зображеннями. Це включає добирання картинок за схожістю, складання цілого з частин та інші ігрові завдання, що сприяють розвитку розумових процесів, просторової орієнтації та уваги.

Словесні ігри, які є складнішими, вимагають від дітей мислення про

предмети, з якими вони не взаємодіють безпосередньо, і використовують набуті знання в нових ситуаціях. У молодшому дошкільному віці такі ігри спрямовані на розвиток мовлення, уточнення словникового запасу, формування вміння лічити та орієнтуватися у просторі.

Також можна розглянути класифікацію ігор за К. Гросу та інших вчених:

- експериментальні ігри: сюди входять сенсорні, моторні, інтелектуальні (К. Грос вважає, що ці ігри базуються на інстинктах, які забезпечують функціонування організму);

- спеціальні ігри: сюди включаються ігри, що розвивають необхідні часткові здібності для використання в різних сферах життя.

Німецький психолог В. Штерн класифікував ігри на індивідуальні та соціальні, враховуючи необхідність розвивати внутрішні сили дитини та вплив зовнішнього середовища.

Швейцарський психолог Ж. Піаже виділяв інші види ігор: ігри-вправи, символічні ігри та ігри за правилами.

Американська дослідниця К. Гарвей надала більш детальну класифікацію, розділяючи ігри на ігри з рухами і взаємодією, ігри з предметами, мовні ігри та ігри із соціальним матеріалом.

Сучасна педагогіка часто використовує класифікацію Н.Кудикіної, де вона виокремлює творчі ігри (режисерські, сюжетно-рольові, будівельно-конструкційні) та ігри за правилами (рухливі, дидактичні). Основна відмінність педагогічної гри від гри взагалі полягає в тому, що вона має чітко поставлену мету навчання і відповідні педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в очевидному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Настільні дидактичні ігри, які правильно організовані та успішно реалізовані, виконують важливі дидактичні завдання: [42].

- 1) реалізація особистісно орієнтованого навчання (це досягається за допомогою стимулювання різних мотивів у школярів, враховуючи їхні індивідуальні особливості та інтереси);

- 2) зменшення імовірності негативних побічних ефектів (дидактичні ігри спрямовані на досягнення пізнавального ефекту, що допомагає уникнути втоми

та нудьги під час навчання);

3) розвиток дослідницьких навичок (ігри надихають учнів своєю перспективою, постійною зміною ролей, персонажів і стимулів, сприяючи розвитку активного пошуку знань);

4) відволікання від навчання (дидактичні ігри дають можливість дітям відволіктися від напруженої навчально-пізнавальної діяльності і поглибитися у захопливе грою середовище);

5) зміна позицій у сприйнятті світу (гра дозволяє дітям сприймати навколишній світ з різних позицій та знаходити своє місце в ньому).

Дитячі ігри, впроваджені в процес навчання вчителями під час виконання домашніх завдань, сприяють кращому засвоєнню навчального матеріалу, розвитку творчих здібностей та організації сумісної діяльності. Вони сприяють вихованню характеру, наполегливості, винахідливості та уміння володіти собою в різних ситуаціях.

Особливість дидактичних ігор полягає в тому, що їх зміст, методика та правила розробляються вчителем з дидактичною метою. При цьому враховуються педагогічні завдання та потреби учнів.

Функціонально всі види дидактичних ігор орієнтовані на навчання та розвиток дітей за допомогою ігрового задуму. Ця особливість визначає специфіку роботи вчителя із застосуванням ігрових прийомів у процесі розвитку дитини.

У структурі гри визначаються ролі гравців, ігрові дії, заміщення реальних речей ігровими, реальні стосунки між гравцями та сюжет гри. Гра є видом діяльності, спрямованою на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, у якій дитина повністю реалізовує себе як суб'єкт діяльності [44].

Мотивація гри забезпечується добровільністю, можливістю вибору та елементами змагання. Гра включає такі риси, як вільна розвивальна діяльність, творчий та імпровізаційний характер, емоційна піднесеність, наявність правил.

С. Шмаков визначає гру як важливий феномен педагогічної культури та надає їй ряд функцій, таких як соціалізація, міжнаціональна комунікація, самореалізація, комунікативна, діагностична, терапевтична, корекційна та розважальна. Ці функції розглядають гру як засіб залучення дитини до

суспільства, формування комунікативних навичок та розвитку різних сторін особистості. Таким чином, педагогічна гра є значущим методом організації навчання та розвитку дітей, забезпечуючи їм можливість навчатися та розвиватися в ігровій формі.

Існують деякі вимоги до настільних дидактичних ігор: [33].

- процес запам'ятовування повинен починатися зі спеціально організованого сприйняття, спрямованого на виділення таких різноманітних ознак об'єкта як колір, форма, величина, просторове розташування тощо;

- процес запам'ятовування повинен спиратися на розумові операції (аналіз, порівняння, узагальнення, виділення істотних властивостей предмета);

- під час проведення має бути передбачено ускладнення дидактичних ігор;

- у процесі гри необхідно забезпечувати раціональне поєднання керівництва педагога та самостійної діяльності дітей;

- необхідно забезпечувати розвиток самоконтролю, що перебуває в перевірці результатів запам'ятовування та аналізу помилок;

- гра повинна сприяти розвитку довільної пам'яті і тому будуватися з урахуванням виділених етапів цього процесу

Настільна дидактична гра - це досить багатогранний метод навчання, насичений різними навчальними компонентами. Виконання вимог до кожного компонента дозволить педагогу не тільки грамотно організувати навчально-виховний процес, а й сформувати творчі здібності учнів, позначені у НУШ.

Розуміння того, що в освітньому процесі центральне місце належить учневі, вимагає використання сучасних засобів для розвитку його особистості. У цьому контексті основними завданнями шкільної освіти є методологічна переорієнтація на особистість учня, оновлення змісту та впровадження сучасних технологій навчання і виховання відповідно до потреб сучасності.

Особливо важливо враховувати, що діти початкової школи схильні до гри і найбільш ефективним способом педагогічного впливу на них є використання ігор та ігрових ситуацій. Коли діти стикаються з новим колективом, важливо використовувати ігри для сприяння знайомства, налагодження стосунків та спілкування між учнями різних класів [31].

Використання навчальних ігор є не лише обґрунтованим в сучасному контексті викликів, що ставляться перед освітою, але й підтримується результатами педагогічних досліджень. Багато вчених, включаючи, Я.Коменського, К.Ушинського, Л.Виготського, А.Макаренка визнавали важливість гри в житті дитини.

А. Макаренко наголошував, що гра відіграє ключову роль у житті дитини і визначає, якою вона стане в майбутньому. За його словами, виховання майбутнього діяча передбачається перш за все через гру. Такий підхід знаходить віддзеркалення у висловленнях інших вчених, таких як Ж. Фабр та інші.

Гра є важливим та доступним засобом розвитку дитини, і вчителю, який відповідає за виховання, слід бути поруч із дитиною в грі, використовуючи ігри так, щоб дитина бачила в ньому друга та партнера, а не лише наглядача [32].

Ігрова діяльність в молодшому шкільному віці не тільки супроводжує навчальну діяльність, а й сприяє успішному засвоєнню навчального матеріалу та розвитку пізнавальних сил, самооцінки та соціальних навичок у дітей.

Гра – це унікальний вид діяльності, де процес має більше значення, ніж результат. Головна мета гри полягає в самому задоволенні від процесу, який виступає результатом, тоді як сам результат є проміжною ланкою у цьому процесі. З урахуванням психофізіологічних особливостей молодших школярів, важливо враховувати їхню постійну потребу в грі та ігровому спілкуванні.

Як зауважує Р. Охрімчук, деякі вчителі можуть організовувати гру лише як засіб зайняття дітей, не використовуючи повністю виховний потенціал гри. Гра може служити різноманітним цілям таким як, формування емоційної культури, розвиток творчої інтуїції, вивчення навчального матеріалу, емоційне розвантаження, навчання соціальних навичок, зняття втоми та поліпшення настрою. Гра стає інструментом для розвитку дитячої творчості.

Для учнів початкових класів процес навчання представляє собою фрагмент реального життя з конкретними взаєминами.

Гра як метод навчання є особливо ефективною для активізації та інтенсифікації навчального процесу. Гра може слугувати технологією навчання, де діти накопичують моральний та етичний досвід пізнання світу.

Зокрема, гра виявляється надзвичайно корисною для успішного переходу від дошкільного віку до умов шкільного навчання. Адаптація є успішною, якщо гра є відомою, бажаною та емоційно теплою для дитини, і вона визнає її значимість, навіть коли інші види діяльності стають більш пріоритетними.

Сучасні педагоги та психологи вважають, що немає дітей, які були б абсолютно нездатні до чого-небудь. Кожна дитина має потенціал для творчості і володіє певними задатками, які, за сприятливих умов, можуть розвиватися у виражені здібності. Сучасний підхід до навчання та виховання акцентує увагу на розвитку креативності – здатності творчо вирішувати проблеми. Один з показників креативності - це здатність створювати унікальні рішення.

Особливо виразною формою дитячої творчості є сюжетно-рольова гра, пов'язана з ознайомленням із різними професіями. Під час таких ігор діти виступають як драматурги, режисери, декоратори та актори одночасно. Вони творять для себе світ, в якому відображають свої мрії, думки та почуття, які володіють ними в той момент. Таким чином, гра завжди є імпровізацією.

Якщо вчитель часто використовує цікаві настільні дидактичні ігри, молодші школярі раптом розуміють: "Мені подобається задумуватися, дайте мені завдання, яке змусить мене глибше роздумувати", і таким чином з'являється інтерес до розумової праці.

Дидактичні ігри повинні відповідати наступним психолого-педагогічним умовам: [34]

- сприяти зміцненню колективу;
- мати пізнавальне значення;
- активізувати громадську позицію учнів;
- забезпечувати участь у грі переважної більшості учнів;
- створювати умови для індивідуальної та групової творчості.

Багато залежить від ігрової позиції вчителя, якому слід:

- реалізовувати наявний ігровий план та не використовувати авторитарну позицію під час гри;
- виявляти прихильне ставлення до учнів, бути відкритим, сприйнятливим і трохи інфантильним;
- сприяти формуванню переконаності в необхідності ігрової поведінки;

- швидко переходити від реального до ігрового плану через гумор або байки;
- демонструвати широкий діапазон ігрових прийомів.

Тільки в цьому випадку ігрова позиція вчителя сприятиме реалізації основних її функцій: гуманізації взаємин вчителя з учнями, підвищенню творчого потенціалу колективної діяльності. Це важливо не тільки для розуміння індивідуальних особливостей розвитку дітей, але і для розкриття їхніх вікових особливостей. Таким чином, дидактичні ігри відіграють важливу роль у житті та розвитку дітей молодшого шкільного віку, сприяючи їхній готовності до майбутнього.

1.3. Стан використання настільних ігор у практиці роботи сучасної початкової школи

Використання настільних ігор в навчанні є питанням, яке привертає увагу педагогів у багатьох країнах. Настільні ігри можуть бути ефективним інструментом для навчання та розвитку учнів, сприяючи розвитку різних навичок, таких як стратегічне мислення, співпраця, розв'язання проблем та інші [35].

Деякі вчителі використовують настільні ігри для викладання різних предметів, включаючи математику, мови, іноземні мови та інші. Це може бути особливо корисним для учнів молодшого шкільного віку, оскільки граючи, вони можуть вивчати і розвивати свої здібності навіть поза класною кімнатою.

Тенденції використання настільних ігор в навчальному процесі можуть різнитися в залежності від країни, регіону та конкретної школи чи вчителя. Деякі вчителі активно впроваджують ігри як частину свого навчального плану, водночас інші можуть виявляти менше зацікавлення або мати обмежений доступ до ресурсів для використання ігор.

На практиці, настільні ігри відрізняються своєю унікальністю з кількох аспектів. По-перше, більшість таких ігор розраховані на двох чи більше учасників, вона слугує інструментом для спілкування та спільного переживання яскравих емоцій. Зокрема, настільні ігри є чудовим способом об'єднати дітей,

дорослих і навіть представників старшого покоління за одним столом.

Крім того, настільні ігри володіють універсальністю відносно місця та часу гри, оскільки їх можна грати вдома, на відпочинку, в поїзді і т. д. Важливо також відзначити, що ці ігри не обмежені станом здоров'я учасників, надаючи можливість грати всім, незалежно від фізичного стану.

Настільні дидактичні ігри також визначаються тим, що багато з них мають розвивальні аспекти, сприяючи розвитку різних навичок, таких як логічне мислення, комунікативні навички, концентрація і багато інших. Важливо підкреслити, що ці ігри можуть вирішувати декілька педагогічних завдань одночасно [36].

Ігри, такі як ребуси, кросворди та чайнворди, відзначаються наявністю ігрового правила, що визначає ігрове завдання. Розв'язання цих завдань призводить до досягнення конкретного результату. Важливою рисою таких ігор є цікавість, яка привертає дітей і стимулює їх участь. Головною метою настільних ігор є розвиток уваги, кмітливості і спостережливості.

Ці ігри сприяють формуванню логічного мислення та вчать швидко реагувати на завдання. Вони також мають елемент змагання, що сприяє розвитку конкурентних навичок. У результаті гри діти розвивають критичне та логічне мислення.

Використання настільних ігор у навчальному процесі дозволяє диференційовано підходити до оцінки знань і здібностей учнів. Ці ігри можуть проводитися як індивідуально, так і у формі групової чи колективної роботи. Матеріали для настільних ігор включають щільний папір, картон, ілюстрації, а також дитячі кубики тощо. Кросворди і ребуси можуть бути виконані на шкільній дошці, аркуші ватману або окремих картках як роздатковий матеріал.

Гра «Де що росте?» та гра «Хто де живе?» можуть бути використані як настільні ігри в молодших класах для активізації та закріплення знань про рослини та тварини, їх зовнішній вигляд та місце проживання.

У класі діти можуть об'єднатися у групи за вказівкою вчителя. Кожній групі надається комплект малюнків із зображенням рослин або тварин. За командою вчителя учні повинні визначити, що росте на їхній території (групі) та вибрати відповідні малюнки. Виграє та група, яка найшвидше та

найправильніше виконала завдання.

Гра «Хто де живе?» також може відбуватися за аналогічним принципом. Кожна група отримує комплект малюнків із зображенням тварин і їм слід визначити, які тварини проживають у їхньому середовищі (ліс, водойма, свійські тварини, птахоферма). Виграє група, яка найшвидше та найбільш точно визначила мешканців. Ці ігри можуть бути проведені не лише в класній кімнаті, але й на прогулянці, що робить їх веселими та цікавими для учнів. Гравці вчаться спільно працювати у групах, розвивають логічне мислення та уважність. Крім того, такі ігри створюють конкурентну атмосферу, що може бути додатковою мотивацією для активної участі та запам'ятовування матеріалу.

На уроці «Я досліджую світ» для школярів розгортається справжнє пригодницьке шоу - настільні ігри, що не лише розважають, але й навчають.

Починається захоплення із гри «Хто це?» де діти весело вгадують тварин за звуками та рухами, імітуючи їх голоси. Радісно плескаючи в долоні, вони вчаться розрізнити та розпізнавати різноманітних представників тваринного світу.

«Упізнай тварину» — гра, що розвиває у дітей вміння порівнювати, зіставляти та пізнавати ціле за частинами. У цьому захоплюючому заході вчитель чи однокласник описує тварину, а діти із захопленням вгадують, хто це. Ця гра розширює знання про тварин та вчить правильно називати їхні частини тіла.

«Малята» — гра, що використовує ілюстративний матеріал із зображенням дорослих тварин та їх малят. Діти поділяються на групи та весело вгадують «батьків» малят, дізнаються про спосіб життя та особливості догляду за ними.

Гра «Три однакових листка» може бути використана в 3-4 класах як підтримка вивчення природи та розвитку спостережливості учнів. Ця гра допомагає дітям відрізнити та класифікувати природні об'єкти.

«Знайди пару» гра, яка сприяє розвитку співпраці та обчислювальних навичок учнів.

«Допоможіть кожному потрапити додому» - настільна гра, яка розвиває

вміння класифікації та розуміння відносин між живими і неживими об'єктами в природі. Вона також сприяє розвитку логічного мислення та командної роботи.

«Відгадай за запахом» - гра, що активізує чуття нюху учнів та сприяє вивченню ароматичних рослин. Вона може бути використана як вступ до теми «Лікарські рослини» або «Запахи природи».

«Жива й нежива природа» - гра, яка сприяє закріпленню знань учнів про живу та неживу природу. Вона дозволяє учням відокремлювати та класифікувати об'єкти, що оточують їх, розвиваючи при цьому їхні знання про природу.

Гра «Знайди корм» спрямована на розвиток уявлення про пристосування тварин до добування їжі в природі. Діти вчаться розрізняти ознаки пристосування тварин до отримання корму. Гра активізує їхнє спостереження та розвиває вміння класифікувати об'єкти в природі.

Гра «Знайди дерево» спрямована на закріплення знань дітей про зовнішній вигляд та назви дерев. Діти мають поєднувати картки з малюнками дерев із відповідними загадками, що допомагає закріпити їх знання та розвиває логічне мислення.

«Літає, повзає, плаває, скаче, бігає» - гра, що розвиває увагу та швидкість реакції дітей, а також закріплює їхні знання про способи пересування тварин. Ця активна гра допомагає дітям легше запам'ятовувати та класифікувати інформацію.

Гра «Відгадай правило» спрямована на закріплення вмінь дітей співвідносити зображені на малюнках вчинки із відомими правилами. Вона активізує їхню увагу до довкілля та розвиває вміння визначати правильні та неправильні дії.

«З якої квітки бджілка збрала мед?» - гра, що спрямована на розвиток літературної та логічної грамотності дітей. Діти повинні відповідати на питання, обираючи квітку, назва якої розпочинається з літери на їхній карточці. Це сприяє розвитку асоціативного мислення.

«Якими звуками розрізняємо цих тварин?» - гра, яка розвиває акустичне сприймання та сприяє вивченню різних звуків тварин. Діти вчаться розрізняти звуки та асоціювати їх із конкретними тваринами, розвиваючи при цьому свою

пам'ять та концентрацію.

Ці настільні дидактичні ігри не лише заохочують дітей вивчати світ тварин, але й активно залучають їх до процесу навчання через групову взаємодію та конкуренцію. У такий спосіб, настільні ігри в початкових класах стають цікавим та ефективним інструментом для навчання та розвитку учнів.

У сучасній педагогіці і психології настільні ігри отримують визнання як ефективний інструмент для розвитку різних аспектів особистості. Гейміфікація в освіті також розглядається як світовий тренд, а використання настільних ігор дозволяє виявити стереотипи прийняття рішень і способи взаємодії людини зі світом. До популярних настільних ігор входять «Genezis», «Лудо», «Каркассон», «Імаджинаріум», «Активіті», «Alias», «Концепт», «Скелети в шафі» та інші.

Ігри є потужним інструментом для формування особистості та вирішення різноманітних життєвих завдань. Вони дозволяють глибше пізнати і зрозуміти себе та інших, визначити внесок вирішення складних життєвих ситуацій, зробити вибір у невизначених ситуаціях, поліпшити відносини з оточуючими, вирішити конфлікти, звільнитися від стресу та знайти баланс у житті.

Щоб зрозуміти роль настільних ігор у формуванні особистості, важливо усвідомити їхню природу та вплив на людей. Настільні ігри розглядаються як інструмент, який сприяє розвитку різних навичок і допомагає вирішувати різні життєві завдання.

Визначення термінів «table games» та «board games» визначається основним елементом гри - ігровою дошкою. Експерти, такі як Д. Парлетт, виключають ігри, в яких дошка використовується як допоміжний елемент.

Отже, настільні ігри представляють собою не тільки засіб розваги, але і ефективний інструмент для вивчення світу, розвитку особистості та розв'язання різноманітних завдань життя.

Згідно із висловленням Н.Чуприни, засновниці та авторки проекту Workshop Edu-Games Ukraine, ігрові методи навчання можуть ефективно застосовуватися для молодших школярів. Гра, вбудована в урок, може позитивно позначитися на успішності та ігри різних типів, від квестів до стратегій, можна адаптувати під різні навчальні потреби.

Для визначення стану використання настільних ігор у практиці роботи початкової школи вчителям була запропонована анкета (Додаток А). Анкетування проводилося серед вчителів початкових класів Новоборовицького ліцею, Корюківського ліцею №1, Корюківського ліцею №2. Загальна кількість респондентів склала 25 осіб.

Результати анкетування показали, що 55% вчителів рідко використовують настільні ігри на уроках, а 45% – систематично використовують ігрові ситуації. Щодо відповіді на запитання анкети «На яких уроках Ви використовуєте настільні дидактичні ігри?», то 20% назвали такі предмети як українська мова і математика, 31% вчителів додали до цих предметів «Я досліджую світ», читання, а 49% опитаних вчителів використовують ігри на усіх уроках. На запитання «Які види ігор Ви використовуєте на уроці?», то 50% вчителів вказали на настільні дидактичні ігри, 18% – на сюжетно-рольові та ігри-вправи, 26% опитуваних вчителів використовують дидактичні, сюжетно-рольові та ігри за правилами, а 6% – використовують на уроках ігри-вправи, дидактичні та мовними іграми. Щодо запитання «Чи ефективні ігри для засвоєння матеріалу» ми отримали такі відповіді: 59% респондентів відповіли «так», 38% - «так, але не завжди», а лише 3% відповіли «ні».

Згідно з результатами анкетування половина вчителів використовують настільні дидактичні ігри (переважають ігри з використанням конструктора LEGO).

1.4. Методики діагностування вміння оцінювати ризики та приймати рішення засобом настільної гри

Методи діагностування вміння оцінювати ризики та приймати рішення засобом настільної гри - важлива тема в контексті сучасної освіти. Настільні ігри стали значним інструментом, що допомагає дітям розвивати навички, потрібні для взаємодії в дорослому світі.

Однією з ключових навичок, які молодші школярі можуть отримати, граючи в настільні ігри, є вміння оцінювати ризики та приймати рішення. Оскільки ці навички є критично важливими для успішного навчання, роботи і

життя в цілому, необхідно визначити якісні методики для оцінки їх розвитку (рис 1.4).

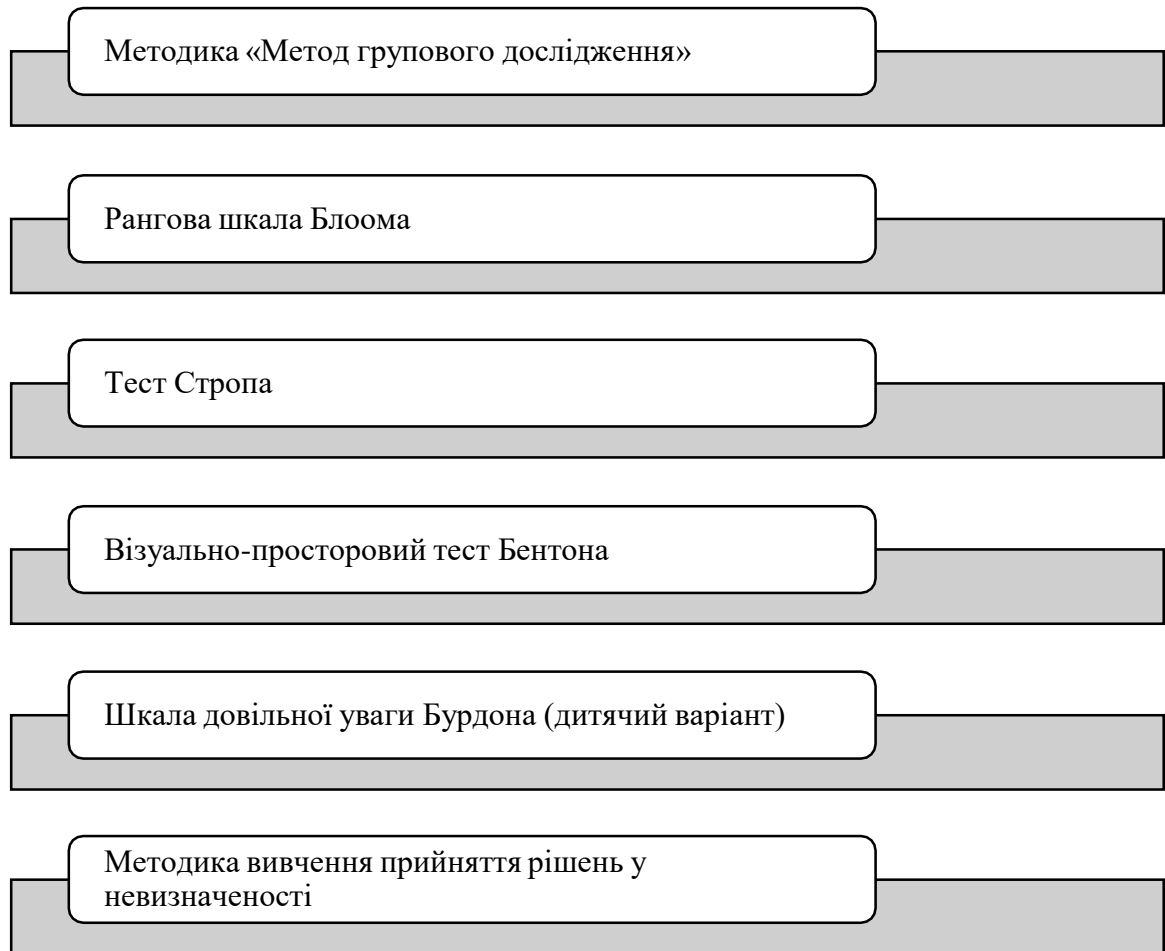


Рис. 1.4. Методи діагностування умінь оцінювати ризики та приймати рішення засобом настільної гри

«Метод групового дослідження», запропонований Я. Морено, є фундаментальною методикою для аналізу групової динаміки, включаючи процес прийняття рішень та оцінювання ризиків.

Я. Морено розробив цей метод, використовуючи його техніку, відому як соціометрія, щоб вивчати взаємодію в групах. У контексті настільних ігор, цей метод включає декілька етапів:

- підготовка: спочатку, діти групуються та вибирають настільну гру для гри. Дослідник визначає ключові аспекти гри, які будуть вивчатися, (моменти прийняття рішень або вибору стратегій);

- спостереження: дослідник спостерігає за групою дітей, коли вони грають. Він записує свої спостереження, включаючи рішення, які приймає кожна дитина, їх реакції на різні події в грі та будь-які зміни в їхніх стратегіях;

- аналіз: після завершення гри, дослідник аналізує свої спостереження, намагаючись визначити шаблони поведінки. Це може включати розуміння того, як діти оцінюють ризики, як вони приймають рішення, та які стратегії вони використовують;

- зворотний зв'язок: вчитель може також зробити зворотній зв'язок групі, допомагаючи дітям розуміти, як вони приймали рішення та оцінювали ризики. Це може допомогти їм вдосконалити свої навички в майбутньому.

Однією з ключових переваг методу групового дослідження є його гнучкість. Він може бути адаптований для використання з будь-якою настільною грою та з будь-якою групою дітей. Крім того, він дозволяє вчителям молодших школярів отримати детальні дані про поведінку дітей під час гри, які можуть бути важкими для отримання за допомогою інших методів.

Рангова шкала Блума, також відома як «таксономія Блума», була вперше представлена в 1956 році Б. Блумом і його колегами. Ця методика розроблена з метою оцінки рівня когнітивного вирішення завдань учнями.

Система має 6 рівнів, які представлені у формі піраміди, від найбільш простого до найскладнішого:

- знання: на цьому рівні учні просто запам'ятовують або відтворюють вже відомі факти, дати, події, ідеї тощо;

- розуміння: тут учні вже здатні пояснювати ідеї або концепції, тобто не просто відтворюють, але і розуміють їх;

- застосування: учні здатні використовувати знання і концепції в нових, практичних ситуаціях;

- аналіз: учні можуть розділяти матеріал на його складові частини, розрізняти його та аналізувати взаємозв'язки;

- синтез: учні мають змогу об'єднувати елементи в нові структури,

розвиваючи власні ідеї, гіпотези, теорії;

– оцінка: цей рівень передбачає роботу з критичним мисленням (учні здатні оцінювати, критикувати, робити вибір на основі аргументованого міркування).

У контексті прийняття рішень і оцінювання ризиків, ця таксономія може допомогти визначити, на якому рівні когнітивного розвитку знаходиться дитина. Чи вміє вона аналізувати ситуацію (розділяти на частини), синтезувати (об'єднувати різні частини інформації для формування цілісної картини) і оцінювати (робити виважене, обґрунтоване рішення).

У настільних дидактичних іграх можна оцінити рівень розвитку когнітивних здібностей дитини, використовуючи різні ситуації, які вимагають прийняття рішень, аналізу і оцінки ризиків.

Тест Струпа є одним з найбільш широко використовуваних психологічних тестів для оцінювання когнітивної гнучкості, що є важливою складовою прийняття рішень.

Тест Струпа полягає в представленні учасникам серії слів, що вказують на кольори, написаних кольоровими чорнилами. Є дві умови:

- в умові «співпадіння кольору», слова відповідають кольору, в якому вони написані (слово «червоний» написане червоним кольором тощо);
- в умові «неспівпадіння кольору», слова не відповідають кольору, в якому вони написані (слово «червоний» написане синім кольором тощо).

Завданням учасників є назвати колір чорнила, в якому написане слово, ігноруючи саме слово. Це означає, що в умові «неспівпадіння кольору», учасники повинні ігнорувати семантичне значення слова та назвати колір, в якому воно написано.

Тест Струпа вимірює час, який потрібен для завершення завдання та кількість помилок, допущених учасниками. Він корисний для оцінки когнітивної гнучкості, включаючи здатність переключатися між різними задачами, що є важливою навичкою при прийнятті рішень. Зокрема, це може бути корисно для оцінки того, наскільки добре дитина може адаптуватися до нових або змінюваних обставин, приймати рішення в умовах невизначеності

або ризику та управляти конфліктами між різними вимогами або пріоритетами.

Візуально-просторовий тест Бентона, також відомий як «Тест розпізнавання обличч Бентона», це нейропсихологічний тест, розроблений в 1955 році доктором А. Бентоном. Цей тест призначений для оцінки візуально-просторових та гностичних здібностей, включаючи здатність розпізнавати обличчя, орієнтованість в просторі та розуміння відношень між об'єктами.

Тест складається з двох частин. У першій частині особа, яка проходить тест, показує картину обличчя і потім показує набір фотографій, з яких вони мають вибрати те, яке відповідає показаному. В другій частині тестуванні просять відтворити геометричний малюнок з пам'яті.

Використовуючи цей тест, можна оцінити, наскільки добре дитина може розпізнати обличчя, що є важливим аспектом соціалізації та міжособистісних взаємодій, а також її здатність розпізнавати та відтворювати просторові відносини, що є ключовими для розуміння та маніпулювання об'єктами в просторі - важливими навичками в настільних іграх.

Це може бути особливо корисно для визначення, наскільки добре дитина може аналізувати та оцінювати просторові відносини, що може впливати на її здатність приймати рішення та оцінювати ризики в контексті настільних дидактичних ігор.

При використанні цього тесту важливо мати на увазі, що він не може бути використаний самостійно для діагностики або оцінки психологічних або нейрологічних станів. Він має бути використаний як частина більш загальної оцінки індивідуума.

Шкала довільної уваги Бурдона (дитячий варіант) розроблена спеціально для вимірювання рівня концентрації уваги у дітей віком від 7 до 10 років.

В основу цієї методики покладена ідея про те, що довільна увага дитини залежить від її здатності фокусуватися, утримувати та перемикати увагу при виконанні завдань. Це важливо, оскільки увага відіграє ключову роль в процесі

прийняття рішень. Учням потрібно зосередитися на різних чинниках і варіантах, перш ніж прийняти рішення.

У тесті Бурдона використовуються спеціальні картки, на яких надруковано різні геометричні фігури або літери. Завдання дитини - якомога швидше виявити і позначити певних фігур або літер серед інших. Час, витрачений на виконання завдання і кількість помилок враховуються під час оцінювання результатів.

Цей тест дозволяє виміряти, наскільки добре дитина може зосередитися на конкретній задачі, відфільтрувати нерелевантну інформацію та ефективно перемикає свою увагу. Ці навички є важливими для прийняття рішень, особливо в ситуаціях, коли потрібно швидко розглянути різні варіанти і вибрати найкращий з них.

Методика вивчення прийняття рішень у невизначеності (К.Абульханова-Шеваленко) оцінює здатність особи приймати рішення в ситуаціях з високим ступенем невизначеності. Вона базується на концепції прийняття рішень, згідно з якою процес прийняття рішень включає розгляд альтернатив, оцінювання їх та вибір найкращого варіанту. Ця методика є корисним інструментом для оцінювання здатності особи ефективно управляти ризиками та приймати рішення в складних ситуаціях.

У рамках цієї методики учасникам пропонується вирішити ряд задач, кожна з яких передбачає вибір між двома альтернативами. Одна альтернатива має високу ймовірність успіху, але малу вигоду, тоді як інша - низьку ймовірність успіху, але високу вигоду. Учаснику потрібно вирішити, який варіант він вважає кращим. Результати допомагають визначити, як особа оцінює ризик та які стратегії вона використовує при прийнятті рішень.

Для нашого дослідження ми використовували такі методики: «Тест розпізнавання обличчя Бентона», «Самооцінка рівня ризику».

Висновки до першого розділу

У сучасному освітньому просторі НУШ гра почала набувати особливої актуальності. Про це йдеться в Державному стандарті початкової освіти (2018), де ігрова діяльність розглядається як основна форма навчання впродовж двох перших років навчання дитини в школі (перший цикл).

Організація ігрової діяльності молодших школярів є дуже ефективною, оскільки саме в цей віковий період відбувається перехід від ігрової діяльності до навчальної.

При застосуванні елементів розвитку критичного мислення кожен учень відчуває, що він цікавий як особистість, пробуджується у дітей прагнення до спільної організації шкільного життя, формується здатність довільно регулювати свої дії, обґрунтовувати свою позицію і приймати думку іншого, якщо вона більш обґрунтована. Критичне мислення допомагає учням усвідомити і набути умінь:

- поваги до думок інших;
- уміння уважно слухати
- уміння і навички викладати матеріал у формі повідомлення.

Використання настільних ігор у навчальному процесі має значний потенціал для активізації навчання та розвитку учнів. Дослідження показують, що такий підхід сприяє покращенню різних аспектів навчання, таких як когнітивні здібності, комунікативні навички, соціальна взаємодія та креативність. Використання настільних ігор також допомагає розробляти важливі навички, такі як розв'язання проблем, прийняття рішень, та сприяє формуванню позитивного ставлення до навчання.

Загалом, настільні ігри в сучасному навчальному середовищі виступають як ефективний інструмент для досягнення педагогічних цілей та створення стимулюючого та захоплюючого середовища для учнів.

Вчителі використовують настільні ігри як додатковий інструмент для здобуття та закріплення знань учнів. Відзначається, що використання ігрового підходу в навчанні допомагає зробити процес навчання більш захопливим та ефективним.

У молодшому шкільному віці діти здатні усвідомлювати значення приймати рішення та оцінювати ризики шляхом опанування таких умінь, як:

- самостійне визначення мети праці;
- планування й організація трудового процесу;
- уміння раціонально використовувати матеріали та обладнання;
- урахувати фактор часу в роботі;
- об'єктивно оцінювати результати праці;
- чесно й сумлінно ставитися до своїх обов'язків.

РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНИХ УМІНЬ

2.1. Мета та зміст педагогічного експерименту

На основі теоретичного аналізу нами було проведене емпіричне дослідження з визначення формування в молодших школярів уміння оцінювати ризики та приймати рішення шляхом використання настільної гри.

Метою емпіричного етапу дослідження є виявлення молодших школярів здатності оцінювати ризики та приймати рішення.

Завдання емпіричного етапу є такими:

1. Підібрати вибірку досліджуваних учнів початкових класів.
2. Визначитися з методиками для реалізації практичного етапу.
3. Сформулювати критерії оцінки отриманих результатів.

Дослідження проводилось на базі Новоборовицького ліцею, участь у ньому приймали учні 3-4 класів віком від 8 до 10 років. Загальна кількість досліджуваних склала 20 осіб.

При проведенні дослідження школярі були розподілені на 2 групи (по 10 дітей в кожній):

- Контрольна група дітей – виконувала методики на констатувальному та контрольно-діагностичному етапі дослідження, проте не брала участь у реалізації формувального етапу дослідження;

- Експериментальна група дітей – виконувала методики на констатувальному та контрольно-діагностичному етапі дослідження та брала участь у реалізації формувального етапу дослідження.

Дослідження проводили в три етапи:

- 1) Констатувальний етап – що містив результати проведення вхідної діагностики в обох групах дітей.
- 2) Формувальний етап – реалізація занять з дітьми експериментальної групи у векторі формування необхідних навчальних компетенцій, шляхом використання настільних ігор.
- 3) Контрольно-діагностичний етап – передбачав проведення повторної діагностики з метою встановлення динаміки формування

компетенцій та реалізації мети й завдань, що були поставлені на вирішення.

1. На констатувальному етапі учням було запропоновано анкету «Самооцінка рівня ризику» (Додаток Б), метою якої було визначити як діти вміють оцінювати ризики та приймати рішення без застосування настільних ігор. Метою цієї методики є розвиток критичного мислення та усвідомлення наслідків своїх дій.

Дітям були запропоновані такі запитання:

- 1) Чи змінилося б твоє рішення, якби ти знав (ла) про можливі наслідки та ризики?
- 2) Чи вважаєш ти, що зміг (змогла) би враховувати ризики краще, якби у тебе було більше часу на прийняття рішення?
- 3) Чи є ситуації, коли ти відчуваєш, що варто ризикувати, незважаючи на можливі наслідки?

За допомогою анкети «Самооцінка рівня ризику» було визначено критерії, які допомагають дітям оцінити свої власні рішення та рівень ризику під час гри.

Критерії оцінювання:

- високий рівень – дитина схильна до ризику, розуміє причинно наслідкові зв'язки, прогнозує потенційні наслідки діяльності та результати обраного варіанту розвитку подій, рішення обирає самостійно та несе відповідальність;
- середній рівень – дитина ризикує лише тоді, коли впевнена у позитивному результаті, потребує допомоги у прийнятті рішень;
- низький рівень – дитина не схильна до ризику, їй складно прогнозувати кроки та результати власної діяльності у стратегії гри.

2. Надалі, була проведена настільна гра «Дипломатія», яка допомагає молодшим школярам розвивати уміння оцінювати ризики та приймати рішення на основі політичних переговорів. Гра сприяє розвитку навичок спілкування, критичного мислення, стратегічного планування та аналізу ситуацій.

Метою гри є досягнення певних цілей (наприклад, завоювання територій або укладення договорів) шляхом переговорів, співпраці та стратегічного планування. Діти оцінюють ризики, приймають рішення та намагаються передбачити дії інших команд. Гра може включати різні сценарії, які вимагають адаптації стратегій та переговорів.

Критерії оцінювання:

- 1) Високий рівень – діти беруть активну участь у грі, із задоволенням ведуть перемовини, визначають власну тактику ведення гри, орієнтуються на співпрацю, пошук компромісу;
- 2) Середній рівень – діти загалом цікавляться грою, проте їм важко аргументувати власну точку зору, потребують допомоги таточки зору інших осіб;
- 3) Низький рівень – діти не цікавляться грою, їм складно розробити тактику та стратегію діяльності, транслювати власні думки.

3.Останньою методикою була методика М. Лісіної з визначення виду провідної комунікації дитини молодшого шкільного віку. Цю методику проводили в індивідуальному порядку, у процесі діагностики на кожну дитину заповнювали окремий бланк – протокол, залежно від черговості вибору ситуацій (гра, читання, бесіда). У протоколах проводили фіксацію таких показників:

- порядок вибору ситуацій;
- основний об'єкт уваги в перші хвилини досвіду;
- характер активності до об'єкта уваги;
- рівень комфортності під час експерименту;
- аналіз мовленнєвих висловлювань дітей;
- бажана для дитини тривалість діяльності.

Виходячи з переваги однієї з трьох ситуацій, потрібно зробити висновок:

- 1-а ситуація (спільна гра) – ситуативно-ділове спілкування;
- 2-а ситуація (читання книг) – позаситуативно-пізнавальне спілкування;
- 3-я ситуація (бесіда) – позаситуативно-особистісне спілкування.

Високий рівень – дитина активно спілкується, здатна виявляти самостійне вибіркоче ставлення, аргументує власну точку зору. У спільній грі – з інтересом

розподіляє ролі, слідує за правилами та дотримується їх. При бесіді – доброзичливо ставиться до співрозмовника, довіряє, активно спілкується та підтримує бесіду, є ініціатором розмови. Високий рівень оцінюється у 3 бали.

Достатній (середній рівень) - дитина з зацікавленістю прослуховує правила гри. Може назвати улюблену гру, проте не називає чому саме подобається більш ніж інші. У спільній грі – може порушувати правила, не завжди прислуховується до думки інших при виборі ролі та шляху ігрової діяльності. У бесіді – слідує за викладом спілкування, проте не виявляє значної ініціативи, відповіді на запитання загалом змістовні. Достатній рівень оцінюється у 2 бали.

Початковий рівень - дитина не зацікавлена у спільній діяльності. У грі – маніпулює, нав'язує власні правила, не прислухається до думки інших. У бесіді – не виявляє ініціативи, відповіді одноманітні, потребує допомоги вихователя/дорослого. Початковий рівень оцінюється у 1 бал.

Загалом, результати оцінювання відбувалося за трибальною шкалою (1-3).

За результатами сформульованих етапів проведення дослідження, підібраних методик, нами було проведена діагностика із кожною групою дітей в окремому порядку.

Учням були роз'яснені правила діяльності, що унеможливило надання хибних відповідей та викривлення результатів дослідження на усіх етапах.

2.2. Аналіз отриманих даних експериментального дослідження та формування рекомендацій для вчителів

За результатами сформульованих етапів проведення дослідження, підібраних методик, нами було проведена діагностика із кожною групою дітей в окремому порядку.

Учням були роз'яснені правила діяльності, що унеможливило надання хибних відповідей та викривлення результатів дослідження на усіх етапах.

За результатами проведення роботи із дітьми були отримані результати, що були опрацьовані, систематизовані та візуалізовано представлені у таблицях та рисунках.

Першою методикою для емпіричного аналізу була гра «Дипломатія».

Отримані результати представлені на рисунку 2.1.

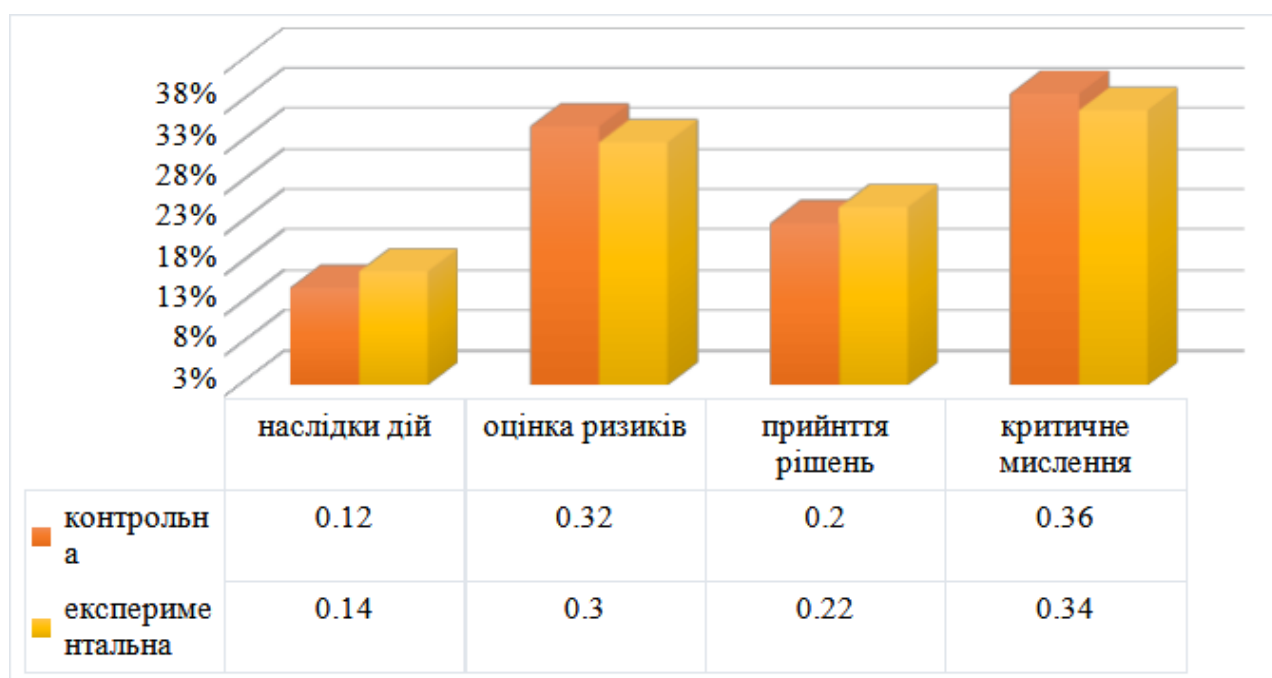


Рис. 2.1. Результати визначення умінь за допомогою гри «Дипломатія» (дані у %)

Як видно з рисунку, в середньому: критичне мислення мають 35% респондентів, оцінюють свої ризики 31% учнів, приймають рішення – 21% учнів, та аналізують наслідки своїх дій всього 13% досліджуваних. Результати за обома групами на констатувальному етапі проведення дослідження є рівнозначними.

За допомогою анкети «Самооцінка рівня ризику» (Додаток Б) ми провели експериментальне дослідження і виявили критерії, які допомагають дітям оцінити свої власні рішення та рівень ризику під час гри. Отримані результати представлені в таблиці 2.1.

Таблиця 2.1

Результати відповідей на питання анкети «Самооцінка рівня ризику»

Питання	Відповіді, %	
	так	ні
Чи змінилося б твоє рішення, якби ти знав(-ла) про можливі наслідки та ризики?	24	76
Чи вважаєш ти, що ти зміг(-ла) би враховувати ризики краще, якби у тебе було більше часу на прийняття рішення?	37	63
Чи є ситуації, коли ти відчуваєш, що варто ризикувати, незважаючи на можливі наслідки?	52	48

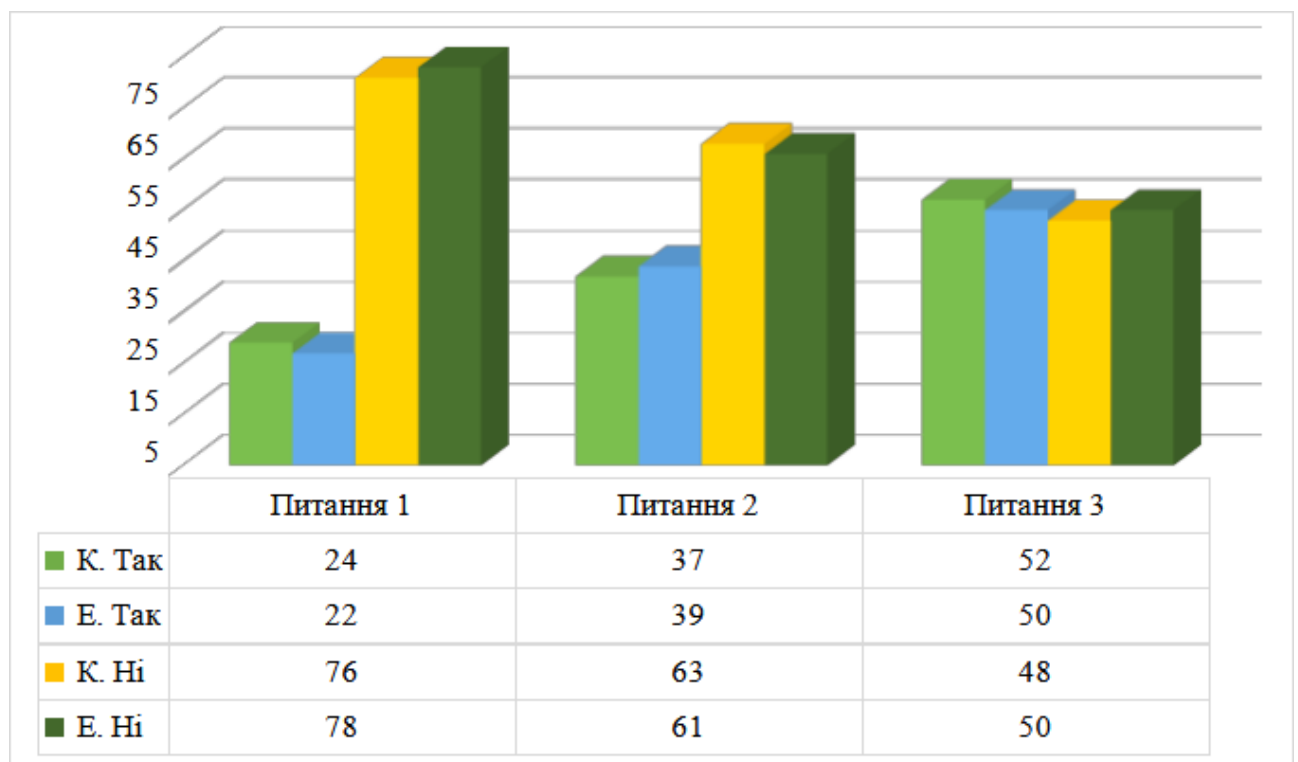


Рис. 2.2. Результати в контрольній та експериментальній групах (у %)

На запитання «Чи змінилося б твоє рішення, якби ти знав про можливі наслідки» відповіли так 24%, а ні 76%. Запитання «Чи вважаєш ти, що ти зміг(-ла) би враховувати ризики краще, якби у тебе було більше часу на прийняття рішення?» розділилось на 37% позитивних та 63% негативних відповідей. Щодо запитання «Чи є ситуації, коли ти відчуваєш, що варто ризикувати, незважаючи на можливі наслідки?» майже однаково розділились

– ні 52%, так 48%.

Таким чином, методика самооцінки рівня ризику допомагає молодшим школярам краще розуміти свої рішення, оцінювати ризики та наслідки, а також розвивати критичне мислення та відповідальність за свої дії.

Застосування цієї методики у процесі навчання сприяє підготовці дітей до прийняття обдуманих рішень та оцінювання ризиків у різних життєвих ситуаціях.

На основі методики М. Лісіної отримали такі дані, що представлені у таблицях 2.2. та 2.3 й на відповідних рисунках:

Таблиця 2.2

Зведені результати контрольної групи

Вид спілкування	Хлопці		Дівчата	
	Кількість	Бали	Кількість	Бали
ситуативно-ділове спілкування (гра)	3	1. бал /1 дит. 2 бали/ 2 дит.	2	1 бал /1 дит. 2 бали/ 1 дит.
позаситуативно-пізнавальне спілкування (читання)	1	1 бал /1 дит.	2	1 бал /1 дит. 2 бали/ 1 дит.
позаситуативно-особистісне спілкування (бесіда)	1	2 бали/1 дит.	1	1 бал /1 дит.

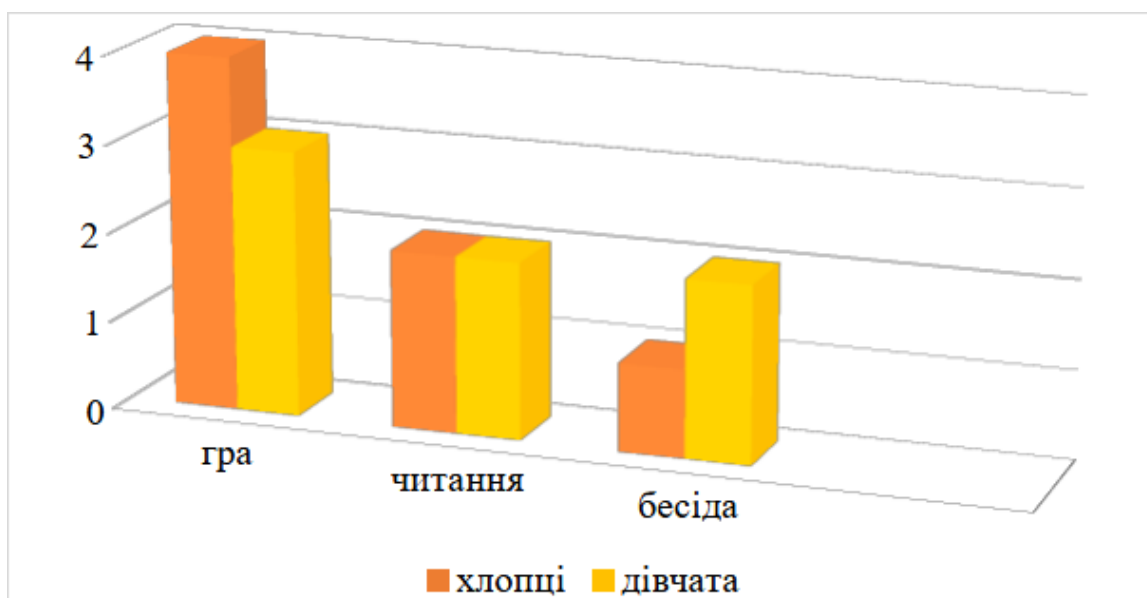


Рис. 2.3. Гістограма результатів контрольної групи

Результат контрольної групи, отриманий у процесі застосування методики М. Лісіної, дає підстави стверджувати, що більшість хлопчиків віддають перевагу комп'ютерним іграм і люблять грати на самоті. Так само більшість вважає за краще спілкуватися, а не читати, що також характеризує індивідуальні уподобання. У дівчаток спостерігається аналогічна ситуація: за результатами анкетування, більшість віддає перевагу ситуативно-рольовим іграм.

В експериментальній групі отримані такі дані, що візуалізовано в таблиці 2.3. та на діаграмі 2.4.

Таблиця 2.3

Зведені результати експериментальної групи

Вид спілкування	Хлопці		Дівчата	
	Кількість	Бали	Кількість	Бали
ситуативно-ділове спілкування (гра)	2	1 бал /1 дит. 2 бали/ 1 дит.	3	1 бал /1 дит. 2 бали/ 2 дит.
позаситуативно-пізнавальне спілкування (читання)	1	1 бал /1 дит.	1	1 бал /1 дит.
позаситуативно-особистісне спілкування (бесіда)	2	1 бал/1 дит. 2 бали/1 дит.	1	1 бал /1 дит. 2 бали/ 1

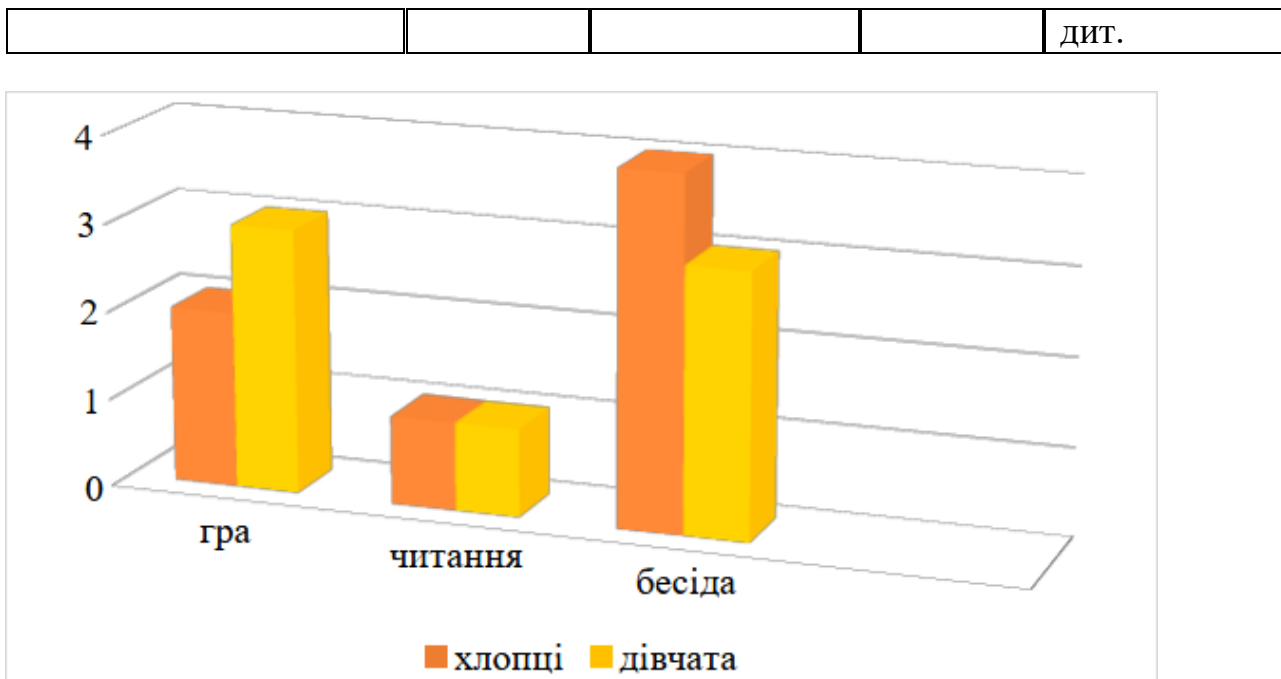


Рис. 2.4. Гістограма результатів експериментальної групи

Отже, результати хлопчиків цієї групи такі: діти люблять спортивні і ситуативно-рольові ігри, і, як наслідок, їм подобається грати з друзями. Відтак більшість хлопчиків віддали перевагу грі і бесіді як провідним стилям взаємодії. У дівчаток спостерігаємо подібну ситуацію: за результатами анкетування, у більшості вони віддали перевагу грі та бесіді.

Тож, за результатами констатувального етапу емпіричного дослідження спостерігаємо переважно середній (достатній) рівень сформованості компетенцій у контрольній та експериментальній групах.

Після проведення формуального етапу дослідження, в якому брали участь діти експериментальної групи, нами було проведено повторну діагностику за обраними методиками (в межах контрольно-діагностичного етапу дослідження).

За результатами гри «Дипломатія», отримано такі результати:

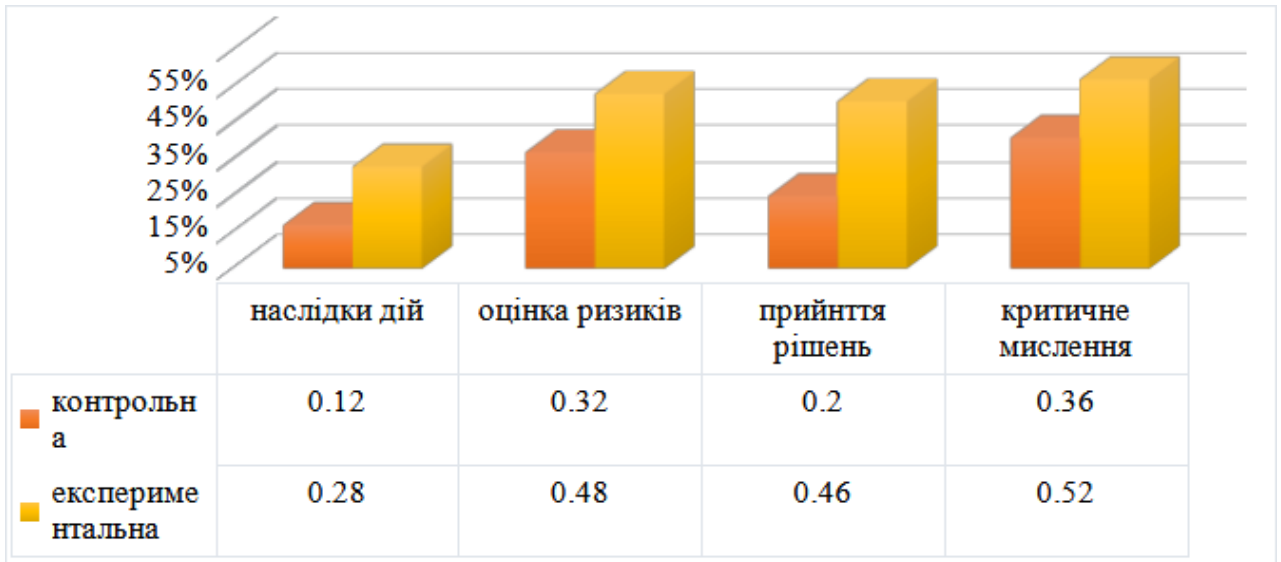


Рис. 2.5. Результати визначення умінь за допомогою гри «Дипломатія» (дані у %)

Як випливає з діаграми: у контрольній групі результати залишилися сталими, в експериментальній групі відбулося зростання показників на 16% - 26% за кожним критерієм.

За результатами анкети «Самооцінка рівня ризику», на контрольно-діагностичному етапі нами отримано такі результати:

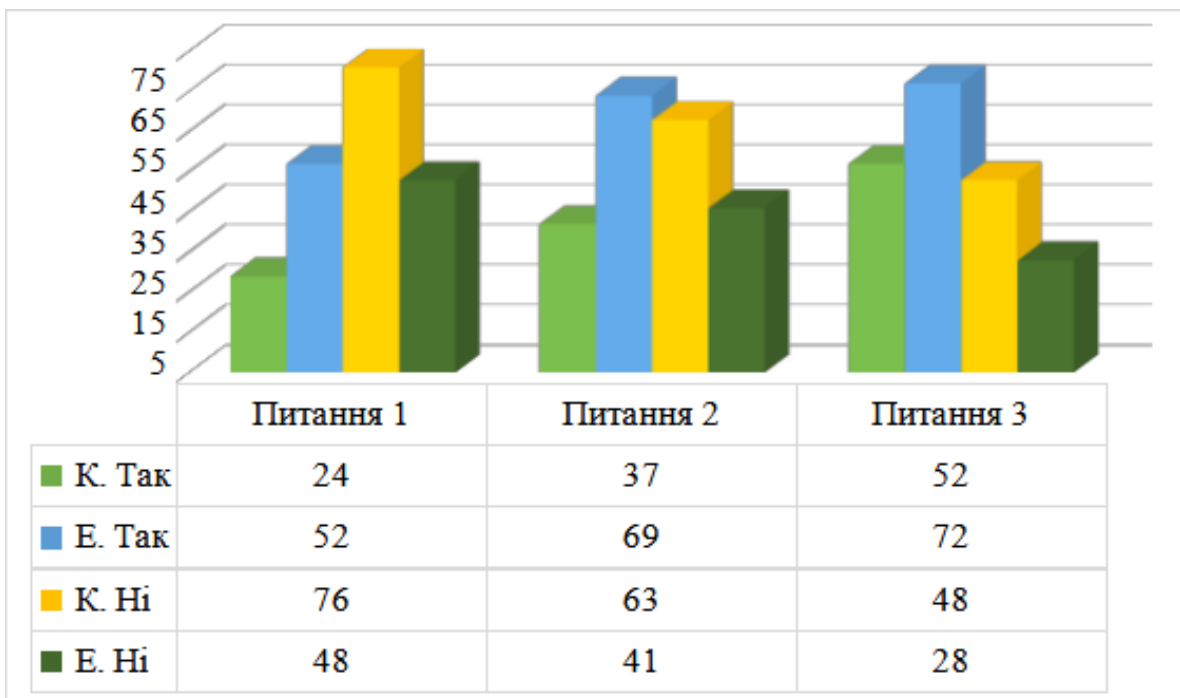


Рис. 2.6. Результати в контрольній та експериментальній групах (у %)

Як впливає з діаграми: у контрольній групі результати залишилися сталими, в експериментальній групі відбулося зростання показників на 20% - 32% за кожним критерієм.

При проведенні повторної діагностики за методикою М. Лісіної, отримано такі результати:

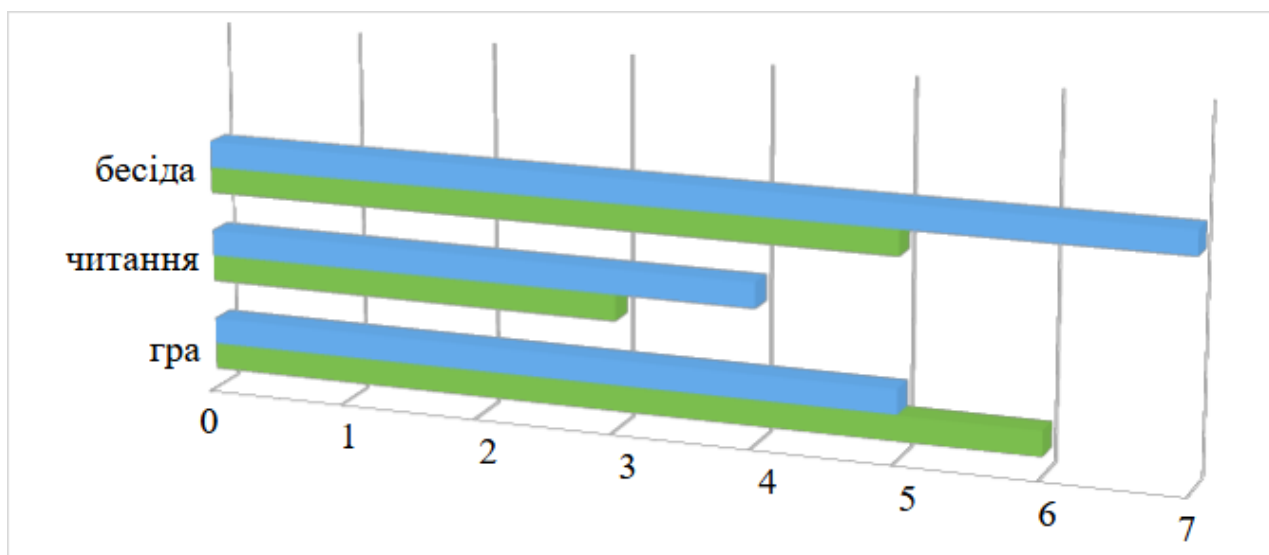


Рис. 2.7. Гістограма результатів на контрольно-діагностичному етапі

У даному випадку хочемо звернути увагу на той факт, що в процесі дослідження рівня розвитку навчальних компетенцій після впровадження проєкту використання настільних ігор показники з усіх категорій збільшилися.

1. В контрольній групі:
 - високий рівень – діагностовано у 24% дітей;
 - достатній рівень – діагностовано у 48 % дітей;
 - низький рівень – діагностовано у 28 % дітей.

2. В експериментальній групі:
 - високий рівень – діагностовано у 62% дітей;
 - достатній рівень – діагностовано у 28 % дітей;
 - низький рівень – діагностовано у 10 % дітей.

Отже, в результаті нашого експерименту можемо зробити такий

висновок: здатність учнів приймати рішення та оцінювати ризики краще розвинено після впровадження настільної дидактичної гри.

На прикладі гри «Дипломатія» вчителі можуть розробляти з дітьми свої настільні дидактичні ігри. Це сприятиме розвитку критичного мислення. Під час нашого експерименту ми з дітьми також розробили власну гру «Лабіринт».

Фрагмент конспекту уроку з предмету «Дизайн і технології»

Тема уроку: «Настільні ігри»

Мета уроку:

- навчальна: навчити дітей самостійно виготовляти ігри для цікавого проведення дозвілля; використовувати підручний матеріал у роботі; поєднувати різні матеріали в роботі; створювати гарний настрій;
- розвивальна: розвивати фантазію та творче мислення; уяву; навички самоорганізації та організації власного дозвілля; навички колективної роботи; ловкість та спритність ; креативність мислення;
- виховна: виховувати творчу, працелюбну особистість ; самоконтроль та самостійність у прийнятті рішень; любов до роботи своїми руками; бережливе ставлення до матеріалів та інструментів.

Завдання уроку:

- розвиток пам'яті та уваги;
- розвиток вміння працювати в команді, задля досягнення єдиної мети;
- оцінити здатність дітей приймати рішення.

Хід уроку

...

Вчитель. Діти, скажіть, будь-ласка, які настільні ігри ви знаєте? Чи є у вас настільні ігри вдома? (відповіді дітей) А чи робили ви коли-небудь настільні ігри своїми руками? Пропоную нам з вами сьогодні поекспериментувати. Але, для того, щоб нам зробити гру, треба дотримуватися деяких правил, а саме:

- 1) ідея гри (нам треба придумати і зробити гру простою і водночас

захоплюючою);

- 2) масштаби гри (для молодших школярів характерною буде гра з паперу або картону, з якою можна буде гратися за робочим столом);
- 3) створення ескізу гри (для того, щоб правильно зробити гру, треба робити все за ескізом);
- 4) тестування ескізу (на цьому етапі можна підключити всіх своїх однокласників для тестування гри);
- 5) завершальний етап (після того, як ми протестуємо гру, можемо оздобити її і починати грати).

- Пропоную вам зробити дуже захоплюючу гру «Лабіринт».

...

Практична робота.

- Матеріали та інструменти, які нам знадобляться це: кришка з-під коробки, коктейльні трубочки, клей, ножиці, олівець, лінійка. Перед тим як нам приступити до роботи необхідно повторити техніку безпеки (Діти разом із вчителем повторюють техніку безпеки).

- Тепер можна приступити до роботи, але перед цим, пропоную вам переглянути майстер-клас із виготовлення даної настільної гри(вчитель демонструє дітям відео)



- Як вам відео? Як гадаєте, буде складно? Що ж, давайте починати!

Вчитель з дітьми приступає до виконання практичного завдання за таким

планом:

- 1) накреслити в середині кришки лінії для майбутнього лабіринту;
- 2) нарізати трубочки смужками відповідного розміру;
- 3) зафіксувати смужки на лініях майбутнього лабіринту;
- 4) оздобити виріб.

Вчитель. Молодці. Чудова робота командою! Тепер пропоную пограти в нашу гру.

Підсумок уроку. Чи складно було працювати командою? Чи краще було б по одинці?

Після проведення експерименту було встановлено, що використання настільних ігор є корисним для критичного мислення та для формування вмінь оцінювати ризики та приймати рішення.

Хочемо запропонувати вам рекомендації, які ігри і на який уроках можуть бути застосовані:

- 1) «Я досліджую світ»: «Хто деживе?», «Хто чим харчується?», «Чиї сліди?», «Вершки та корінці», «З якої гілки дітки?», «Листя та плоди», «Знайди родича», «Що кому потрібно для роботи?», «Добери ознаку», «Добре та погано», «Безпечно – небезпечно», «Що чим буде», «Міста України та їх видатні місця» та ін., що допомагають розширити знання дітей про навколишнє середовище: предмети, рослинний і тваринний світи, природні та суспільні явища, характер стосунків між людьми;
- 2) «Математика»: «Знайди вірну відповідь», «Знайди пару», «Стільки, скільки в мене» «Математичний потяг», «Збери робота з фігур», «Впізнай силует», «Збери картинку», «Де помилився художник?», «Вилучи зайве»;
- 3) «Українська мова»: «Створи словосполучення», «Добери до букви звук», «Склади слово», «Протилежності», «Знайди синонім», «Знайди антонім», «Знайди тлумачення слова», «Друковані – рукописні» та ін.), доміно;
- 4) «Літературне читання»: «Миттєво перевір», «Хвости», «Доберіть ласкаве слово», «Редактор», «Актори», «Розвідники», «Сонечко», «Поети».

Концепцією Нової української школи передбачено використання у навчанні молодших школярів ігри використанням конструктора LEGO. Тому

сьогодні у практику сучасних закладів загальної середньої освіти активно впроваджуються дидактичні та настільні ігри з шістьма цеглинками LEGO.

На уроках математики конструктор дає змогу вчителю наочно показати молодшим школярам, як утворюються числа, познайомити учнів зі складом числа і закріпити його, дозволяють дітям повправлятися з арифметичними діями і сприяють формуванню у них обчислювальних навичок.

На уроках української мови використання LEGO дає змогу учням визначити частину тексту, будувати схему речення або звукову модель слова.

На уроках літературного читання молодшим школярам легше переказувати твір з використанням конструктора. едення уроків

Ігри, організовані вчителем з допомогою LEGO на уроках «Я досліджую світ» допомагають учням пізнати навколишній світ.

Враховуючи власні спостереження запропонуємо рекомендації вчителям щодо проведення уроків з використанням настільних ігор:

- попередня підготовка (на обговорення виноситься коли питань та форма проведення гри, ролі повинні бути заздалегідь розподілені);
- план гри потрібно ретельно підготувати і чітко організувати зміст;
- гра повинна стимулювати мотивацію навчання, викликати в школярів інтерес і бажання гарне виконати завдання, її варто проводити на основі ситуації, адекватної реальної ситуації спілкування;
- ігри неодмінно проводяться в доброзичливій, творчій атмосфері, викликає в школярів почуття задоволення, радості;
- обов'язкові ігрові моменти ненавчального характеру, для того, щоб дитина не перенавантажувалася та для зняття напруги;
- обов'язкове оголошення результатів гри.

Використовуючи перелічені вище рекомендації урок з використанням гри пройде набагато ефективніше.

Висновки до другого розділу

На основі теоретичного аналізу ми провели експериментальне дослідження з визначення формування в молодших школярів уміння

оцінювати ризики та приймати рішення засобом настільної гри за допомогою гри «Дипломатія», анкети «Самооцінка рівня ризику» і методики М. Лісіної. Після проведення гри «Дипломатія» у контрольній групі результати залишилися сталими, в експериментальній групі відбулося зростання показників на 16% - 26% за кожним критерієм.

За результатами анкети «Самооцінка рівня ризику», на контрольно-діагностичному етапі нами отримано такі результати: у контрольній групі результати залишилися сталими, в експериментальній групі відбулося зростання показників на 20% - 32% за кожним критерієм.

За результатами методки М. Лісіної всі показники також збільшилися.

На основі формувального експерименту, ми можемо дійти висновків, що використання настільних ігор у навчанні є ефективним у вивченні нового матеріалу.

Настільні ігри мають велике значення у навчанні та вихованні підростаючого покоління: розвивають пізнавальні та розумові здібності, розвивають пам'ять, увагу, спостережливість; розвивати вміння висловлювати свої судження, робити висновки; оцінювати ризики та приймати рішення; розвивати мову дітей: поповнювати та активізувати словниковий запас; формують соціально-моральний розвиток молодших школярів: у такій грі відбуваються стосунки між дітьми, дорослими, об'єктами живої та неживої природи, у ній школяр виявляє чуйне ставлення до однолітків, вчиться бути справедливим, поступатися коли необхідно, вчиться співчувати та ін. Настільні дидактичні ігри з LEGO розвивають у молодших школярів логіку і мислення, творчі здібності; формують уміння працювати у групі, спілкуватися, бути толерантним один до одного; виховують акуратність і чіткість у роботі, колективізм.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі ми дослідили освітній потенціал настільних дидактичних ігор для розвитку в молодших школярів уміння оцінювати ризики та приймати рішення. Отримані результати експериментального дослідження свідчать про те, що ми досягли своєї мети, поставленої на початку. На основі поставлених нами завдань ми формулювали висновки.

1. Під час нашого дослідження ми проаналізували психолого-педагогічну літературу з проблеми застосування настільних ігор. Дійшли висновку, що останнім часом настільні ігри почали набувати популярності. Можемо зазначити, що діти набагато краще сприймають матеріал уроків із застосуванням настільних ігор. Важко не відмітити, що розвиток уміння оцінювати ризики та приймати рішення залежить від вікових особливостей молодших школярів.

Велику роль у питаннях сприйняття відіграє здатність приймати рішення та оцінювати ризики. Уміння ризикувати (приймати ризики) характеризується тим, що підприємлива дитина має усвідомлювати ризики будь-якої своєї діяльності, бути готовою об'єктивно оцінювати такі ризики і вживати заходів щодо їх усунення.

2. Нами було досліджено стан використання настільних ігор вчителями початкових класів. Основними завданнями шкільної освіти є:

- методологічна переорієнтація на особистість учня;
- оновлення змісту та впровадження сучасних технологій навчання;
- виховання відповідно до потреб сучасності.

Ігрова діяльність в дітей молодшого шкільного віку не тільки супроводжує навчальну діяльність, а й сприяє успішному засвоєнню навчального матеріалу та розвитку пізнавальних сил, самооцінки та соціальних навичок у дітей. Багато сучасних вчителів використовують настільні ігри на багатьох предметах, таких як : «Математика», «Я досліджую світ», «Дизайн і технології», «Літературне читання».

Настільні дидактичні ігри вчителі використовують, але недостатньо. Переважно це ігри з використанням конструктора LEGO. Організація

використання настільних дидактичних ігор повинна відповідати таким психолого-педагогічним умовам: сприяти зміцненню колективу; мати пізнавальне значення; активізувати громадську позицію учнів; забезпечувати участь у грі переважної більшості учнів; створювати умови для індивідуальної та групової творчості.

3. Схарактеризували освітній потенціал настільних дидактичних ігор для формування наскрізних вмінь. Настільні ігри є ефективними для розвитку наскрізного вміння оцінювати ризики та приймати рішення. Нами були вироблені такі методичні рекомендації для вчителів:

- 1) Настільні дидактичні ігри можна використовувати на всіх уроках;
- 2) Виготовлення настільних дидактичних ігор самими дітьми, що сприятиме мотивації до освітнього процесу;
- 3) Розширювати арсенал дидактичних настільних ігор, не обмежувати їх конструктором LEGO;
- 4) Використовувати як колективні настільні ігри, так і парні, групові.
- 5) Після гри проводити з дітьми рефлексії, опитування, які висновки діти зробили після проведення гри.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артемова Л. В. Вчися граючись. Навколишній світ у дидактичних іграх дошкільнят: Книга для вихователів дитячих садків та батьків. К.: Томіріс, 1995. 222 с.
2. Артемова Л. В. Розвиток теорії та практики дитячої гри. *Сторінки історії. Дошкільне виховання*. 2011. №7. С. 3.
3. Баранова В.А., Цюпак І.М. Обґрунтування специфіки формування математичних знань у дітей дошкільного віку засобом експериментування. *Fundamental and applied research in the modern world: Proceedings of X International Scientific and Practical Conference, Boston, USA, 12-14 May 2021*. Boston: VoScience Publisher, S. 702-708.
4. Білова, Ю. А. (2013). Поняття та структура підприємницької компетентності майбутніх фахівців економічного профілю. Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти, 7, с.15– 17.
5. Великий тлумачний словник сучасної української мови. (2005). Київ: Ірпінь: Перун, 1728 с.
6. Гельбак, А. М. (2017). Формування підприємливості учня як ключової компетентності для життя: методичні рекомендації. Кропивницький: КЗ "КОШПО імені Василя Сухомлинського". С.100
7. Державний стандарт базової середньої освіти (затверджений 30 вересня 2020 р.). Режим доступу: https://www.kmu.gov.ua/npras/prodeya_kipitanpandershavnih-standarativ-ovnoyiserednoyi-osviti-i300920-898
8. Державний стандарт початкової освіти (затверджений 21.02.2018 р. постановою 87 Кабінету Міністрів України).
9. Журавель Т. В. Настільні ігри у програмах формування здорового способу життя серед вихованців спеціальних закладів для дітей України [Електронний ресурс] / Т. В. Журавель. Режим доступу : http://www.volunteer.kiev.ua/pages/146-nastln_gri_u_programah_fzszh
10. Денисенко О.А., Цюпак І.М. Форми та засоби логіко-математичного

розвитку дітей дошкільного віку. Modern science: problems and innovations: The 9 th International scientific and practical conference, Stockholm, Sweden, 15-17 November 2020. Stockholm: SSPG Publish, 2020. S. 216-222. URL: http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/15600/7.%2068_Цюпак.pdf?sequence=1.

11. Дем'яненко Н. Українська народна іграшка як засіб виховання дітей. №18.С.54-56. URL: http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Gvpkhdp/2009_18/54-56.pdf.

12. Економічне виховання дітей дошкільного віку в умовах освіти для сталого розвитку. Центр розвитку дитини «Гармонія». 2017. URL: <http://www.garmoniya.mk.ua/articles/ekonomichne-vyhovannya-ditey-doshkilnogo-viku-v-umovah-osvity-dlya-stalogo-rozvytku.html>.

13. Журавель Т. В. Настільні ігри у програмах формування здорового способу життя серед вихованців спеціальних закладів для дітей України [Електронний ресурс]/Т.В.Журавель.

http://www.volunteer.kiev.ua/pages/146-nastln_gri_u_programah_fzszh

14. Закон України "Про освіту" (2017). Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>

15. Ігрові технології навчання [Електронний ресурс]. <http://lvschool2.org.ua/teacher/pedag-teh/igrovi>

16. Ігрові технології навчання [Електронний ресурс].

<http://lvschool2.org.ua/teacher/pedag-teh/igrovi>

17. Іванова А.М. Формування елементарних економічних знань у дітей старшого дошкільного віку засобами ігрової діяльності. Кваліфікаційна робота. Ніжин, 2019. 99 с.

18. Користь від настільних ігор [Електронний ресурс]. <https://irc.osvita-konotop.gov.ua/korist-vid-nastilnix-igor.html>

19. Настільні ігри: навчаємося з гарним настроєм [Електронний ресурс].

20. Карткова економічна гра «Strateg Mono» (4820220561879). URL: https://rozetka.com.ua/ua/strateg_4820220561879/p225849943/.

21. Кашуба Л.В., Черешнюк О.А. Формування економічної компетентності

дітей у процесі наступності (заклад дошкільної освіти- початкова школа).
 Професійна освіта: методологія, теорія та технології. ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА:
 методологія, теорія та технології. 2018. С. 123-139. URL:[http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuvcgiirbis_64.exe?](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuvcgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDFprofe_2018_7_11.pdf)

C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDFprofe_2018_7_11.pdf

22. Морзе, Н., Балик, Н. (2015). Шляхи формування підприємницької компетентності майбутніх інформатиків. Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах: науково- методичний журнал, 1, 8–17.

23. Маринич Д.Ю., Цюпак І.М. Математичні ігри як засіб розвитку логічного мислення дошкільників. Dynamics of the development of world science: The 8 th International scientific and practical conference, Vancouver, Canada, 15-17 April 2020. Vancouver: Perfect Publishing, 2020. 999 p. S. 930934. URL:http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/15597/4.%2065_Цюпак.pdf?sequence=1.

24. Марченко Б. Як грати в «Монополію»: правила, види, прийоми і цікаві факти. URL: <https://neuron-toys.com/uk/kak-igrat-v-monopoliyu-pravila-vidy-priemy-i-interesnye-fakty>.

25. Професійна освіта. (2000). Словник. Київ: Вища школа. 280 с.

26. Сухомлинський В.О. Інтерес до учіння – важливий стимул навчальної діяльності учнів Сухомлинський В.О. Вибрані твори: в 5-ти. Т.1. С.12.

27. Benton A.L., van Allen M.W. Prosopagnosia and facial discrimination J Neurol. Sci., 1972. Vol.15. P.167172

28. Farah. Visual Agnosia. Second Edition. A Bradford Book; The MIT Press, 2004. p. 95; Duchaine B.C., Weidenfeld A. An evaluation of two commonly used tests of unfamiliar face recognition Neuropsychologia, 2003. Vol.41. P.713-720)

29. Gibb, A. (1998). Entrepreneurial Core Capacities, Competitiveness and Management Development in the 21st Century. Durham: DUBS. Hari Kar yon o Leading

30. Entrepreneurship Education-Based Primary Schools. Retrieved from <https://download.atlntis-press.com/article/25883512.pdf> 31. Tolentino, A. (1998).

Training and Development of Entrepreneurs-Managers of Small Enterprises: Pointers and Lessons Learned. Geneva: International Labour Organization

31. Державний стандарт початкової освіти. Постанова КМУ від 21.02.2018 №87 (у редакції постанови Кабінету Міністрів України від 24.липня 2019 р. №688)
32. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 року.
33. Ігротека для першокласників І. Большакова. Палітра педагога, 2005, №1.
34. Бутрім В. Сюжетно-рольові ігри на уроках навчання грамоти В. Бутрім Початкова освіта. 2001. Жовтень, №37. С.10-11.
35. Варзацька Л.О. Гра як засіб пізнання Л.О. Варзацька. Поч. школа. 1988. №12. С.34-35.
36. Вікова психологія за ред. Г.С. Костюка. К.: Рад. шк., 1976. 272 с.
37. Вікова та педагогічна психологія: Навч. посіб. О.В. Скрипченко, Л.В. Долинська, З.В. Огороднійчук та ін. К.: Просвіта, 2001. 416 с.
38. Виготський Л.С. Гра і її роль у розвитку дитини Л.С. Виготський Питання психології. 1966. №6. С.64-76.
39. Виготський Л.С. Розвиток психічних функцій/Л.С. Виготський. М.: Педагогіка, 1960. 214 с.
40. Забашина Н.О. Виховна робота в групі продовженого дня в 1 - 4 класах. К.: Веселка, 2009. 125с.
41. Компанець Н. Дидактичні ігрові ситуації для адаптації дитини до школи і розвитку мислительних процесів Н. Компанець. Початкова школа. 1999. №11. С.16.
42. Александрюк С. Дидактична гра. Початкова освіта. 2014. №10. с.39
43. Артеменко С. Щоб навчання було цікавим. Початкова освіта. 2018. №11 с.47
44. Вазова О. Дидактична гра в системі засобів навчання й розвитку учнів. Початкова освіта. 2015. №12 (756). с.21.
45. Стахів М. О., Бондар Ю. С. Дидактична гра як засіб формування професійної компетентності вчителя початкових класів.

Молодий вчений. 2017. №10 (50). с. 546- 547.

46. Сухомлинський В. Вибрані твори: в 5 т. Т. 3: Серце віддаю дітям; Народження громадянина; Листи до сина, 1977. 668 с.

47. Збірка афоризмів, висловів, фраз для вчителя :
<https://naurok.com.ua/zbirka-aforizmiv-visloviv-fraz-dlya-vchitelya-37242.html>.

48. Francikowski J. Wykorzystanie gier planszowych w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych. Homo Lude ns 1 (11), 2018. Str. 29-40 URL:
https://www.researchgate.net/publication/331054396_Wykorzystanie_gier_planszowych_w_nauczaniu_przedmiotow_przyrodniczych

Додаток А

Анкета для вчителів

1. Як часто Ви використовуєте на уроках ігри (ігрові ситуації)?

- а) на кожному уроці;
- б) періодично;
- в) рідко;
- г) не використовую.

2. На яких уроках Ви використовуєте ігри?

3. Які види ігор Ви використовуєте:

- а) ігри за правилами;
- б) настільні дидактичні ігри;
- в) творчі ігри;
- г) мовні ігри;
- д) сюжетно-рольові ігри;
- е) ігри-вправи

4. Чи ефективно використання настільних ігор для засвоєння матеріалу дітьми?

Додаток Б

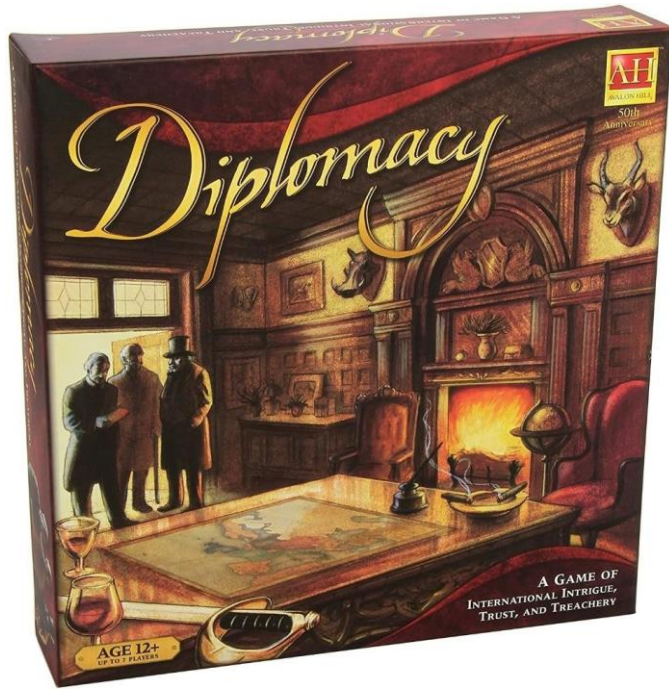
Анкета «Самооцінка рівня ризику»

6) Чи змінилося б твоє рішення, якби ти знав(-ла) про можливі наслідки та ризику?

7) Чи вважаєш ти, що зміг(-ла) би враховувати ризику краще, якби у тебе було більше часу на прийняття рішення?

8) Чи є ситуації, коли ти відчуваєш, що варто ризикувати, незважаючи на можливі наслідки?

Додаток В



Додаток Г

Міністерство освіти і науки України
 Національний університет «Чернігівський колегіум»
 імені Т. Г. Шевченка
 Akademia Pomorska w Słupsku
 Вінницький державний педагогічний університет
 імені Михайла Коцюбинського
 Глухівський національний педагогічний університет
 імені Олександра Довженка
 Державний заклад «Південноукраїнський національний
 педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
 Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
 Комунальний заклад «Нікопольський фаховий
 педагогічний коледж» Дніпропетровської обласної ради
 Український державний університет імені М. П. Драгоманова
 Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка
 Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника

МАТЕРІАЛИ
 Всеукраїнської онлайн-конференції
 з міжнародною участю

**«СТРАТЕГІЇ ТА ПРАКТИКА ОРГАНІЗАЦІЇ
 ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ
 В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ:
 НОВІ ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РЕАЛІЗАЦІЇ»**

30 травня 2023 року



Щербина Наталія Валеріївна,
 студентка магістратури кафедри
 дошкільної та початкової освіти
 Національного університету
 «Чернігівський колегіум»
 імені Т. Г. Шевченка
 м. Чернігів, Україна
 e-mail: serbinanatalia1900@gmail.com

Науковий керівник:
Притутик Н.В.,
 кандидат педагогічних наук, доцент

ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНИХ ВМІВ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБОМ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ В НУШ

У сучасному освітньому просторі НУШ настільна гра почала набувати особливий актуальності. Передусім це пов'язано з декларованими в Державному стандарті початкової освіти права дитини на навчання через діяльність, зокрема ігрову.

Метою тез є розкриття освітнього потенціалу настільних ігор для навчання молодших школярів в НУШ.

Організація дидактичної ігрової діяльності в молодшому шкільному віці, особливо в 6-7 років, є дуже ефективною в освітньому плані і прерогативою, в огляді на вікові особливості дітей, оскільки саме в цьому віці відбувається перехід провідної діяльності від ігрової до навчальної. Вихарактеризується живістю і безпосередністю сприйняття, легкістю входження в образи. Діти цього віку легко самостійно організуються в групуову гру, продикують дидактичні, розвиваючі, настільні, рухливі ігри тощо.

У педагогічній феномені гри розглядається як засіб організації виховання і навчання, як складова педагогічної культури, досліджуються форми і засоби оптимізації ігрової діяльності сучасного покоління. Дослідження і розробці теорії ігор, а також специфіці педагогічного керівництва дитячими іграми, присвячені дослідження психологів (Л. Віготський, К. Грос, Д. Ельконін, М. Мід і Дж. Мід М., З. Фрейд та ін.) і педагогів (І. Іванов, Я. Комісарьов, Я. Корчак, А. Мазаренко, Монтессорі, В. Сухомлинський, А. Усова, К. Ушинський, Ф. Фребель та ін.).

В іграх особистість, граючи, долає себе, свій попередній результат. Специфічною грою є те, що в ній учасники задовольняє будь-який процес: матеріальний, моральний (наохочення, грамота, публічне оголошення результату), психологічний (самоствердження, підтвердження, підвищення самооцінки) тощо. Результат успіху колективну сприймається як власний. У ігровій грі вирізняє наявність чітко поставленої мети та відповідного педагогічного результату.

Дидактичні ігри, як практичний метод, активно використовуються в освітній практиці давно. Однак саме настільні ігри належного значення не надавалося, хоча вони мають високий потенціал не лише для формування ключових компетентностей, але й усіх наскрізних умів, які задекларовані в Державному стандарті початкової освіти (2018) [2]. У молодшому шкільному віці переважав навчально-образне мислення. У настільній грі воно допомагає дітям у вирішенні проблем і питань, які закладені логікою в побудову і постають перед гравцями, відтак розвиток наочно-образного мислення відбувається ефективно. Також вчені Дж. Жиро і Н. Ньюкомб довели, що настільні ігри розвивають просторове мислення дитини. Дослідники проаналізували дані 847 дітей у віці від 6 до 8 років і виявили, що настільні ігри допомагають поліпшити просторове мислення [4].

Настільні ігри мають широкий потенціал. Кожен з них може вдосконалювати певні навички, активувати різні зони мозку, вчити довгострокового планування та зв'язаних рішень, розвивати логіку та навички рисунку, уміння конструктивно керувати

ЗМІСТ

НАПРЯМ 1 ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ ІСТОРІЯ І СМІСОУВНІТТЯ

<i>Андрусіва Яна Сергіївна</i> ЕМОЦІЙНА СФЕРА МОЛОДІ В УМОВАХ ПЕРЕЖИВАННЯ ВІЙНИ	7
<i>Андрусіва Тетяна Юріївна</i> СПІВПРАЦЯ БАТЬКІВ ТА ВЧИТЕЛІВ У ФОРМУВАННІ ОСОБИСТОСТІ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА	10
<i>Дегенко Наталія Віталіївна, Запорозького Т.П.</i> САМОСТІЙНА РОБОТА ПІД ЧАС ФОРМУВАННЯ МАТЕМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ	15
<i>Клишченко Діана Олександрівна</i> ЗАСТОСУВАННЯ ГРУПОВИХ ФОРМ РОБОТИ З УЧНЬМИ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ НА УРОКАХ «Я ДОСЯДЖУЮ СВІТ»	18
<i>Клиш Ольга Володимирівна</i> ДІЛОВА ГРА, ЯК СПОСІБ ПРОФЕСІОНАЛІЗАЦІЇ ІНДИВІДУАЛЬНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ	21
<i>Мирошник Ірина Василівна</i> ПОНЯТТЯ ТА РОЛЬ ПРОФЕСІЙНОГО КОУЧИНГУ У ВИЩОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ ЧАСУ	25
<i>Притутик Наталія Валеріївна</i> ПСИХОЛОГІЧНІ БАРИЄРИ В СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ	28
<i>Притутик Марія Олександрівна</i> ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНА АДАПТАЦІЯ ДІТЕЙ ДО ШКОЛИ В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ	31
<i>Скаби Наталія Максимівна</i> ВПРОВАДЖЕННЯ ВІРТУАЛЬНИХ ЕКСКУРСІЙ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЯК СПОСІБ ЗДІЙСНЕННЯ ЯКІСНОЇ ОСВІТИ ЗАДЯК ДОСЛІДЖЕННЯ ШЕВЬОГО СТАЛОГО РОЗВИТКУ	34
<i>Ковбальчук Марія Валеріївна, Федорченко Катерина Валеріївна</i> ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ LEGO-ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НУШ	37

НАПРЯМ 2

емоційні. Т. В. Журнальєв намагає настільну гру своєрідною школою життя в мініатюрі, оскільки в ній є можливість інвестувати, безпечно розпорядитися майном [3].

Однією з відомих педагогічних ігрових систем, яку умовно можна назвати настільною грою, що використовується в НУШ є, на сьогодні, LEGO. Особливістю цієї ігрової засоби є те, що його висока якість дозволяє працювати дітям над своїми задумками і самостійно вирішувати поставлене завдання.

А. Лаврентівська в статті, присвяченій предметним і настільним дидактичним іграм, перерахує значну кількість настільно-друкованих ігор, що дозволяють формувати ключові предметні компетентності молодших школярів з математики («Знайди пару», «Стілки, скілки в мене» тощо), природознавчої («Хто де живе?», «Чи сиди?» тощо), мовно-літературної («Протежежність», «Складні синоніми» тощо) освітніх галузей [7].

О. Халай, О. Козак, що займаються інтегрованою розробкою настільних ігор для різних вікових категорій, розробили гру «Зелене місто майбутнього» (має бути основою для проведення уроку «Я досліджую світ» за темою «Екологія міста»), до якої можуть бути залучені діти з 6 років. Беручи участь у подібних до неї настільних іграх, дитина оволодіває важливою тематичною інформацією (читає на картці відомості, встановлює відповідність, класифікує, вибудовує логічний зв'язок із іншими елементами системи), вчиться осмислювати та вирішувати проблеми, розуміти ризики, приймати рішення, пов'язані усвідомлення екологічних проблем [5].

Популярною грою у початковій освіті є «Мінополь». Вона призначена для дітей старшого віку, характерною для неї є повна свобода дії, яка дозволяє дітям самовиражатися і вчитися приймати фінансові рішення, розвивати підприємницькі навички, домовлятися, розвивати комунікативні вміння та формувати навички конструктивно керувати емоціями.

Отже, використання настільних ігор в освітньому процесі робить оволодіння школярами навчальних предметів легким і ефективним. Така робота сприяє розширенню їхнього світогляду, формуванню наскрізних умів: теорично і критично мислити, комунікувати, уважувати ризики і приймати рішення; усвідомлювати і приймати виховні цінності. Важливою є важливе розробку настільних ігор для використання з освітньою метою на різних навчальних предметах у початковій школі і розкриття методичних аспектів їх ефективного застосування.

Список використаних джерел

- Використання LEGO на уроках математики у початковій школі. URL: <https://naurok.com.ua/urok-vikoristannya-lego-technologie-na-urokah-u-pochatkovih-klasah-251539.html>
- Державний стандарт України <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>
- Журнальєв Т. В. Настільні ігри у програмах формування здорового способу життя серед вихованців спеціальних закладів для дітей України [Електронний ресурс] URL: http://www.volunteer.kiev.ua/pages/146-nastiln_igr_u_programah_12528
- Кернішчук Л. Настільні ігри як важливий засіб навчання та дозвілля. Їх вплив на формування особистості людини. <https://vseosvita.ua/library/nastilni-igr-ak-vazlivij-zasib-navchannya-ta-dozvillia-ib-vpiv-na-formuvannya-osobistosti-ditini-411298.html>
- Настільні екологічні ігри та методичні матеріали з екоосвіти URL: <https://ecolibua.com/nastilniekologichni-igr-ta-metodichni-materialy-z-ekoosvity/> (дата звернення: 10.02.2022).
- Хайл О. Граючи змінює світ : Екологічні ігри для молоді. URL: <https://naurok.com.ua/didaktichni-igr-na-urokah-u-pochatkovih-klasah-nush-283354.html>