

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:

«ВПЛИВ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НА ФОРМУВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ  
НАВИЧОК МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НУШ»

Виконала:  
студентка II курсу магістратури, 21-М групи  
спеціальності 013 «Початкова освіта»  
Кисленко Катерина Миколаївна

Науковий керівник:  
к. пед. н., доцент  
Смолянко Юлія Миколаївна

Чернігів – 2024

Роботу подано до розгляду «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 року.

Студент (ка)

\_\_\_\_\_

(підпис)

Кисленко К. М.

Науковий керівник

\_\_\_\_\_

(підпис)

Смолянко Ю. М.

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

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

Зав. кафедри

\_\_\_\_\_

(підпис)

Ірина ТУРЧИНА

## ANNOTATION

In the qualifying work, the influence of game methods on the formation of educational skills in younger schoolchildren in the conditions of the New Ukrainian School (NUS) was investigated. The first chapter defines the main characteristics of game-based learning methods, their role in the development of cognitive activity, motivation and cognitive abilities of primary school students.

It has been found that game methods contribute to the activation of the learning process, improve the assimilation of educational material and help to form important skills of independent work, communication, and critical thinking in younger schoolchildren.

In the second chapter, special attention is paid to the analysis of various forms of games used in NUS, their impact on the intellectual and social development of children. The results of the study confirm the effectiveness of game methods as a modern learning tool that meets the requirements of pedagogical innovations in Ukraine. Methodological recommendations on the use of game technologies in the educational process to optimize the formation of educational skills of primary school students are highlighted.

## АНОТАЦІЯ

У кваліфікаційній роботі досліджено вплив ігрових методів на формування навчальних навичок молодших школярів в умовах Нової української школи (НУШ). У першому розділі визначено основні характеристики ігрових методів навчання, їх роль у розвитку пізнавальної активності, мотивації та когнітивних здібностей учнів початкових класів.

З'ясовано, що ігрові методи сприяють активізації процесу навчання, покращують засвоєння навчального матеріалу та допомагають формувати важливі навички самостійної роботи, комунікації, а також критичного мислення молодших школярів.

У другому розділі особливу увагу приділено аналізу різноманітних форм ігор, що використовуються в НУШ, їх впливу на інтелектуальний та соціальний розвиток дітей. Результати дослідження підтверджують ефективність ігрових методів як інструменту сучасного навчання, що відповідає вимогам педагогічних інновацій в Україні.

Висвітлено методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій в освітньому процесі для оптимізації формування навчальних навичок учнів початкової школи.

## ЗМІСТ

<b>ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ.....</b>	<b>7</b>
<b>ВСТУП.....</b>	<b>8</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПЛИВУ ІГРОВИХ МЕТОДІВ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ НАВИЧОК МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НУШ.....</b>	<b>13</b>
1.1. Стан вивчення проблеми у науково-педагогічній літературі.....	13
1.2. Роль гри в організації освітнього процесу молодших школярів.....	21
1.3. Вплив ігрових методів на формування навчальних навичок молодших школярів НУШ.....	26
Висновок до першого розділу.....	30
<b>РОЗДІЛ 2. ПРАКТИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ НАВИЧОК МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НУШ.....</b>	<b>32</b>
2.1. Практичний досвід використання ігрових методів в освітньому процесі НУШ.....	32
2.2. Застосування сучасних інноваційних технологій під час навчання учнів початкової школи.....	49
2.3. Методичні рекомендації щодо використання ігрових методів для молодших школярів в освітньому процесі НУШ.....	58
Висновок до другого розділу.....	62
	64

**ВИСНОВКИ.....**

67

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....**

73

**ДОДАТКИ.....**

## ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

ЗЗСО – заклад загальної середньої освіти;

НУШ – Нова українська школа;

ЗВО – заклад вищої освіти;

ПО – початкова освіта;

ЕГ – експериментальна група;

КГ – контрольна група;

МОН України – Міністерство освіти і науки України;

ОС – освітній ступінь;

ЗУН – знання, уміння, навички;

ОП – освітня програма;

ДСДО – Державний стандарт дошкільної освіти;

ЕОР – електронні освітні ресурси.

## ВСТУП

Сучасна освіта ставить за мету розвиток не тільки академічних знань, а й формування у дітей ключових життєвих компетентностей. Особливо важливим є процес навчання у початковій школі, оскільки саме в цей період закладаються основи для подальшого навчання та розвитку.

Завдання сучасних педагогів – підібрати відповідні форми і засоби для організації освітньої діяльності учнів. У початковій школі необхідно закласти фундаментальні навички освітньої культури, зачатки дитячої грамотності та забезпечити послідовність навчання.

Нова українська школа (НУШ) ставить акцент на інноваційних педагогічних підходах, орієнтуючись на інтереси дітей, їх інтелектуальні та емоційні потреби. Ігрові методи є важливою складовою цієї концепції, оскільки вони дозволяють створити комфортне середовище для навчання, заохочують до активної участі в навчальному процесі і сприяють розвитку творчих здібностей.

Ігрові методи не лише полегшують засвоєння матеріалу, але й допомагають дітям зосереджувати увагу, покращують пам'ять, формують навички самостійної роботи та командної взаємодії. Вони сприяють розвитку критичного мислення, комунікаційних навичок, а також емоційної стійкості, що є особливо важливим в умовах швидких змін у суспільстві та освіті.

Враховуючи цей контекст, вивчення впливу ігрових методів на формування навчальних навичок у молодших школярів є важливим і актуальним завданням, яке сприяє не тільки підвищенню ефективності навчання, а й розвитку інноваційних педагогічних практик в рамках реформи НУШ.

Гра доповнює традиційний спосіб навчання дітей і сприяє активізації процесу навчання. У зв'язку з цим особливо важливо навчання і виховання дітей в ігровій формі. Гра є природним способом навчання дитини і частина його життєвого досвіду. Передаючи знання через гру, вчитель не тільки відповідає



тому, що відбувається сьогодні, а й враховує майбутні інтереси учня. Якщо вчитель використовує гру на уроках, він організовує освітні заходи відповідно до природних потреб дитини.

Під час гри учні виробляють звичку концентруватися, самостійно мислити і розвивати увагу. Діти, які захоплюються іграми, не помічають, чому вчаться, і навіть самі пасивні учні беруть участь в активних заняттях.

Актуальність даної теми визначається тим, що сучасна освітня модель для молодших школярів повинна бути правильно визначена і організована. Вирішення важливого завдання загальної середньої освіти – привнести ігровий підхід в освітню сферу Нової української школи. Це допомагає підвищити готовність дітей до навчання, їх інтелектуальний та емоційний розвиток, а також зміцнити пізнавальну активність дітей, яка є рушійною силою навчання, починаючи з початкової школи.

Дослідженню питання застосування ігрових методів на уроках та їх впливу на формування навчальних навичок у молодших школярів НУШ присвячені праці багатьох вітчизняних науковців, а саме: Голубюк Ю. [7], Федусенко Ю. [37], Садурська Л. [36], Мачинська Н. [19], Оприска М. [19], Починок Є. [28], Ремезова Н. [35], Яковлев В. [35], . Базилевич Н. [1], Поліщук В. [1], Бондарчук Н. [2], Чернов В. [2], Шевчук О. [39], Белікова Н. [39], Пузан Ю. [29] та інших.

Ураховуючи актуальність окресленої проблеми та нагальну необхідність розв'язати виявлені суперечності обумовили вибір теми дослідження: **«Вплив ігрових методів на формування навчальних навичок молодших школярів НУШ».**

**Мета та завдання дослідження.** *Мета дослідження* – дослідити вплив ігрових методів на формування навчальних навичок молодших школярів в умовах НУШ.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати ряд *завдань*:

1. На основі аналізу науково-методичної літератури вивчити стан розроблення проблеми та конкретизувати сутність основних понять дослідження.
2. Висвітлити вплив ігрових методів на формування навчальних навичок молодших школярів НУШ.
3. Дослідити застосування сучасних комп'ютерно-ігрових методів під час навчання учнів початкової школи.
4. Надати методичні рекомендації з використання ігрових методів у навчальному процесі початкової школи НУШ.

**Об'єктом** дослідження – процес використання ігрових методів під час навчання молодших школярів НУШ.

**Предметом дослідження** – теоретичні та практичні аспекти впливу ігрових методів на формування навчальних навичок молодших школярів НУШ.

Для розв'язання поставлених завдань і досягнення мети на всіх етапах дослідження використано такі **методи дослідження**:

– *теоретичні*: аналіз та узагальнення літературних джерел з проблеми дослідження; порівняння вивчення і теоретичний аналіз наукової, психолого-педагогічної та методичної літератури; класифікація і систематизація теоретичних даних; узагальнення і відбір необхідної інформації з проблеми дослідження, з'ясування змісту базових понять;

– *емпіричні*: діагностичні (педагогічне спостереження, бесіди з фахівцями початкової освіти, методи експертних оцінок, анкетування, аналіз одержаних даних); опитування; педагогічний експеримент; опитування; контрольний зріз даних експерименту та якісний порівняльний аналіз із результатами констатувального експерименту;

– *статистичні*: методи математичної статистики для опрацювання результатів педагогічного дослідження.

**Практична значимість проведеного дослідження** полягає в тому, що результати роботи сприяють удосконаленню методів навчання молодших

школярів шляхом впровадження ігрових технологій в освітній процес. Виявлені у дослідженні ефективні форми та методи використання ігор дозволяють педагогам оптимізувати навчальну діяльність, забезпечуючи більш високий рівень засвоєння навчальних матеріалів, розвиток когнітивних та соціальних навичок учнів. Застосування ігрових методів сприяє підвищенню мотивації дітей до навчання, розвитку їх креативності, самостійності та критичного мислення.

Результати дослідження можуть бути використані в практиці початкової освіти для створення більш інтерактивних та захоплюючих навчальних середовищ, які відповідають вимогам Нової української школи, сприяють гармонійному розвитку особистості учнів та підвищенню ефективності навчального процесу. Крім того, отримані дані можуть стати основою для подальших досліджень, зокрема в контексті адаптації ігрових методик до різних вікових категорій учнів та їх індивідуальних особливостей.

**Експериментальна база дослідження.** У педагогічному дослідженні брало участь 50 молодших школярів: 25 учнів контрольної групи (КГ) та 25 респондентів експериментальної групи (ЕГ).

Матеріали можуть бути використані студентами спеціальності 013 «Початкова освіта» у процесі професійної підготовки закладів вищої освіти.

**Апробація результатів дослідження.** Результати дослідження обговорювали на науково-практичних та міжнародних конференціях різного рівня, серед яких:

– Всеукраїнська науково-практична студентська конференція «Теорія і практика сучасної освіти та науки в Україні у світлі ідей К. Д. Ушинського (1823/1824-1870/1871)» (29 березня 2024 року, НУЧК імені Т. Г. Шевченка). Чернігів.

– I Всеукраїнські педагогічні читання пам'яті Володимира Бондаря «Контексти наукових досліджень Володимира Бондаря. Адаптивне навчання студентів в умовах воєнного стану та відновлення України» (Київ, 2024 р.);

Теоретичне значення роботи полягає в науковому обґрунтуванні ефективності використання ігрових методів в освітньому просторі Нової української школи щодо формування навчальних навичок молодших школярів.

Практичне значення одержаних результатів полягає в розробленні методичних рекомендацій та системи вправ для використання ігрових методів в освітньому процесі Нової української школи.

**Публікації.** Результати дослідження висвітлено в одній публікації автора, зокрема: одна тези доповіді.

**Структура та обсяг дослідження.** Кваліфікаційна (магістерська) робота складається з переліку умовних позначень, вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (60 найменувань та 10 електронних ресурсів), додатків. Загальний обсяг дослідження становить 80 сторінки, з них основного тексту – 65 сторінок.

# РОЗДІЛ 1

## ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПЛИВУ ІГРОВИХ МЕТОДІВ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ НАВИЧОК МОЛОДНИХ ШКОЛЯРІВ НУШ

### 1.1. Стан вивчення проблеми в науково-педагогічній літературі

Вільний розвиток особистості відбувається в дитинстві під час гри. Тобто діти можуть самостійно встановлювати правила гри і робити свій вибір. Використання гри в класі безпосередньо відповідає природним потребам молодших школярів. Особливо важливо включати ігри в навчання дітей відразу після дитячого садка, тому що вони ще не звикли до труднощів і навантажень. Щоб дитина почала активно розвиватися і вчитися, їх потрібно бути зацікавленим.

Ігровий метод в освіті – це освітній підхід, який інтегрує ігрові елементи в процес навчання, щоб зробити навчання більш веселим, інтерактивним та ефективним. Такі методи включають в себе різні типи ігор, симуляцій, рольових ігор, квестів та інших видів розваг в освітніх цілях [11].

Терміни «ігрове навчання» та «ігрові методи навчання» стали популярними в Україні в 90-х роках. XX століття. Але коли світовий порядок почав змінюватися, саме поняття було визначено досить розпливчато. Було досить активне поширення комп'ютерів, розвиток Інтернету і використання сучасних технічних засобів навчання в освітньому процесі. Ігрова технологія передбачає взаємодію однієї людини з іншою в режимі діалогу, виробництва, обміну інформацією та асиміляції. Взаємодія з комп'ютерними технологіями супроводжується такими процесами, які також сприяють засвоєнню нової інформації [38].

Використання ігрових прийомів в тренувальному процесі сприяє:

- підвищенню рівня пізнавальної активності та пізнавального інтересу школярів;
- застосуванню «статусу успіху» в уроці;
- розширенню особистого світогляду та життєвого досвіду учнів;
- застосуванню підходів, заснованих на компетенціях і діяльності, до навчання;
- береться до уваги інтереси, потреби, вік і психологічні особливості особистості молодого школяра;
- підвищенню мотивації до навчання, сформуванню позитивного ставлення до активної творчої та пошукової діяльності;
- розвитку когнітивних процесів (пам'ять, мислення, увага, уява);
- створенню сприятливого психологічного мікроклімату в шкільному колективі;
- розвитку інтелектуальних здібностей і творчого потенціалу учнів;
- всебічному і гармонійному розвитку особистості;
- розвитку комунікативних навичок, вмінню знаходити компроміси;
- розвитку почуття відповідальності за поставлені завдання тощо [9].

Таким чином, суть ігрового методу полягає в тому, що навчальний процес відбувається в умовах постійної та активної взаємодії всіх учнів. Ігрове навчання включає в себе не тільки моделювання умов життя, а й вирішення загальних проблем. Ігрова технологія допомагає усунути перевагу одного учасника навчального процесу над іншими і зробити їх рівними.

Тому непрямий вплив на дитину здійснюється за допомогою ігрових технологій. Згодом учень стає об'єктом повноцінної діяльності: проявляє свою активну позицію і співпрацює з оточуючими. Під час гри важливо, щоб учні намагалися подолати труднощі та непорозуміння самостійно. Діти ставлять перед собою цілі і завдання, активно розробляють план дій щодо вирішення проблем, що виникають у них на очах.

Зауважимо, що використання в освітньому процесі початкової школи ігрових технологій може бути реалізовано декількома способами:

- 1) рольові ігри та симуляторні ігри;
- 2) використання певних ігрових завдань: урок-подорож, урок-КВК, урок-конкурс, урок-змагання;
- 3) захоплюючий підхід до звичайних традиційних дидактичних завдань уроку;
- 4) ігрові види позакласних занять: екскурсії, олімпіади, конкурси тощо.

Поняття «ігрові педагогічні методи» включає в себе досить великий набір методів і прийомів організації педагогічних процесів у вигляді різних педагогічних ігор. Їх завдання – правильно організувати робочий процес дитини таким чином, щоб він був цікавим і корисним для неї. Ігрові форми служать засобом стимулювання занять, які створюються в класі за допомогою ігрових ситуацій, які стимулюють учнів до освітньої та пізнавальної діяльності.

Впроваджуються технології, що дозволяють створити «елемент конкуренції». Саме він перетворює дидактичні завдання в ігрові, які сприяють нормальному виконанню навчальних завдань. Точність і ефективність виконання дидактичних ігор залежить, перш за все, від вчителя.

Ігрові методи навчання можуть бути використані як засіб створення ситуацій, найближчих до реальної ситуації, для емоційного впливу на учнів. В майбутньому ця функція допоможе учням задіяти свої резервні здібності, полегшить освоєння навчальних матеріалів і внесе свій вклад в їх реалізацію. Дидактичні ігри допомагають мобілізувати, інтегрувати, контролювати та коригувати навички та здібності дитини. Тобто створюються реальні умови для активізації розумової діяльності дитини [3].

Існують різні підходи щодо класифікації ігрових методів. Для учнів початкових класів ігрові методи розрізняють за наступними категоріями:

навчальним змістом; ігровими діями і правилами; організацією і стосунками дітей; роллю вчителя та ін. (табл. 1.1).

Це дає змогу простежити їх сутнісні особливості, використання яких забезпечує відповідний навчально-виховний ефект.

Таблиця 1.1.

Класифікація ігрових методів в освітньому процесі початкової школи [13; 18; 40].

Ознака	Вид
За змістом навчання та виховання	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ігри для сенсорного виховання;</li> <li>– ігри, спрямовані на ознайомлення дітей з об’єктами і явищами навколишньої дійсності;</li> <li>- ігри, на формування елементарних математичних уявлень.</li> </ul>
За ігровими діями та правилами	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ігри-доручення, які ґрунтуються на інтересі дітей до дій з предметами;</li> <li>– ігри з відшукуванням предметів;</li> <li>– ігри з відгадуванням загадок («Впізнай», «Відгадай», «Що змінилось?»);</li> <li>– сюжетно-рольові дидактичні ігри;</li> </ul>
За видом діяльності	інтелектуальні, фізичні, соціальні, психологічні
За методиками	предметні, рольові, ділові, сюжетні, імітаційні та ігри-драматизації.
За навчальним предметом	<ul style="list-style-type: none"> <li>математичні, екологічні, фізичні;</li> <li>– літературні, музичні, театральні;</li> <li>– технічні, трудові;</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>– спортивні, фізкультурні, туристичні, військово-прикладні;</li> <li>– управлінські, суспільствознавчі, економічні.</li> </ul>
За специфікою ігрового середовища	<ul style="list-style-type: none"> <li>безпредметні / предметні;</li> <li>– на місцевості, вуличні, кімнатні, настільні;</li> <li>– телевізійні, комп'ютерні, ТЗН;</li> <li>– технічні, із засобами пересування.</li> </ul>
За тривалістю проведення	<ul style="list-style-type: none"> <li>– короткі ігри (предметні, сюжетно-рольові та ін. – ігри для розвитку інтересу до навчання та вирішення певних конкретних завдань);</li> <li>– ігрові оболонки – більш тривалі за часом форми ігрової діяльності, обмежені в рамках одного заняття, але можуть бути і довшими;</li> <li>– тривалі розвивальні ігри, орієнтовані на далеку ідеальну мету, спрямовані на формування психічних і особистісних якостей людини, тому вони можуть тривати від кількох днів або тижнів до кількох років</li> </ul>

Будь-який успіх навчального процесу потребує такої ситуації, де власні сумніви та суперечності мають змогу відкрито протистояти сумнівам та суперечностям інших. Це характеризується тим, що вирішення конфліктів ґрунтується лише на рівноправному діалозі, який найчастіше може відбуватися між учнями та вчителями, або ж між самими учнями з урахуванням їх інтересів, думок, поглядів та позицій. Ця модель навчання допомагає визначити як ефективно відбувається процес навчання та які корективи можна додати. Успіх полягає в захопленні учнів, який пробуджує інтерес, навчає самостійно мислити та діяти, а також формує вміння переконувати і вести дискусію [14].

Узагальнивши, можна виділи основні види ігрових методів, які найчастіше використовуються вчителями при формуванні навчальних навичок в учнів початкових класів:

- ігрова дискусія;
- рольова гра;
- комп'ютерна гра;
- ігри-вправи;
- ділова навчальна гра;
- ігрова ситуація.

Детальна їх характеристика наведена в таблиці 1.2.

Таблиця 1.2

Характеристика основних видів ігрових методів навчання [4; 13;27].

Вид	Характеристика
Ігри-вправи	До них належать кросворди, ребуси, вікторини. Використання цього методу допомагає активувати певні психічні процеси, закріплювати знання, контролювати їх якість і набувати навичок. Вони проводяться в класі і можуть бути домашньою роботою, елементом позакласних занять. Вони також використовуються у вільний час
Ігрова дискусія	Цей метод включає колективне обговорення спірних питань, обмін думками та декомунізацію між кількома учасниками. Основна мета цього методу-виявити відмінності в інтерпретації проблеми і встановити істину в процесі дружніх розбіжностей. Цей метод навчання дозволяє дітям, проаналізувавши суть явищ і процесів, вибрати найбільш підходяще рішення з доступних варіантів.
Ігрова ситуація	В основі цього методу лежить проблемна ситуація, при якій активізується пізнавальний інтерес учнів і вони направляють свою розумову діяльність. Ситуації, орієнтовані на гру, спрямовані на встановлення взаємозв'язку між теорією і практикою з досліджуваного або досліджуваного предмету: аналіз нестандартних ситуацій, дека висновків цей метод спонукає дітей займатися діяльністю, заснованої на певних ситуаціях, на основі необхідних знань, навичок і здібностей. Ситуація в грі сприяє зміцненню емоційного і психологічного

	стану, стимулює внутрішні стимули до навчальної роботи, знижує напругу і стомлюваність
Рольова гра	Рольові ігри дозволяють відтворити «рольову» ситуацію. Це спонукає учнів психологічно переорієнтуватися. Вони більше не вважають себе школярами, які відтворюють перед аудиторією зміст досліджуваного матеріалу, а тими, хто має певні права і обов'язки і несе відповідальність за прийняття рішення. Цей метод підсилює розумову роботу і сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчальних матеріалів. Етапи рольової гри наведено в додатку А
Ділова навчальна гра.	Це симуляція реальної активності у випадку спеціально створеної проблеми. Це інструмент і метод підготовки та адаптації до робочих і соціальних контактів, метод активного навчання, який сприяє виконанню певних завдань, формує в учасників систему трудових відносин.
Комп'ютерна ділова гра.	Це одна з найсучасніших областей, де гра відіграє найбільшу роль у спілкуванні учнів з різними пристроями. Переваги комп'ютерних ігор зазвичай пов'язані з підвищеною мотивацією, заохоченням ініціативи і творчого мислення, залученням практично всіх учнів в освітню діяльність, набуттям досвіду спільної роботи і систематизацією ідей, структуруванням знань, які можуть бути застосовані в різних областях, і їх об'єднанням в одну картину.

Розглянемо більш детально останні два види ігрових технологій: ділова навчальна гра та комп'ютерна гра. Ділові навчальні ігри допомагають учасникам не лише засвоїти теоретичні знання, а й навчити їх застосовувати на практиці.

Ділові навчальні ігри можуть бути використані як частина корпоративної навчальної програми для підвищення ефективності управління персоналом та розвитку бізнес-навичок. Вони також можуть бути корисні в освітніх закладах для підготовки майбутніх менеджерів та розвитку їхніх управлінських здібностей.

Гра може відображати реалістичні сценарії бізнесу і допомагати гравцям розуміти принципи управління бізнесом, приймаючи стратегічні рішення і вирішуючи проблеми, які можуть виникнути в реальному житті. Такі ігри можуть

бути корисними для розвитку навичок управління, аналітики та креативного мислення. Якщо ви шукаєте комп'ютерну ділову гру, раджу звернутися до відомих та популярних ігор у цьому жанрі, таких як "Capitalism", "SimCity", "Football Manager" або "RollerCoaster Tycoon".

Кожна ділова гра має гру та освітню мету. Зміст ігрових цілей учасника – це успішне виконання ролі, виконання ігрових дій, отримання максимально можливої кількості очок, уникнення штрафів і правильне рішення.

Основний зміст освітніх цілей – розвиток теоретичного і практичного мислення, вибудовування відносин з іншими учасниками, оволодіння моральними нормами і формування відповідального ставлення [15].

В останні роки в освітньому процесі велика увага приділяється комп'ютерним іграм. Впровадження методів активного навчання з використанням комп'ютерних технологій пов'язано з необхідністю створення якісних імітаційних моделей процесів і об'єктів. В основному це пов'язано з тим, що традиційні ділові ігри передбачають участь експертів, які імітують реальну діяльність і оцінюють результати діяльності. Але ситуація змінюється, коли комп'ютер грає роль експерта.

Використання комп'ютерних ігор не завжди вимагає висококваліфікованих викладачів, це багато в чому залежить від типу і складності гри. Тому існують колективні та індивідуальні комп'ютерні ігри. Колективні ігри характеризуються участю в грі декількох гравців або груп. Вони діють як особи, які приймають рішення. Індивідуальна гра імітує не тільки умовне середовище, а й поведінку всіх учасників гри, крім одного. П'єса залишається колективною, а окремі ролі грають інтелектуальні наслідувачі [5].

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

школи є елементом взаємодії вчителя зі школярами, де метою є успішне досягнення заданих цілей. Завдяки інтеграції ігрових методів у навчальний процес, учні не тільки отримують знання, але й розвивають різноманітні навички, такі як стратегічне мислення, креативність, взаємодія з однолітками та вміння працювати в команді. Це допомагає зробити навчання більш захоплюючим та ефективним.

## **1.2. Роль гри в організації освітнього процесу молодших школярів НУШ**

На поточному етапі навчання НУШ, школа не просто формує певний набір знань серед учнів, а поштовхом до пробудження і подальшого постійного підтримування прагнення до самоосвіти і реалізації творчих здібностей учнів.

Дуже важливо стимулювати інтерес кожного учня до навчання на початкових етапах навчання. З давніх-давен зазначалося, що коли людина бере участь в процесі з інтересом, а не дивиться на нього з боку, він залишається в пам'яті і, як наслідок, в навичках.

В системі освіти існує потреба в такому додатку, яке дозволяє школярам різного віку з цікавістю виконувати свою роботу. Використання нетрадиційних і нестандартних форм навчання благотворно впливає на освітній процес.

До однією з форм таких уроків є гра. Урок-гра – це метод навчання, спрямований на моделювання реальної дійсності з метою ухвалення рішень в модельованій ситуації.

Основними елементами розвиваючих ігор, які в той же час надають форму навчання та гри, є навчальні та ігрові завдання, ігровий дизайн, правила, ігрові дії, ігрове обладнання, результати гри. Мета гри – забезпечити перехід від когнітивної мотивації до професійного спілкування з виникненням потреби в інформації в контексті освітнього процесу та її практичного застосування [26].

Основна мета гри – підвищити інтерес учнів до навчання і, таким чином, підвищити ефективність навчання. Гра приносить задоволення і насолоду, тому ігровий процес сповнений сюрпризів, а результат – загадка. Але крім суб'єктивного сприйняття, звичайно, гра надає більш глибокий вплив на людину в основних сферах: фізичної, емоційно-вольової, інтелектуальної та ментальної (цілісної і смислової).

Якщо більш глибоко розкривати вищевказане, можна, зазначити, що урок-гру можна трактувати як одну з форм активного навчання, де передбачено творчий підхід як з боку вчителя, так і учнів. Такий формат уроку сприяє розвитку навичок учнів через активну пізнавальну діяльність.

Методика викладання, професійні та особисті якості вчителя мають суттєвий вплив на формування інтересу молодших школярів до навчального предмету. Тому кожен педагог шукає різні форми та ефективні методи навчання, які сприяють активізації розумової діяльності учнів [41]. Отже, для учнів 2-4 класів кожен урок можна перетворити на захоплюючу подорож у світ цікавих відкриттів разом із казковими персонажами.

Гра є навчальним методом, спрямованим на відтворення реальних ситуацій з метою прийняття рішень у конкретних обставинах. Її основною метою є посилення інтересу до навчання, що, в свою чергу, підвищує ефективність навчального процесу. Гра в житті дитини для батьків означає підтримку, виховання і розвиток своєї дитини через ігри, активності та взаємодію. Це допомагає дитині вчитися, розвиватися та ставати самостійною та впевненою особистістю. Важливо створювати сприятливе середовище для гри, дозволяючи дитині експериментувати, вчасно виявляти підтримку та допомогу, а також навчати їх важливим соціальним навичкам.

У дітей різні ставлення до уроків-гри. Деякі діти можуть бачити їх як цікавий та захоплюючий спосіб вивчати нові матеріали, відповідати на запитання та розв'язувати завдання. Інші діти можуть сприймати уроки-гри як неважливі

або несерйозні, особливо якщо вони вважають, що це несумісно з серйозним навчанням. Головне - підібрати такі уроки-гри, які будуть відповідати потребам і інтересам конкретних дітей, і сприятимуть їхньому навчанню. [12].

Саме через гру дитина починає невимушено спілкуватися з однокласниками та знаходить взаєморозуміння з учителем. Під час гри у дітей формується звичка до зосередженості, уважної та самостійної роботи, розвиваються увага, пам'ять і прагнення до знань. Задовольняючи свою природну потребу в активності, дитина в процесі гри «доповнює» уявлення про все, що недоступне в реальному світі. У захопленні від гри молодший школяр навіть не помічає, як навчається: пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується у різних ситуаціях, поглиблює набутий досвід, порівнює уявлення та поняття тощо.

Погоджуємося, що гра сприяє кращому запам'ятовуванню та розумінню вивченого матеріалу, а також підвищує мотивацію молодших школярів. Вона допомагає комплексно використовувати органи чуття при сприйнятті інформації та дає можливість самостійно й неодноразово відтворювати її в нових ситуаціях. Гра є діяльністю, мета якої полягає не в кінцевому результаті, а в самому процесі.

Ігри ефективно працюють у поєднанні з іншими методами та формами навчання. Використання дидактичних ігор має бути спрямоване на досягнення основної мети – надання учневі знань, які відповідають сучасному рівню розвитку науки [12].

Ігри варто широко застосовувати як засіб навчання, виховання та розвитку учнів. Вони сприяють розвитку уваги, спостережливості та кмітливості. Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання, вбачає в них можливість ефективної взаємодії між педагогом і учнями, а також продуктивну форму їхнього спілкування, де є елементи змагання та справжньої цікавості.

У процесі гри в учнів формується звичка до зосередженості, самостійного мислення та розвитку уваги. Захоплені грою, діти навіть не помічають, що вони навчаються.

Ігрова форма уроків будується через використання ігрових прийомів та ситуацій, які слугують інструментами для стимулювання учнів до активної участі в навчальному процесі. Впровадження цих прийомів і ситуацій у межах уроку відбувається за кількома ключовими напрямками:

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрової задачі;
- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- навчальний матеріал використовується як інструмент для виконання гри;
- у навчальну діяльність вводяться елементи змагання, що дозволяють трансформувати дидактичні завдання в ігрові;
- досягнення успіху в виконанні дидактичного завдання стає частиною ігрового процесу, коли результат навчання безпосередньо пов'язується з ігровими досягненнями, що підвищує зацікавленість учнів та стимулює їх до подальшої роботи [4].

У процесі використання дидактичних ігор важливо постійно стежити за рівнем зацікавленості учнів. Якщо інтерес до гри зникає, вчитель має своєчасно втрутитись і змінити обстановку, щоб відновити увагу учнів. Проте, якщо інтерес зник або значно ослаб, не слід примусово нав'язувати гру, оскільки вона перестає виконувати свою основну роль у навчальному процесі — розвивати і навчати через емоційний зв'язок. Коли гра стає обов'язковою, вона втрачає свою дидактичну та розвивальну цінність, адже її головна перевага полягає в емоційному задоволенні та захопленні.

Ігрові технології особливо важливо впроваджувати в уроки початкових класів, оскільки їх значення в психолого-педагогічному контексті є надзвичайно великим. За умови правильного підходу з боку дорослих до дитячої гри і раціонального використання її психолого-педагогічного потенціалу, гра стає потужним інструментом для розвитку та навчання.

Гра може стати оптимальним інструментом, який комплексно забезпечує розвиток учнів, поєднуючи навчання, виховання та розвиток важливих навичок:



- успішність адаптації дитини в новій ситуації розвитку;
- розвиток молодшого школяра як суб'єкта власної діяльності та поведінки, його ефективну соціалізацію;
- збереження та зміцнення його морального, психічного та фізичного здоров'я.

Включення ігор та ігрових елементів в уроки робить навчальний процес більш захоплюючим і пізнавальним, створюючи у дітей бадьорий настрій та допомагаючи легше долати труднощі в засвоєнні матеріалу. Багато ігор та вправ розробляються з різним рівнем складності, що дозволяє реалізувати індивідуальний підхід та забезпечити участь учнів з різним рівнем знань в одній грі.

Гру або ігровий момент можна використовувати на різних етапах уроку, незалежно від того, чи це урок введення нового матеріалу, закріплення знань, інтегрований або комбінований урок. Особливо важливу роль ігри та ігрові моменти відіграють у початковій школі, де вони створюють можливості для всебічного розвитку учнів і роблять процес навчання більш ефективним і цікавим.

Необхідно зазначити, що важко заперечити ефективність ігрових методів у навчальному процесі. Діти є частиною суспільства, яке постійно розвивається в епоху комп'ютерних технологій. Незалежно від нашого бажання, вони освоюють цей цифровий світ. Наше завдання – бути попереду та показати їм правильний шлях. Учень не повинен бути пасивним спостерігачем, він має бути активним учасником і творцем власного навчання.

Метою гри є пробудження інтересу до пізнання, науки та книги. Якщо ми надамо освітній зміст у вигляді гри, це дозволить вирішити одну з основних проблем педагогіки — проблему мотивації до навчання.

Підсумовуючи, можна відзначити основні переваги використання ігрових методів:

- ігрові методи сприяють підвищенню інтересу, активізації та розвитку мислення;
- несуть здоров'язберігаючий фактор у розвитку та навчанні;

- передають досвід старших поколінь молодшим;
- сприяють використанню знань у новій ситуації;
- є природною формою праці дитини, приготуванням до майбутнього життя;
- сприяють об'єднанню колективу та формуванню відповідальності серед молодших школярів початкової школи.

Зазначимо недоліки використання ігрових методів:

- складність в організації і виникнення проблем з дисципліною;
- підготовка вимагає більше часу, ніж сам процес проведення гри;
- захоплюючись ігровою оболонкою можна втратити освітній зміст;
- не всі навчальні матеріали підходять для використання в ігровій формі;
- складність в оцінюванні учнів.

Отже, ігрові технології є однією з форм педагогічних технологій, де метод навчання базується на використанні гри. Ігри є важливим засобом розвитку розумової активності дітей, сприяють активізації психічних процесів, але це можливо лише за умови, що їх проводить кваліфікований і вмілий організатор. На уроках варто широко використовувати ігрові технології. Проте варто пам'ятати про позитивні та негативні аспекти застосування ігрових методів на уроках у молодших школярів НУШ.

### **1.3. Вплив ігрових методів щодо формування навчальних навичок молодших школярів НУШ**

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

якостей молодшого школяра. Це сприяє розвитку активної та неповторної особистості.

Реалізація нової концепції української школи вимагає пошуку нетрадиційних форм і способів організації освітнього процесу. В результаті стала реальністю проблема впровадження інноваційних методів навчання, зокрема освітніх та ігрових технологій, які дозволяють надати новий характер організації та реалізації освітнього процесу в початкових школах.

Вагомою є важливість використання різних методичних прийомів навчання з метою використання їх на практиці щодо правильної побудови освітнього процесу, який захоплює дітей та викликає бажання самостійно засвоїти навчальний матеріал [16].

З метою підвищення ефективності освітнього процесу в початковій школі створено новітні Типові освітні програми, які розроблені під керівництвом О. Савченко (НУШ -1) та Р. Шияна (НУШ -2), відповідно до ідей Концепції НУШ та вимог Державного стандарту початкової освіти [30;32].

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

У другій освітній програмі здійснюється інтеграція семи галузей: мовнолітературної, математичної, природничої, технологічної, інформатичної, соціальної та здоров'язбережувальної, громадянської та історичної [17].

Необхідно зазначити, що основною метою вищевказаних програм є модернізація освітніх процесів, приведення моделей навчання до рівня сучасних стандартів для досягнення цілей інтеграції української сучасної школи в європейський освітній простір, який побудовано на компетентнісному підході [21].

Адаптаційно-ігровий період, який припадає саме на 1-2 класи Нової української школи, вважається вкрай необхідним. Дуже розумно включати ігрові

методи та прийоми в навчальний процес через їх мотивацію та освітній вплив на молодших школярів.

Гра займає важливу роль в житті дитини, оскільки якою дитина буде в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Саме в грі відбувається основне виховання молодших школярів. Гра є процесом, в якому учні вчаться зосереджуватися, самостійно аналізувати та розвивати увагу. Вона сприяє формуванню особистості дитини, адже через активну участь у грі вона розвивається як індивід. Для учнів початкових класів ігрові методи перетворюються на інтенсивну діяльність, де необхідність швидко знаходити правильні рішення приносить не лише результат, але й відчуття задоволення від досягнутого.

Використання ігор сприяє закріпленню вищих емоційних станів та почуттів дитини, а також допомагають сформувати в учнів духовні, гуманістичні та екологічні цінності. Гра на уроці має будуватися так, щоб у ній брали участь усі, вона надає кожній дитині позитивні емоції, можливість випробувати свої сили в змаганні на кмітливість, переживання ситуації успіху. Гра вимагає від учня зосередженості, витримки, готовності допомогти тим, хто має труднощі, і природно сприяє розвитку адекватного ставлення до поразок і помилок.

Ігри є незмінним важелем розумового розвитку дітей. Уроки в ігровій формі створюються за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, здатних активізувати пізнавальну діяльність учнів. Вчитель повинен починати з елементарних ігрових ситуацій і систематично просуваю ігри на кожному уроці в міру накопичення знань, формування вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості.

Загалом, сучасна школа, орієнтована на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, використовує ігрову діяльність у таких випадках:

- 1) як самостійні технології для засвоєння поняття, теми навчального предмета;

- 2) як елемент технології;
- 3) як урок або його частина (уведення, закріплення, пояснення, контролю, вправи і т.д.);
- 4) як технології позакласної роботи [34].

Плануючи організацію ігрової діяльності на заняттях, важливо насамперед завжди визначати навчальні, розвивальні та виховні цілі, спрямовані на вирішення завдань, визначених програмовими вимогами для учнів початкової школи.

Використання навчання на основі гри є відмінним способом мотивації учнів. Гри створюють стимул для учнів брати участь у навчальному процесі, який може бути складним або нудним. Вони стимулюють конкуренцію, співпрацю та творчість, що може поліпшити загальні навчальні результати. Крім того, гри допомагають учням розвивати навички спілкування, командної роботи та вирішення проблем, що є важливими в навчальному процесі та в житті загалом.

Добре продумані ігри ставлять перед гравцями завдання, що вимагають вирішення різноманітних складних проблем, деякі з яких потребують специфічних знань, а інші – активного використання загального критичного мислення [42].

Таким чином, саме ігрові технології відіграють важливу роль у розвитку особистості молодших школярів в процесі навчання НУШ, спонукаючи їх розвивати і зміцнювати бажання школярів вчитися протягом усього життя. Для дітей такі тренінги доступні і цікаві, тому відбувається підвищення їх пізнавальної активності і самостійності, що позначається на ефективності освітнього процесу ігрова технологія сприяє інтелектуальному розвитку дитини, підвищує рівень активності і відповідальності школярів.

Діти можуть самостійно аналізувати, порівнювати, обговорювати, узагальнювати і доводити свої знання. Це високий рівень засвоєння студентами матеріальних і тематичних здібностей.

## Висновки до першого розділу

У рамках Нової української школи (НУШ) ігрові методи набувають особливого значення, оскільки вони відповідають принципам інклюзивності, активності та інтерактивності, що є основними в сучасному освітньому процесі. Ігри дозволяють дітям не тільки засвоювати знання, а й здобувати досвід співпраці, комунікації та самовираження. На основі аналізу науково-методичної літератури вивчено стан розроблення проблеми та конкретизовано сутність основних понять дослідження.

Висвітлено вплив ігрових методів на формування навчальних навичок молодших школярів НУШ. Ігрові методи як інструмент навчання є ефективним засобом розвитку когнітивних та соціальних навичок у дітей молодшого шкільного віку. Вони сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, розвивають критичне мислення, а також заохочують до самостійного вирішення проблем.

Ігрові методи дозволяють індивідуалізувати освітній процес, забезпечують високу мотивацію до навчання, формують позитивну атмосферу в класі, що є одним із ключових аспектів НУШ. Вони сприяють розвитку критичного мислення, покращують увагу і пам'ять, допомагають учням краще засвоювати матеріал, а також розвивають соціальні навички, оскільки в багатьох іграх передбачена співпраця та командна взаємодія.

Проведене дослідження показало, що впровадження ігрових методів у навчання сприяє значному поліпшенню навчальних досягнень учнів, зокрема в галузі математики, мовлення, природознавства. Ігрові завдання та вправи дають змогу зробити навчання більш цікавим, мотивуючи дітей до активної участі в уроці.

Отже, застосування ігрових технологій у навчанні дозволяє створювати комфортне середовище для учнів, що забезпечує більш глибоке розуміння

матеріалу, розвиває креативність, критичне мислення та комунікативні навички. Водночас ігри допомагають учням адаптуватися до нових умов навчання, сприяють розвитку соціальних навичок через взаємодію в групах та сприяють формуванню відповідальності за колективний результат.

## РОЗДІЛ 2

### ПРАКТИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ НАВИЧОК МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НУШ

#### **2.1. Практичний досвід використання ігрових методів в освітньому процесі початкової школи**

Одним з найбільш перспективних способів навчання активних учнів необхідним навичкам і здібностям є впровадження активних форм і методів навчання, в яких ігри займають важливе місце. Якщо вчитель подбає про це з першого уроку, формування учня як самостійної, активної та вдумливої людини буде успішним.

Ігрові методи надзвичайно корисні у розвитку дітей на початковому етапі освіти. Вони сприяють збереженню уваги учнів, створюють комфортну та стимулюючу атмосферу для вивчення нового матеріалу. Під час використання ігор у навчанні вчитель може використовувати різні форми гри, які сприяють розвитку різних навичок у дітей, таких як спілкування, співпраця, творче мислення тощо. Наприклад, рольові ігри допомагають дітям розвивати емпатію та соціальні навички, а ігри-головоломки сприяють розвитку логічного мислення.

Застосування ігор у навчанні дозволяє зробити процес навчання більш цікавим та змістовним для дітей, що збільшує їхню зацікавленість у набутті знань. Такий підхід також сприяє виробленню у дітей позитивного ставлення до навчання та підвищує їхню мотивацію до саморозвитку.

Таким чином, практичний досвід використання ігрових методів в освітньому процесі початкової школи є дуже важливим і корисним для розвитку дітей, тому варто активно застосовувати ігрові методи в навчанні.



На нашу думку, ігрові методи повинні систематично практикуватися на кожному уроці, стаючи все більш складними і різноманітними, починаючи з базової ігрової ситуації, у міру того, як учні накопичують знання, розвивають навички, вивчають правила гри, розвивають пам'ять, розвивають інтелект, незалежність і наполегливість.

Починаючи вже з першого класу ми пропонуємо регулярно використовувати ігри на уроках.

Розглянемо приклади використання ігор на уроках української мови в молодших школярів НУШ.

**Урок української мови**- складна, цілісна, динамічна система змісту навчального матеріалу й організації роботи з ним, яка насамперед спрямовується на засвоєння матеріалу, зазначеного в темі уроку.

Навчання української мови ефективно, якщо на кожному уроці засвоюються мовні і мовленнєві знання, (бо як відомо дитина яка більше читає, вона більш освідченна, начитана, більш розвинена...), збагачується їхній мовний запас, відбувається оволодіння мовною нормою, здійснюється усвідомлення неповторності мовної особистості.

Широко використовуються на уроках української мови дидактичні ігри. Їхнє призначення – розвивати пізнавальну діяльність дітей. Їх використовують як засіб навчання, виховання і розвитку школярів. У будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливність. Сучасна дидактика звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими елементами змагання, непідробної цікавості.

Візьмемо для прикладу гру «Впіймай звук». Гра сприяє формуванню міжрозуміння у дитячому колективі та вмінню спілкуватися в групі, в парі.

Вчитель читатиме вірш, а діти плескатимуть в долоні, коли почують певний звук.

На стежинку, на стіжок  
 Тихо падає сніжок.  
 Дружно вийшли ми на ганок,  
 Ми співаємо пісень:  
 - Сніже, сніже, добрий ранок!  
 Сніже, сніже, добрий день!

Камінчук А.

Щоб учні по-справжньому почали вчитися, а не просто відсиджували урок, їх треба зацікавити - зазначити, що вони не знають того, без чого далі не зможуть. Крім того, діти мають зрозуміти, що на кожному уроці вони навчаються нового, бо урок, на якому лише повторюють матеріал, а не засвоюють нові знання, - згаяний час. Важливо, щоб учні ставили перед собою мету: я прийшов чогось навчитись, а наприкінці уроку знали відповідь на запитання: „ Чого я навчився?“

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися. самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

*Звертаючись до вчителів початкових класів, В.О.Сухомлинський писав:«Ваше найважливіше завдання – закласти міцний фундамент знань. Наскільки міцний, щоб учителям, які працюватимуть після вас, взагалі не треба було думати про фундамент. Приділяти велику увагу елементарній грамотності учнів початкових класів».*

Можна проводити такі ігри на уроках української мови :

Гра «Хто більше».

- Прочитайте віршик, записаний на дошці.

Зайчик мовить ЗАЙЧЕНЯТІ:

- Мій хвостатий.

Сичить гуска ГУСЕНЯТІ:

- Мій крилатий.

Лев говорить ЛЕВЕНЯТКУ:

- Мій ласкавий.

Лис лепече ЛИСЕНЯТКУ:

- Мій лукавий.

Зверніть увагу на виділені слова. До якої частини мови вони належать?

Поставте до них питання.

(Хто?) зайченятко (яке?) ...

При вивченні «іменника» можна провести таку гру

- «Допоможи рибалці спіймати потрібну рибку» (рис.2.1)



Рис. 2.1 Гра «Допоможи рибалці спіймати потрібну рибку»

- «Допоможи Сонечку вгадати : істота чи не істота» (рис. 2.2).



Рис. 2.2. «Допоможи Сонечку вгадати : істота чи не істота»

Гра будується таким чином, щоб у ній брали участь усі діти заохочити їх, у грі кожна дитина випробовує свої сили, навіть соромязливих дітей гра зацікавить, в змаганні на кмітливість, пережити ситуацію поразки або успіху.

*Як говорив В.О.Сухомлинський писав, що кожна дитина по-своєму талановита, має схильність до творчості. Але це бажання творити треба постійно стимулювати, відшукуючи методи, прийоми та форми роботи, які б сприяли розвитку пізнавальної активності дітей цього віку.*

Я впевнена, що в початкових класах тільки гра дає змогу легко привернути увагу і тривалий час підтримувати в учнів інтерес до важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу всіх учнів не завжди вдається.

## Дидактична гра «Чарівний ланцюжок»

Тема: Частини мови. Іменник. 3 - 4-й клас

Мета: навчити дітей визначати рід іменника, розпізнати де знаходиться в реченні, інтерес до української мови.

Матеріал гри: аркуш паперу із завданням; ручки; пісковий годинник (додаток Б).

1) Інструкція до виконання:

Вчитель говорить дітям об'єднатися у групи за допомогою різнокольорових карток.

З одного боку картки – частина малюнка. (Малюнок поділений на стільки частин, скільки має бути дітей у групі).

Вчитель говорить дітям утворити за допомогою карточок малюнок.

У такий спосіб ви знайдете товаришів по групі. У вас їх утвориться три. Утворений малюнок підкаже вам, іменники якого роду добиратиме ваша група – чоловічого, жіночого чи середнього. Але слова в ланцюжок ви добиратимете так, щоб наступне слово починалося на той звук, яким закінчилося попереднє слово, і належало воно до роду, визначеного вашій групі.

Наприклад: пенал – льон – ніж – журавель – лев...

А зараз хочу навести приклади застосування ігрових технологій на уроках інформатики початкової школи.

Найкращий вчитель той, хто обміркував, організував, передбачив так, що його роль на уроці непомітна, а учні творчо працюють, опановуючи свій матеріал. Мета вчителя інформатики – передати своє захоплення предметом дітям, щоб вони полюбили інформатику так як він.

Застосування гри на уроках інформатики в школі є одним із найефективніших підходів навчання, тому що ігрові підходи полегшують

засвоєння досить складної інформації для дитини, активізують її уважність, а також крім того навчаються «вмінню навчатися» самостійно.

Метою роботи є вивчення теоретичних питань, таких як методика застосування ігрового підходу у навчальному процесі, роль гри у вихованні та формування особистості дитини, а також розробка матеріалів для практичного застосування гри на уроках інформатики.

Саме в іграх розпочинається невимуслене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. В процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну невсипущу потреба в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй в навколишній дійсності, у захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

Гра стимулює краще запам'ятовування і розуміння матеріалу, що вивчається, а також гра сприяє підвищенню мотивації і дозволяє навчати комплексно використовувати органи чуття при сприйнятті інформації, а також самостійно і неодноразово відтворювати її в нових ситуаціях.

Гра – це діяльність, мотив якої лежить в ній самій. Тобто така діяльність, яка здійснюється не заради результату, а заради самого процесу.

На своїх уроках інформатики я широко використовуються ігрові технології. Грати можна цілий урок або використовувати ігрові фрагменти на уроках. Також не можна забувати про ефективність використання даної технології в позаурочний час.

Ігри ефективні в системі з іншими формами і методами навчання. Використання дидактичних ігор має бути направлене на досягнення мети: дати учневі знання, відповідні сучасному рівню розвитку будь-якої науки, зокрема інформатики.

Я вважаю, що зацікавленість і доступність подачі матеріалу значно підвищують можливість учня у вивченні інформатики.

Інформатика відкриває для дитини перспективи для самонавчання в напрямку, що її цікавить. Сучасна література на доступному рівні дає інформацію

про новинки в апаратній частині комп'ютера і в програмному забезпеченні, полиці магазинів рясніють літературою, що навчає роботі з MicroSoftOffice, Windows та іншими популярними програмними продуктами.

Під час уроку або практичних занять з класом я намагаюсь привести роботу всіх учнів на уроці «до спільного знаменника» і виконати поставлену перед собою задачу. Коли учні працюють з навчальною програмою самостійно, я маю можливість спостерігати за ними. Крім того, використовуючи комп'ютер, можна проводити більш тривалий і глибокий аналіз, спостерігати розвиток інтелекту учнів. Однак, комп'ютери і програми, що використовуються в школах, ще не володіють достатнім рівнем штучного інтелекту, тому мають певний ряд недоліків, які не можна не враховувати.

Так, мова навчальних програм вбільшості суха та лаконічна. Стиль викладу матеріалу не завжди підходить дітям, він може їх дратувати. Це роздратування повинно стати сигналом для вчителя і, оскільки він не має можливості змінювати програму, необхідно спробувати змінити ставлення до неї учня або приділити йому увагу й доповнити інформацію емоційними зауваженнями, згладжуючи тим самим гострі кути, що виникають в процесі навчання.

### *Інтелектуальна гра з інформатики «Перший мегабайт».*

Мета: основні поняття ;розвивати логічне мислення, пізнавальні інтереси; удосконалювати вміння та навички при роботі з комп'ютером; виховувати зацікавленість до професії програміста; створити умови для формування в учнів груп компетентностей: соціальної, інформаційної, комунікативної, творчої.

Обладнання: проектор, комп'ютери, картки із завданнями, грамоти, призи.

Учитель:

Минають дні, минають роки,

Прогрес крокує повсякчас,

І вже новиночки науки

Прийшли до школи і до нас.  
 Просторий клас, а в нім — машини  
 І кожному — як би пізнати  
 Світ, що несе в собі таїни,  
 Твій розум прагне розгадати.  
 Тож не барімося, до діла  
 І зараз конкурс проведем,  
 Та операторів умілих  
 Сьогодні тут ми віднайдем.  
 Гра для двох команд, дай правильну відповідь.

*Запитання для I команди.*

1. Яка ємність CD – ROM? (650 – 700 Мб)
2. Маніпулятор, який використовується в комп'ютерних іграх? (джойстик)
3. За допомогою якої клавіші можна вилучити символ за курсором? (delete)
4. Хто є засновником корпорації Microsoft? (Білл Гейтс)
5. Які файли мають розширення .txt, .doc? (текстові)
6. Як називається покажчик, який вибирає на екрані об'єкти для подальшої роботи? (курсор)
7. Значок, який є посиланням на існуючий файл чи папку (ярлик)
8. У яких одиницях вимірюють розмір екрану монітора по діагоналі? (дюйм).

*Запитання для II команди*

1. Наука, що вивчає властивості інформації, закономірності її пошуку, збирання, збереження, передавання і обробки? (інформатика)
2. Яка найменша одиниця кодування інформації? (біт)



3. Алфавіт, якої системи числення складається лише з двох цифр: 0 та 1 (двійкової)
  4. Мінімальний елемент збереження, що формується на екрані монітора. (піксель)
  5. Американська фірма, яка є лідером у виробництві комп'ютерного програмного забезпечення. (Мікрософт)
  6. MS – DOS, Linux, Windows - це назви чого? (операційних систем)
  7. Тип принтера, який виконує найякісніший та найшвидший друк? (лазерний)
  8. Складовою частини якої науки була інформатика? (математика)
- Антична мудрість говорить: «Знання – це сила». Ви показали наскільки ви сильні знаннями.

Наступний конкурс «Стерті слова»

Потрібно продовжити фразу. За кожен правильну відповідь отримують 1 бал.

Завдання для I команди

1. Операційна ... (система)
2. Рядок ... (стану)
3. Електронна ... (пошта)
4. Мій ... (комп'ютер)
5. Мої ... (документи)
6. Персональний ... (комп'ютер)
7. Текстовий ... (редактор)
8. Кольоровий ... (принтер)

Завдання для II команди

1. Графічний ... (редактор)
2. Web ... (сторінка)
3. Системний ... (блок)

4. Жорсткий ... (диск)
5. Лазерний ... (принтер)
6. Microsoft ... (Office)
7. Рідкокристалічний ... (екран)
8. Глобальна мережа ... (Інтернет)

Учитель: Молодці! Всі гарно справились із завданням.

#### Гра «Анаграми»

Потрібно переставити літери щоб вийшло вірне слово, пов'язане з темою інформатика. (табл. 2.1).

Таблиця 2.1

#### Гра «Анаграми»

Слово	Відповідь
ретюпомк	Комп'ютер
вредайр	драйвер
лайф	Файл
Ротіном	Монітор
Нирперт	Принтер
Чесвінтер	Вінчестер
Красен	Сканер

На уроках читання, на нашу думку, є доцільним використовувати такі ігрові методики, як інсценування казок, ляльковий театр, пантоміма, драматична розповідь.

Приклад використання ігор на уроках читання.

Гра «Буква загубилася»

Правила: в цих словах замість рисок уявляй букву «а» і прочитай їх.

**М-м-, б-б-, б-нк-, м-вп-, б-з-р, ф-рб-, х-л-т, хм-р-, ч-б-н, ч-шка, ч-йк-, к-  
н-рк-, т л-в-нд-, -кв-л-нг, б-кл-ж-н .**

В цих словах замість рисок уявляй букву «е» і прочитай їх.

**Л-в, ф-н, ж-л-, б-р-г, с-кр-т, с-рц-,  
ск-л-т, ф-рм-р, ч-р-п, м-ч, н-рв,  
н-р-ст, ш-д-вр, С-м-н.**

Також для формування навичок швидкого читання варто використовувати ігри для розвитку швидкості техніки читання. Так, зокрема цікавою та простою водночас є гра «Кішка та мишка». Перший учень – мишка. Він розпочинає гру, а кішка повинна почати гру після того, як учень прочитає перше речення і наздогнати мишку.

І ще одною, з можливих цікавих пізнавальних ігор, являється казка. Казки використовують з метою розвитку уяви. Гра називається «Продовж казку». Дітям пропонується нібито незавершена казка, для якої треба придумати закінчення. Кожна дитина має можливість казку закінчити по-своєму, тобто має ситуацію вибору. Це зацікавлює та розвиває творче мислення і уяву.

Гра на уроці «Я досліджую світ» – це не лише навчальна та практична діяльність дитини, але й засіб виховання. Однак, не слід забувати, що ігровою діяльністю в школі керує вчитель. Саме він визначає її мету – розвиток окремих навичок, формування певних компетентностей чи виховання запланованих якостей. Варто, також пам'ятати і враховувати, що в курсі «Я досліджую світ» інтегруються від п'яти до семи освітніх галузей із залученням елементів змісту математичної та мовно-літературної галузей (залежно від

обраної вчителем навчальної програми), тому й арсенал способів організації навчально-пізнавальної діяльності учнів повинен бути відповідним, обов'язково, спрямованим на розвиток інтелекту дітей, підвищення їх творчого потенціалу.

Гра на уроці «Я досліджую світ» викликає в учня живий інтерес щодо дослідницької діяльності, формує навички попереджувати і розв'язувати конфлікти, досягати компромісів.

Урок-гру можна проводити і під час вивчення нового матеріалу і для підсумкової перевірки знань, узагальнення та повторення. На уроці ЯДС при ознайомленні з темою «Жива та нежива природа» можна проводити таку гру: «Допоможи Колючці знайти живу природу» (рис. 2.4)

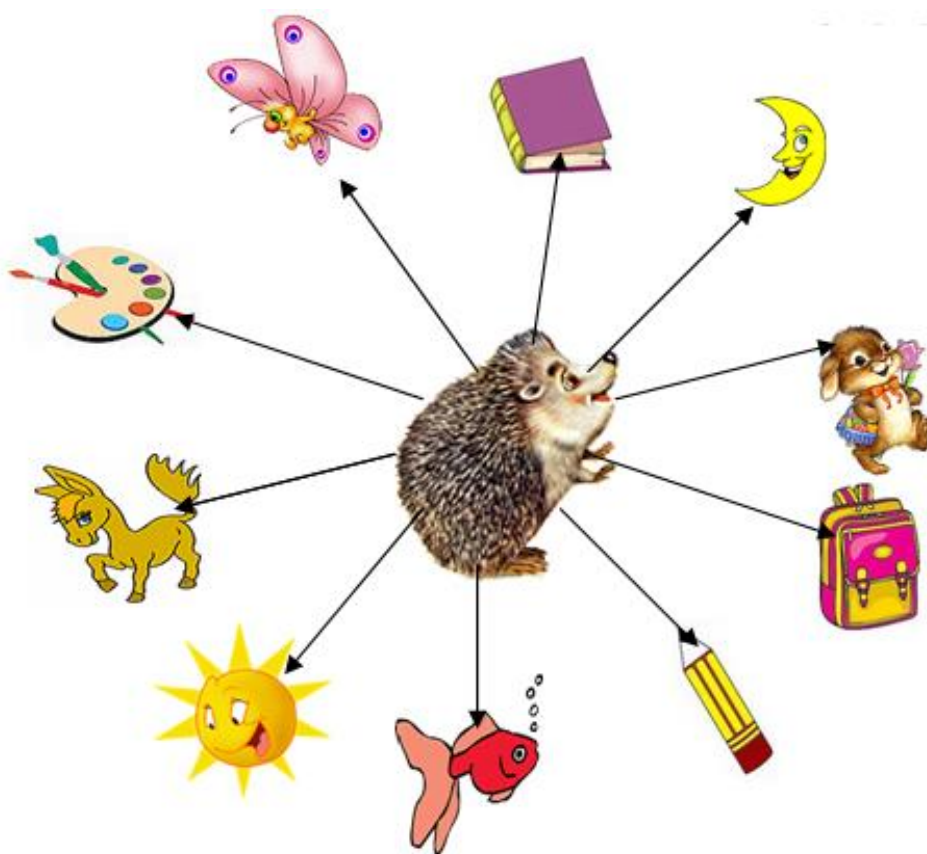


Рис. 2.4. Гра «Допоможи Колючці знайти живу природу»

На уроках математики дуже корисно використовувати різноманітні ігри для покращення розумових навичок учнів. Ось декілька популярних ігор, які можна використовувати на уроках математики:

1. "Математичні забави" - це іграшкові завдання, де діти розв'язують математичні проблеми за допомогою іграшок, кольорових смужок або карток.

2. "Математичний квест" - учні вирішують математичні завдання, щоб продовжити свій квест і дістатися до фіналу.

3. "Гра в бінго" - вчитель читає математичні завдання, а учні шукають відповіді на своїй дошці і ставлять маркери.

4. "Математичні головоломки" - складні завдання, які вимагають логіки та розуміння математичних концепцій. Ці ігри допоможуть учням сприймати математику як цікаву та захопливу науку.

Наприклад, пропонуємо використовувати гру «Маршрут літака», та «Готуємо борщик».

Гра « Маршрут літака»

Мета: закріплення прийомів додавання одноцифрових чисел з переходом через десяток.

Ігровий матеріал: малюнки літаків.

Хід гри

Вчитель викликає до дошки трьох учнів ( пілотів) із кожного ряду команди . Вони ведуть свої літаки по вказаному курсу , зашифрованому прикладами , до яких додаються 3 відповіді : 1 – правильна , 2 – неправильні . Пілоти повинні визначити маршрут: показати стрілкою правильний шлях , розв'язуючи приклади знизу вверх (табл. 2.3).

Таблиця 2.3

Гра «Маршрут літака»

7 15 13		14 12 13		10 11 12
9+4		8+4		7+4
12 15 1		14 15 13		16 14 15
8+7		7+7		9+7
15 14 17		14 13 18		13 11 12
9+6		7+6		6+6
20 18 14		17 19 14		14 13 15
8+6		9+5		8+5



Кожна команда допомагає своєму командиру правильно вибрати шлях руху літака

Гра «Готуємо борщик»

Мета: розв'язування виразів на різні математичні дії.

Хід гри

На дошці виставлена картинка із зображенням каструлі. Поряд на набірному полотні виставлені зображення овочів: морква, буряк, цибуля, картопля, капуста, помідори.

Ведучий. Зараз ми дізнаємося, чи вміють учні нашого класу варити борщ. На кожному овочі написаний приклад. Треба розмістити відповіді до прикладів у порядку зростання, завдяки цьому ми знатимемо, в якому порядку кидати овочі в борщ.



$$123 + 100$$



$$523 - 500$$



$$478 - 78$$



$$192 + 8$$

600 – 300      560 + 40      985 -900      467 + 33

Рис. 2.6. Гра «Готуємо борщик»

Отже, при формування ігровими методами навчальних навичок молодих школярів НУШ, навчаючи їх логічно мислити, аналізувати, виділяти головне, робити висновки, потрібно враховувати і те, що не всі школярі однакові за рівнем розвитку мислення, уваги, вмінням слухати і виконувати завдання. Вдало підібрані ігри допомагають зацікавити учнів щодо виконання будь-якого завдання.

## **2.2. Застосування сучасних інноваційних технологій під час навчання учнів початкової школи**

Сьогодні сучасні інформаційні технології є невід'ємною частиною нашого життя. Маючи комп'ютер, можна посилити процес навчання, зробити його більш наочним і динамічним, розвинути здатність працювати зі знаннями, підготувати особистість «інформаційного суспільства», розвинути дослідницькі навички, розвинути комунікативні навички. Це забезпечує швидке і стійке оволодіння матеріалом, покращує пізнавальні здібності і розумові якості учня, сприяє активізації пізнавальної діяльності.

Використання сучасних інформаційних технологій в початкових школах сприяє більш активному і усвідомленому засвоєнню учнями навчальних матеріалів, тобто підвищенню пізнавальної активності учнів.

Освітні та контрольні програми, тестові програми та редакційні програми стимулюють інтерес молодших школярів до освітньої діяльності, Формування логічного та творчого мислення, використання інформаційних технологій у початкових класах школи є одним із найсучасніших інструментів розвитку індивідуальності молодших школярів та формування інформаційної культури.

Перш за все, вибираючи комп'ютерні інструменти навчання для занять, вчитель повинен враховувати, що вони повинні відповідати певним вимогам:

- викликати інтерес і позитивні емоції у школярів;
- активізувати пізнавальну і розумову діяльність учнів;
- спонукати дитину навчитися працювати самостійно;
- відповідати вимогам, орієнтованим на цінність [6].

Комп'ютерні ігри:

– допомагають дітям краще засвоювати матеріал, виявляють прогалини у знаннях та усувають їх, забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку;

– під час комп'ютерних ігор у дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяє корекції і розвитку психічних процесів;

– заняття з використанням комп'ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей цікавість і прагнення досягати поставленої мети.

Разом з тим необхідно пам'ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні.

Для дітей шкільного віку існує чимало навчальних комп'ютерних програм для навчання читання, рахування, математичного мислення та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки).

Зраз досить популярним є такі дитячі розвиваючі сайти з іграми, як «Самоучка», «Matific», «Електронний помічник вчителя» та ін.

Розглянемо детально інтерфейс сайту «Розумка» (рис. 2.7). На даному порталі можна знайти різні розвиваючі ігри для учнів початкової школи з математики, письма, читання та інформатики [22, 36].

Так, на даному порталі можна знайти цікаві завдання з математики, наприклад, для перевірки вивченого матеріалу з теми «Додавання чисел в межах 20 з переходом через десяток» можна застосувати гру «Місяцехід» (рис. 2.8.)



Допоможи космічним пришельцям злетіти. Для цього треба натиснути кнопку на їхньому кораблі, попередньо дібравшись до неї: розв'язати по порядку всі приклади на стежині (перетягнути мишкою відповіді з правої колонки).

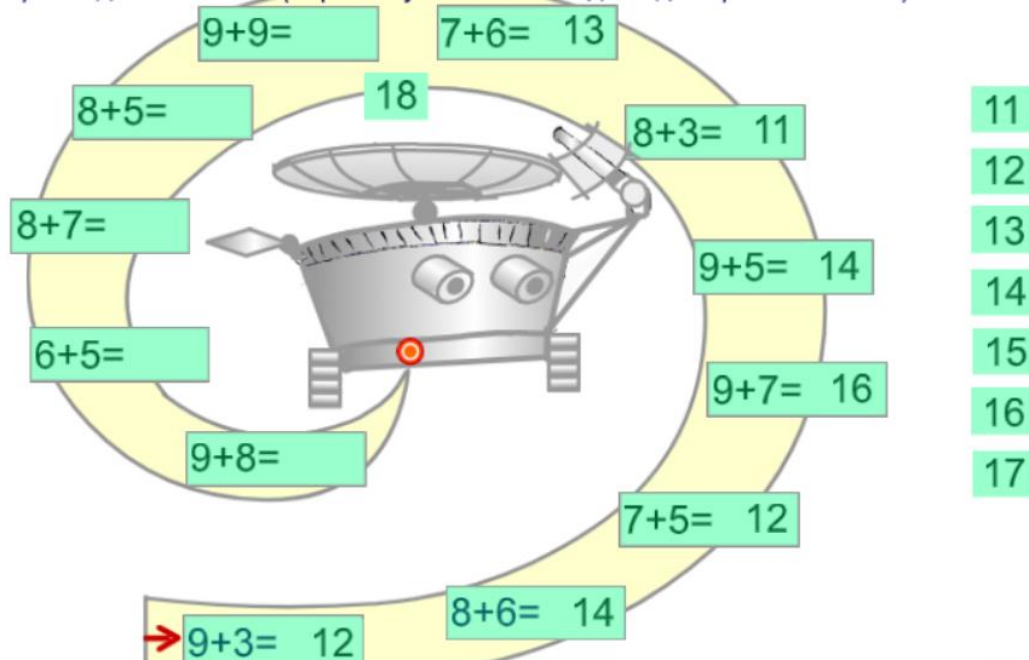


Рис. 2.8. Гра «Місяцехід» на сайті «Розумка»

Вироблення навичок усних обчислень – одне з головних завдань при вивченні математики в початкових класах. На способі множення двоцифрового числа на одноцифрове в межах сотні ґрунтується і множення багатоцифрових чисел на одноцифрове. Вироблення таких навичок необхідне і для виконання письмового («в стовпчик») множення і ділення багатоцифрових чисел. Коли учень підбирає цифру частки при діленні багатоцифрового числа на двоцифрове чи трицифрове, йому доводиться багато усно перемножувати двоцифрових і трицифрових чисел на одноцифрове.

Для розвитку навичок з усних обчислень можна скористатися вправою «Позатабличне множення в межах сотні» на сайті «Самоучка» (рис. 2.9).

Також, пропонуємо використовувати інтерактивні комп'ютерні ігри для навчання читанню. Вправи можуть виконувати діти, які вже вміють читати, а також ті, хто тільки вчить букви і складає з них слова.

Наприклад гра, «Знайди слово» (рис. 2.10).

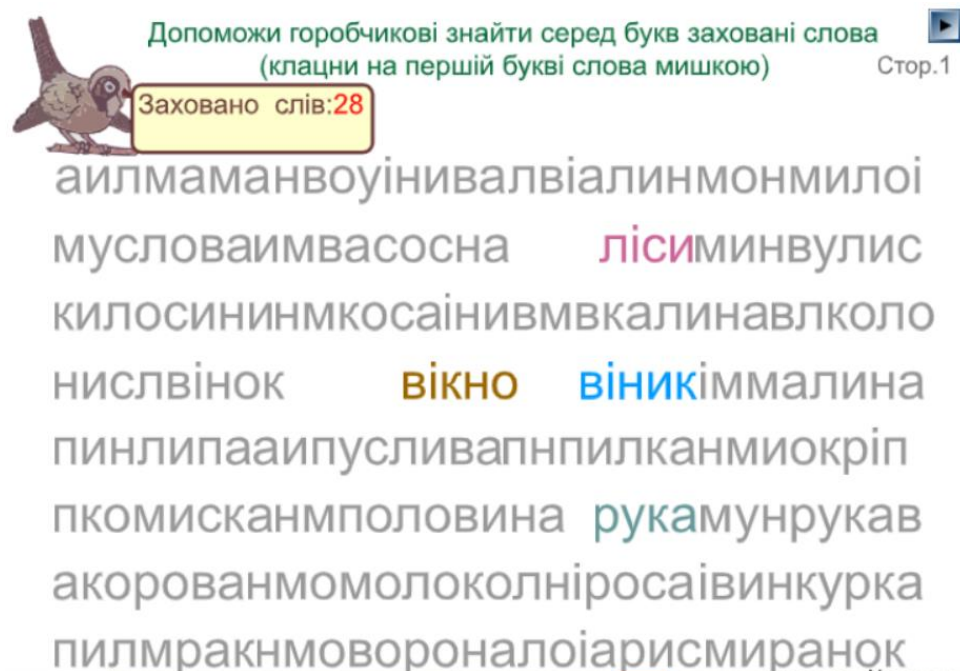


Рис. 2.10. Інтерфейс гри «Знайди слово» на сайті «Самоучка»

Щоб замітити слово, можна вимовляти звуки і склади, ідучи по порядку рядками сторінки або вдивляючись в таблицю в цілому.

У межах платформи «Matific» можна знайти сотні ігор з математики для учнів 1-6 класів. Завдання адаптовані відповідно до програмного матеріалу (рис. 2.11) [23].

Matific та МОН України підписали меморандум про співпрацю, що дозволяє усім школам України використовувати усі навчальні матеріали платформи безкоштовно.

Такі ігрофі комп'ютерні методи дозволяють організувати навчальну діяльність в цікавій формі. Дитину постійно супроводжує герой, який спонукає її до дій. Дитина попадає в різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагоме емоційне заохочення. При цьому у дитини формується установка на

самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове.

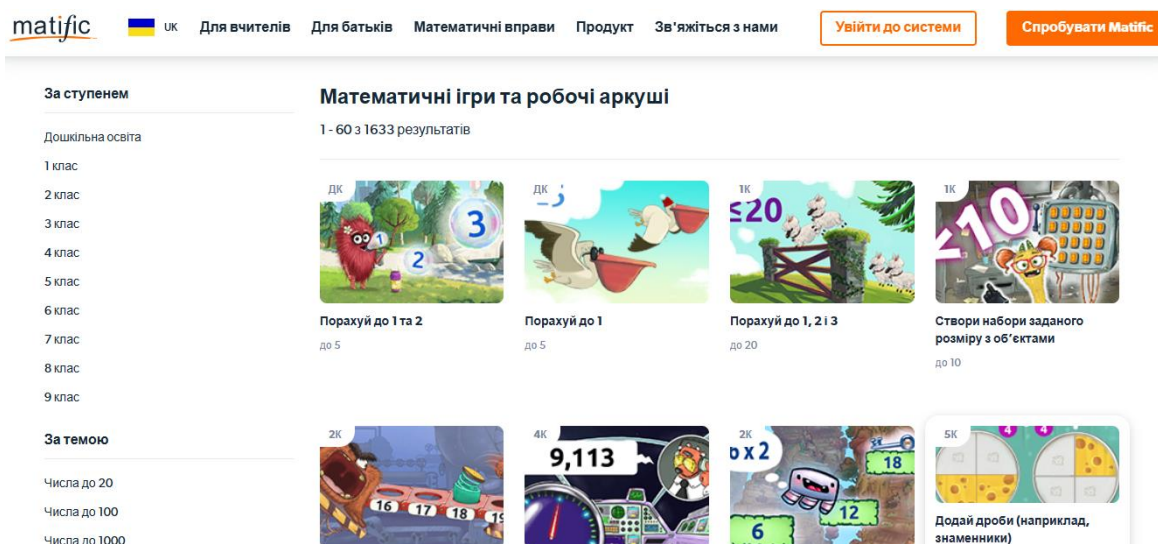


Рис. 2.11. Інтерфейс платформи «Matific»

Для вивчення математики можна використувати ігри, наприклад «Створи та додай цілі числа, використовуючи розрядний склад» (рис. 2.12).

Досить цікави та популярним є платформа «Електронний помічник вчителя», даний ресурс зібрав інтерактивні матеріали для навчання школярів 1-4 класів з трьох навчальних дисциплін. Усі матеріали платформи безкоштовні (рис. 2.13.) [24].

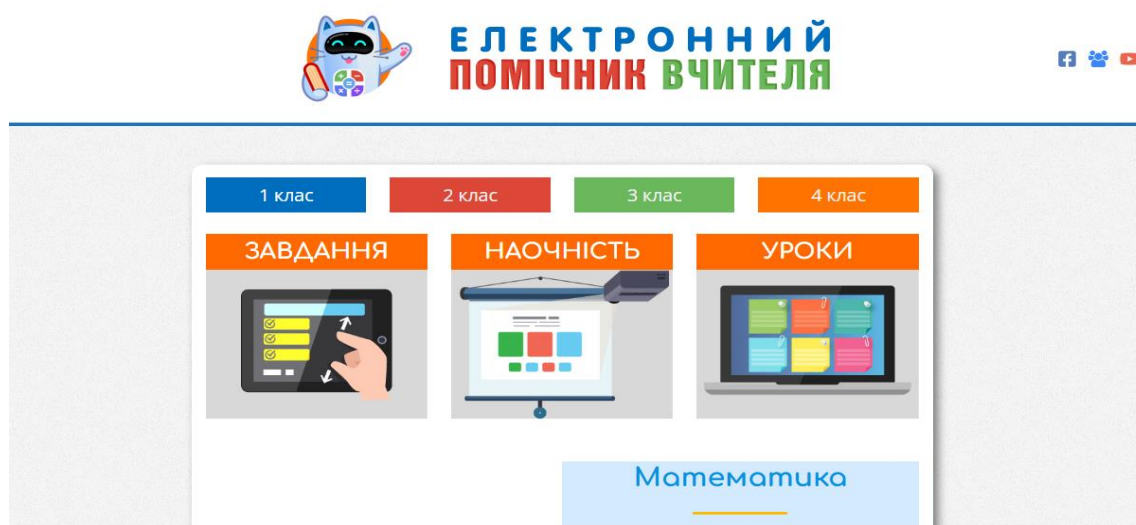


Рис. 2.13. Інтерфейс ресурсу «Електронний помічник вчителя»

Усі завдання на сайті (вправи, тести, вікторини, онлайн-тренажери) – інтерактивні, вони доповнені яскравими зображеннями та анімаціями.

Наприклад, при вивченні теми «Прикметник» у 3 класі, можна використовувати інтерактивну гру «Слова- назви ознак предметів» (рис. 2.14).

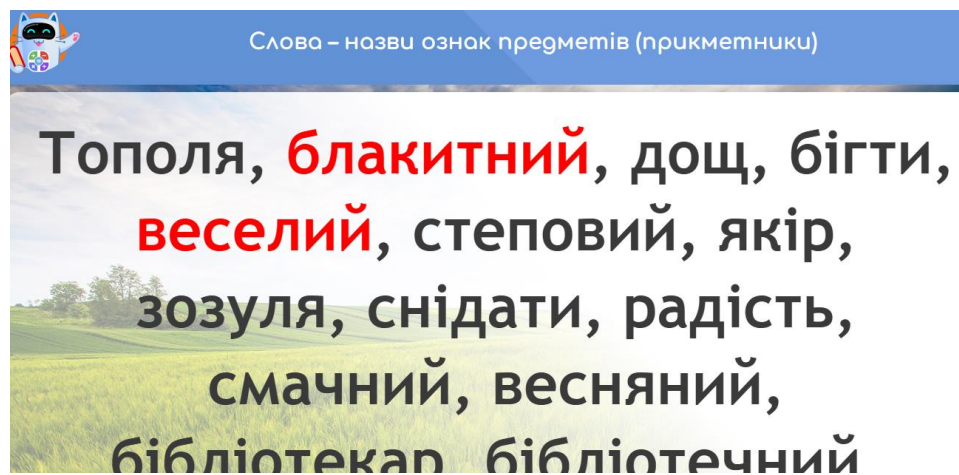
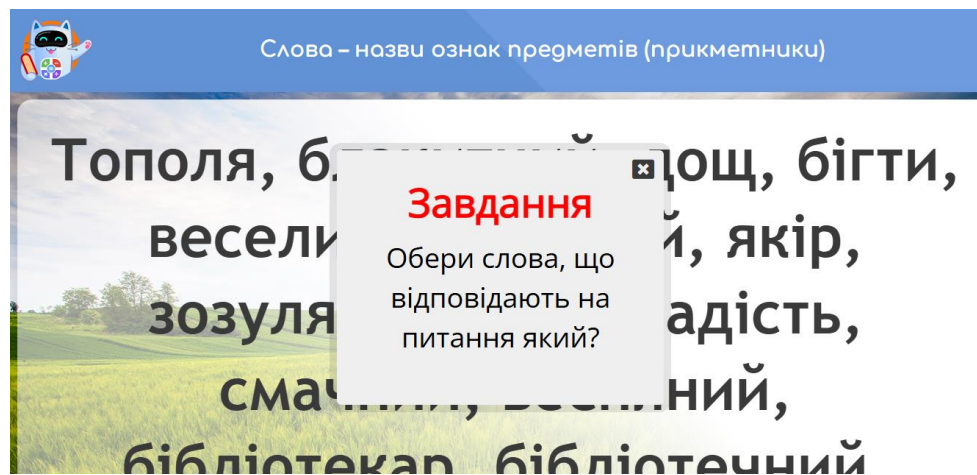


Рис. 2.14. Інтерфейс гри «Слова- назви ознак предметів» ресурсу «Електронний помічник вчителя»

Поряд з тим, при вивченні символів України на уроці « Я досліджую світ» можна скористатися грою–вікториною «Символи України» (рис. 2.15).

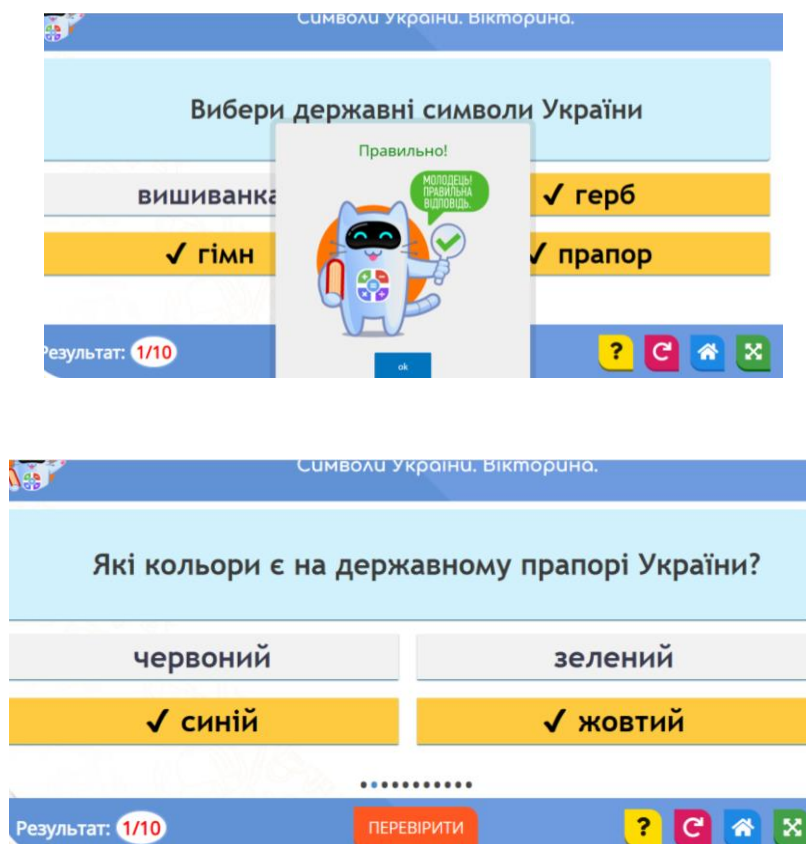


Рис. 2.15. Інтерфейс гри «Символи України» ресурсу «Електронний помічник вчителя»

Крім вже існуючих платформ та ігор, вчитель за допомогою комп'ютерних технологій може створювати їх самостійно. Наприклад, досить поширеною є програма для створення завдань LearningApps [25].

За допомогою програми створюють 18 різних в тому числі методичних ігор: кросворд, класифікація, знайди пару, числова пряма, просте упорядкування, фрагменти зображення, вільна текстова відповідь, заповнити пропуски, вікторина, колекція вправ, аудіо-, відеоконтент, перший мільйон, пазл «Вгадай слово», шибениця, знайти слова, гра «Парочки».

Так, за допомогою даної програми нами було розроблено гру для вивчення та повторення знань з української мови у 2 класі на тему «Головні слова в реченні» (додаток В).

Отже, можна узагальнити та зробити висновок, що використання комп'ютерно-ігрових методів в початковій школі на практиці є досить розповсюдженим. При вивченні різних тем у різних класах вчителі застосовують різні види програмного забезпечення, такі як тренажери, репетитори, електронні завдання та тести. Застосування комп'ютерно-ігрових методів в початковій школі має ряд переваг. Вони сприяють підвищенню зацікавленості учнів у навчанні, розвитку креативності та критичного мислення. Крім того, такі методи дозволяють індивідуалізувати навчання, допомагаючи кожному учневі розвиватися у власному темпі. Важливо враховувати, що використання комп'ютерних ігор в навчанні повинно бути збалансованим і не замінювати традиційні методи викладання.

### **2.3. Методичні рекомендації з використання ігрових методів у навчальному процесі початкової школи НУШ**

Ефективність впровадження ігрового методу в навчальний процес початкової школи вимагає створення сприятливої атмосфери і спеціальної системи навчання школярів.

Зокрема, вчитель повинен забезпечити:

- панування позитивної атмосфери в класі, де панує почуття взаємної довіри, взаємодопомоги та безпеки;
- надання навчальних матеріалів та створення комфортного освітнього середовища;

- активну взаємодію між учителем і учнем, призначену для створення точки зору дитини, а також для успішного формування і розвитку особистості;

- використання завдань для підвищення творчого потенціалу учнів;

Потрбно залучати дітей до колективного вирішення проблем і активувати комунікативні навички, спрямовані на самостійне вирішення більш складних завдань. Учні повинні відчувати відповідальність за цей процес і мати можливість відкривати та демонструвати свою активність та здібності до навчання [20].

Впровадження ігрових методів в освітню сферу Нової української школи дозволить дітям зрозуміти ефективність викладання, закріпити свої знання, вивчити новий матеріал і, звичайно ж, застосувати теорії на практиці. Однак для того, щоб вчителі могли використовувати цей метод, важливо, щоб керівні органи навчальних закладів правильно організували свою взаємодію зі школярами, батьками та іншими вчителями. Педагог забезпечує дружню взаємодію колективу серед учасників навчального процесу, створює довірчу атмосферу в класі і забезпечує активну загальну взаємодію учнів.

Починати потрібно з більш простих завдань і поступово ускладнювати процес. Але спосіб гри – це не спосіб розваги або відпочинку в класі для учнів, а можливість вчитися цікавим і позитивним чином.

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

Методичні рекомендації повинні включати основні етапи навчального процесу, які формуються на підставі використання ігрових методів на уроці

Гірові методи – це вмiле використання нових матерiалiв вчителями у цiкавiй формi, що дозволяє молодшим учням розумiти та вивчати новi речi без особливих зусиль та стресу, тобто учень навiть не усвiдомлює, чого вчиться. Пiд час iгрової дiяльностi школярi вiдчувають себе вiльними за допомогою новiтнiх технологiй, i їх iнтелектуальнi та емоцiйнi потреби задовольняються одночасно.

Таким чином, можна сказати, що гра - це найприроднiша i найцiкавiша дiяльнiсть, яка супроводжує дитину протягом усього життя. Це джерело його фiзичного i психiчного здоров'я, метод виховання i виховання, спосiб отримання знань, основа розвитку творчих сил i здiбностей дитини. Важливо те, що пiд час застосування iгрових методiв навчання дiти набувають досвiду самостiйного створення нових матерiалiв.

Iгровий метод допоможе учням подолати помилки та легше подолати невдачi та труднощi. Коли розiгрується цiкава гра, в учня виникає бажання вивчити i запам'ятати новий матерiал. Тому включення iгрових прийомiв на уроках робить процес навчання цiкавим i емоцiйно насиченим, створює у дiтей позитивний робочий настрiй i полегшує подолання труднощiв в освоєннi матерiалу.

Використання iгрових методiв в класах початкової школи – це сучасний i визнаний метод навчання i виховання з педагогiчними, розвиваючими i виховними функцiями, тобто суть iгрових технологiй в органiчнiй єдностi полягає в тому, що важливо повернутися до iгрової форми навчання i органiзувати ефективну освiтню органiзацiю. Навiть самi пасивнi дiти беруть участь у грi з великим бажанням, докладаючи всiх зусиль, щоб не розчарувати своїх товаришiв по грi, тому що пiд час гри дiти зазвичай дуже уважнi, зосередженi i навченi.

У разi гри вчитель заздалегiдь спланує дiї учнiв i проiнструктує їх про досягнення освiтнiх цiлей. Iгровi завдання, з якими стикаються молодшi учнi, повиннi вiдповiдати освiтнiм завданням i бути пiд силу кожнiй дитинi. Таким



чином, ефективність ігрової діяльності молодших школярів багато в чому залежить від готовності учнів брати участь в ігровій діяльності, чіткої постановки ігрових завдань і контролю дій учасників.

Але ми не повинні забувати про труднощі, що виникають при використанні ігрових технологій. Проведення занять в початковій школі ігровим методом вимагає комплексної методичної підготовки вчителів. Ігрові методи навчання вимагають більше часу та енергії порівняно з традиційними методами навчання.

Тому в рамках реалізації нової концепції української школи доцільно використовувати ігрові технології, працювати зі школярами. Ця технологія була спеціально впроваджена для підвищення ефективності освітніх та навчальних процесів учнів.

Вчителі повинні систематично і грамотно організовувати традиційні форми навчання і поєднувати їх з ігровими техніками. За допомогою ігрових методів навчання вчителі можуть стимулювати та зміцнювати діяльність молодших учнів.

Під час уроків, використовуючи ігрові прийоми, вчитель повинен навчитися вміло керувати емоціями молодших учнів і ні в якому разі не нав'язувати їм свої думки, але очевидно, що вони вміло направляють свою діяльність в потрібне русло.

У класі повинен бути сприятливий психологічний клімат, в якому активізується навчальна діяльність учнів і зберігається їх інтерес до навчання. Емоційне забарвлення гри допоможе учням легко пережити невдачі і подолати труднощі під час навчання.

Таким чином, впровадження ігрових технологій в освітню сферу сприяє розвитку самостійності, креативності, відповідальності та цілеспрямованості молодших школярів. Однак проблема використання ігрових технологій у сфері освіти все ще далека від остаточного вирішення і тому вимагає постійних додаткових досліджень.

## Висновки до другого розділу

Використання ігрових методів у навчанні є надзвичайно ефективним інструментом для розвитку навчальних навичок молодших школярів в умовах НУШ. Ігри сприяють активізації пізнавальної діяльності дітей, допомагають формувати важливі вміння, такі як увага, пам'ять, логічне мислення, а також підтримують емоційний і соціальний розвиток учнів. Інтерактивні методи навчання дозволяють створювати комфортне середовище для дитини, де вона може не лише засвоювати нові знання, але й розвивати творчі здібності, навички спілкування та колективної роботи.

Практичне застосування ігор в навчальному процесі допомагає зробити уроки більш цікавими, мотивуючими та ефективними, що, в свою чергу, сприяє підвищенню зацікавленості дітей у навчанні та покращенню їх академічних результатів. Оскільки молодші школярі здебільшого вчаться через гру, це дозволяє адаптувати навчальний процес до їхніх психологічних і вікових особливостей.

Застосування сучасних інноваційних технологій у навчанні учнів початкової школи є важливим фактором, що сприяє підвищенню ефективності навчального процесу та розвитку ключових компетентностей учнів. Інноваційні технології, зокрема інтерактивні дошки, електронні ресурси, мультимедійні засоби навчання, а також платформи для онлайн-освіти, дозволяють створювати динамічне, мотивуюче та індивідуалізоване навчальне середовище, яке відповідає сучасним вимогам до освітнього процесу.

Використання вищевказаних технологій сприяє розвитку критичного мислення, креативності та самостійності учнів, стимулює їхню активність і зацікавленість у навчанні, що позитивно впливає на засвоєння навчального матеріалу. Вони також забезпечують можливість адаптації освітнього процесу до

різних темпів та рівнів навчальних досягнень учнів, що є важливим аспектом у контексті диференціації та інклюзії в освіті.

Досвід застосування інноваційних технологій у початковій школі підтверджує їхню роль у створенні більш інтерактивного та доступного навчання, яке відповідає потребам сучасних учнів і має потенціал для розвитку в наступних етапах освітнього процесу. Однак для досягнення максимального ефекту від використання інноваційних технологій необхідне комплексне підходження до їх інтеграції в освітній процес, що включає підготовку педагогів, розвиток інфраструктури та забезпечення учнів доступом до сучасних технологій.

Подано методичні рекомендації щодо використання ігрових методів для молодших школярів в освітньому процесі НУШ.

Таким чином, інтеграція ігрових методів у систему освіти НУШ є необхідним та перспективним напрямом щодо розвитку навчальних навичок у молодших школярів, оскільки сприяє їх комплексному розвитку, підвищує рівень мотивації та активності, створюючи умови для успішного навчання і гармонійного розвитку особистості.

## ВИСНОВКИ

1. На основі аналізу науково-методичної літератури вивчено стан розроблення проблеми та конкретизовано сутність основних понять дослідження.

Ігрові методи у навчанні – це освітні підходи, які інтегрують елементи гри в навчальний процес з метою зробити навчання більш захоплюючим, інтерактивним та ефективним. Такі методи включають різноманітні види ігор, симуляцій, рольових ігор, квестів та інших видів розваг, які мають навчальну мету. Сутність ігрових методів полягає в тому, що освітній процес відбувається в умовах постійної та активної взаємодії всіх учнів. Ігрове навчання включає в себе не лише моделювання умов життя а й спільне розв’язання проблем. Ігрові технології допомагають усунути перевагу одного учасника процесу навчання над іншим та зробити їх рівноправними.

Існують різні підходи щодо класифікації ігрових методів. Це дає змогу простежити їх сутнісні особливості, використання яких забезпечує відповідний навчально-виховний ефект. Для учнів початкових класів ігрові методи розрізняють за наступними категоріями: навчальним змістом; ігровими діями і правилами; організацією і стосунками дітей; роллю вчителя та ін. Узагальнивши, можна виділи основні види ігрових методів, які найчастіше використовуються вчителями при формуванні навчальних навичок в учнів початкових класів: ігрова дискусія; рольова гра; комп'ютерна гра; ігри-вправи; ділова навчальна гра; ігрова ситуація.

2. Досліджено вплив ігрових методів на формування навчальних навичок молодших школярів НУШ.

Ігрові технології є видами педагогічних технологій, методами навчання яких є гра. Ігри є цінним засобом виховання розумової активності дітей, активізують психічні процеси, але у тому випадку, якщо проводить їх вмілий

організатор. На уроках варто широко використовувати ігрові технології. Проте варто пам'ятати про позитивні та негативні аспекти застосування ігрових методів на уроках у молодших школярів НУШ.

Гра займає важливу роль в житті дитини, оскільки якою дитина буде в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Саме тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі. Під час гри в учнів формуються вміння зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. У процесі гри дитина формується як особистість. Ігрові методи для учнів початкової школи стають напруженою працею, і через зусилля, необхідність швидко знаходити правильне рішення веде до задоволення. Таким чином, саме ігрові технології відіграють важливу роль у розвитку особистості молодших школярів в процесі навчання НУШ, спонукаючи їх розвивати і зміцнювати бажання школярів вчитися протягом усього життя.

На нашу думку, ігрові методи повинні систематично практикуватися на кожному уроці, стаючи все більш складними і різноманітними, починаючи з базової ігрової ситуації, у міру того, як учні накопичують знання, розвивають навички, вивчають правила гри, розвивають пам'ять, розвивають інтелект, незалежність і наполегливість.

Так, наприклад, починаючи вже з першого класу пропонуємо використовувати ігри на уроках. Застосовувати розвиваючі ігри потрібно на всіх предметах і це можна робити на різних етапах уроку.

3. Досліджено застосування сучасних комп'ютерно–ігрових методів під час навчання учнів початкової школи.

Було запропоновано використання ряду ігор на уроках в молодших школярів НУШ, які, на нашу думку, впливають на формування навчальних навичок. Встановлено, що при формуванні ігровими методами навчальних навичок молодих школярів НУШ, навчаючи їх логічно мислити, аналізувати, виділяти головне, робити висновки, потрібно враховувати і те, що не всі школярі

однакові за рівнем розвитку мислення, уваги, вмінням слухати і виконувати завдання. Вдало підібрані ігри допомагають зацікавити учнів щодо виконання будь-якого завдання.

Використання сучасних інформаційних технологій в початкових школах сприяє більш активному і усвідомленому засвоєнню учнями навчальних матеріалів, тобто підвищенню пізнавальної активності учнів. Основними платформами, які користуються попитом серед вчителів та містять велику кількість ігор з різних предметів є «Самоучка», «Matific», «Електронний помічник вчителя» та ні.

4. Надано методичні рекомендації з використання ігрових методів у навчальному процесі початкової школи НУШ

Поряд з тим, крім використання вже існуючих ігрових методів та ігор, за допомогою програми LearningApps можна створювати власні цікаві завдання для учнів. Так нами було розроблено гру для вивчення та повторення знань з української мови у 2 класі на тему «Головні слова в реченні».

Під час ігрової ситуації вчитель заздалегідь планує діяльність учнів, спрямовуючи їх на досягнення освітньої мети. Ігрове завдання, яке стоїть перед молодшими школярами, має збігатися з навчальним та бути під силу кожній дитині. Отже, включення в урок ігрових методів робить процес навчання цікавим і емоційно насиченим, створює в дітей позитивний робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Таким чином, впровадження ігрових технологій в освітню сферу сприяє розвитку самостійності, креативності, відповідальності та цілеспрямованості молодших школярів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Базилевич Н. О., Поліщук В. В., Юрченко І. В. Організаційно-методичні засади застосування ігрового методу у фізичному вихованні учнів початкової школи. Scientific Collection «InterConf». 2022. № 99. С. 879–897.
2. Бондарчук Н. Я., Чернов В. Д., Тимочко О. І. Методичні аспекти організації і проведення рольових рухливих ігор на заняттях з фізичної культури в початковій школі. Науковий вісник Ужгородського університету. Серія : Педагогіка. Соціальна робота. 2021. Вип. 1 (48). С. 44–47.
3. Бібік Н. Б. Особливості розвитку дітей 6-7-річного віку. Нова українська школа. Порадник для вчителя. Київ: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
4. Бобрицька В. І. Формування компетентності навчання впродовж життя в учнів початкових класів засобами ігрових методів навчання (1-2 класи). Збірник наукових праць «Гілея: науковий вісник». 2022. С. 109-113.
5. Вплив дидактичних ігор на підготовку дітей до навчання в школі. URL: [https://epkmoodle.znu.edu.ua/pluginfile.php/108110/mod\\_resource/content/1/%D0%A2%D0%B5%D0%BC%D0%B0%206.pdf](https://epkmoodle.znu.edu.ua/pluginfile.php/108110/mod_resource/content/1/%D0%A2%D0%B5%D0%BC%D0%B0%206.pdf) (дата звернення: 22.11.2024).
6. Використання комп'ютера у процесі навчання молодших школярів URL: <https://vseosvita.ua/library/embed/000a9d-fa95.docx.html> (дата звернення: 22.11.2024).
7. Голубюк Ю.В. Вплив ігрових технологій на розвиток пізнавальної діяльності здобувачів освіти з особливими освітніми потребами молодшого шкільного віку. Поради спеціаліста. 2024. №3 (216) С. 61-66.
8. Гра як метод навчання. Її пізнавальне та виховне значення URL: <https://kazedu.com/referat/106233> (дата звернення: 22.11.2024).
9. Зеров М. А. Ігрові технології навчання читання та мови в школі. URL: [https://studopedia.ru/9\\_123504\\_igrovi-tehnologiyi-navchannya-chitannya-](https://studopedia.ru/9_123504_igrovi-tehnologiyi-navchannya-chitannya-)

tamovi.html

10. Закон України про освіту. URL: <https://osvita.ua/legislation/law/2231/> (дата звернення: 22.11.2024).

11. Ігрові методи у навчанні: інноваційні підходи та переваги. Електронний журнал Обсяг розуму. 2024. URL: <https://mindscope.biz.ua/igrovi-metody-u-navchanni-innovacijni-pidhody-ta-perevagy/> (дата звернення: 22.11.2024).

12. Катола Т. В. Використання ігрових технологій на уроках інформатики, як ефективний метод засвоєння знань та закріплення навичок учнів. 2019. URL: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-igrovih-tehnologij-na-urokah-informatiki-ak-efektivnij-metod-zasvoenna-znan-ta-zakriplenna-navicok-ucniv-107846.html> (дата звернення: 22.11.2024).

13. Копосов П. Г. Нова українська школа: дидактичні особливості організації навчально-ігрової діяльності учнів 1-2 класів : навч.-метод. посіб. Харків : Вид-во «Фабула», 2021. 160 с.

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

15. Кирилюк А. Комплексна ділова гра як основа сучасних освітніх технологій. Інновації в освіті: перспективи розвитку : матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції. м. Тернопіль, 20 травня 2021. Тернопіль : ЗУНУ, 2021. С. 120–122.

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

17. Лондар С. Л. Актуальні питання реформування освіти в Україні : монографія. ДНУ «Інститут освітньої аналітики». Київ : Державна наукова установа «Інститут освітньої аналітики», 2018. 246 с.

18. Манжелій Н.М. Використання дидактичної гри у процесі розумового виховання дошкільників. Дошкільна освіта у сучасному соціокультурному



просторі : зб. наук. праць. Вип. 4. Полтава: ФОП Цьома С.П., 2020. 210 с. С. 122–128.

19. Мачинська Н.І., Оприска М.А. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках у початковій школі. Молодий вчений. 2019. № 10 (74). С. 229 – 233

20. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja. Київ: Літера ЛТД. 2018

21. Освітня реформа: результати та перспективи: інформаційноаналітичний збірник. Міністерство освіти і науки України, Інститут освітньої аналітики. Київ, 2019. 228 с.

22. Офіційний сайт платформи «Самоучка» URL: <https://samouchka.com.ua/>

23. Офіційний сайт платформи «Matific» URL: <https://www.matific.com/ua/uk/home/maths/> (дата звернення: 28.11.2024).

24. Офіційний сайт ресурсу «Електронний помічник вчителя» URL: <https://elpom.com.ua/> (дата звернення: 22.11.2024).

25. Офіційний сайт ресурсу LearningApps. URL: <https://learningapps.org>

26. Парфенюк І.В. Ігрова діяльність як одна з форм організації навчання інформатики у Новій українській школі. Навчально-методичний посібник. Опорний заклад Кам'янський ліцей. Кам'янка, 2021. 56 с.

27. Попова Г. Технологія створення та проведення рольової гри в педагогічному процесі. Теорія і практика управління соціальними системами. 2021. №2. С. 41–58.

28. Починок Є. А. Педагогічні переваги ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи. Педагогічна наука і освіта у сучасному вимірі: проблеми та перспективи розвитку. VI Всеукраїнська науково-практична конференція. Збірник праць. 2024. С. 215-218.

29. Пузан Ю.В. Застосування ігрових технологій на уроках у Новій українській школі. Міжнародний мультидисциплінарний науковий журнал «ЛОГОС. Мистецтво наукової думки». Київ, 2019. №6. С. 57-61.

30. Про внесення змін до Державного стандарту початкової освіти Постанова Кабінету Міністрів України від 24.07.2019 № 688. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text> (дата звернення: 22.11.2024).

31. Постанова Кабінету Міністрів України від 21.02.2018 р. № 87 «Про затвердження Державного стандарту початкової освіти». URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/prozatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti> (дата звернення: 22.11.2024).

32. Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти “Нова українська школа” на період до 2029 року. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 22.11.2024).

33. Рибак В. Використання ігрових технологій на уроках інформатики для активізації навчального процесу. URL: [http://inforybakvv.blogspot.com/p/blog-page\\_17.html](http://inforybakvv.blogspot.com/p/blog-page_17.html) (дата звернення: 20.11.2024).

34. Рябченко Н. Ігрові технології в умовах реалізації Нової української школи. Освітній проєкт На Урок. 2023. URL: <https://naurok.com.ua/igrovi-tehnologi-v-umovah-realizaci-novi-ukra-nski-shkoli-326448.html> (дата звернення: 12.11.2024).

35. Ремезова Н.М., Яковлев В.П., Дорошенко В.І. Ігрові технології музичного розвитку дітей дошкільного віку. PERSPECTIVES OF DEVELOPMENT OF SCIENCE AND PRACTICE: матеріали XIII Міжнародної науково-практичної конференції (14-17 грудня 2021р., Прага, Чехія). С. 379-382

36. Садурська Л. М. Ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей учнів на уроках в початковій школі. Інноваційні процеси в дошкільній освіті: теорія, практика, перспективи Збірник наукових праць.2024. с. 220-224.

37. Федусенко Ю. К. Особливості впливу навчально-ігрової діяльності на

розвиток основних психічних процесів у молодшому шкільному віці. Рідна школа. 2018. № 4. С. 25–28.

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

39. Шевчук О. П., Белікова Н. О. Розвиток ключових компетентностей НУШ засобами ігрової діяльності у початковій школі. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. 2023. Вип. 12 (172). С. 182–186.

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

41. Шевченко К. С. Ігрова діяльність на уроках інформатики. 2019. Освітній проєкт На Урок URL: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-igrova-diyalnist-na-urokah-informatiki-84180.html> (дата звернення: 22.11.2024).

42. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. Веб–ресурс НУШ. 2018. URL: <https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyvanychky-21-go-stolittya/> (дата звернення: 28.11.2024).

## ДОДАТКИ

### Додаток Б

#### Картки до гри «Чарівний ланцюжок»

##### **Картка №1**

##### Дидактична гра «Чарівний ланцюжок»

Інструкція: слова в ланцюжок добирати так, щоб наступне слово починалося на той звук, яким закінчилося попереднє слово, і належало до відповідного роду, визначеного вашій групі. Час виконання – 5 хв.

Троянда – азбука – ... – ...

##### **Картка № 2**

##### Дидактична гра «Чарівний ланцюжок»

Інструкція: слова в ланцюжок добирати так, щоб наступне слово починалося на той звук, яким закінчилося попереднє слово, і належало до відповідного роду, визначеного вашій групі. Час виконання – 5 хв.

Курча – авокадо – ... – ...

##### **Картка №3**

##### Дидактична гра «Чарівний ланцюжок»

Інструкція: слова в ланцюжок добирати так, щоб наступне слово починалося на той звук, яким закінчилося попереднє слово, і належало до відповідного роду, визначеного вашій групі. Час виконання – 5 хв.

Ведмідь – димар – ... – ...

## Розроблена гра «Головні слова в реченні»

LearningApps.org

Перегляд вправ Перегляд вправ Створення вправи Створити колекцію Реєстрація

Головні слова в реченні. 2 клас

1 / 12

Зацвіла в долині червона калина.

**Завдання:**  
У кожному реченні знайдіть головні слова.  
Позначте серед запропонованих відповідей правильну.

зацвіла в долині  калина зацвіла

OK

Головні слова в реченні. 2 клас

1 / 12

Брат Софійки відвідує спортивну секцію.

брат Софійки  спортивну секцію  брат відвідує

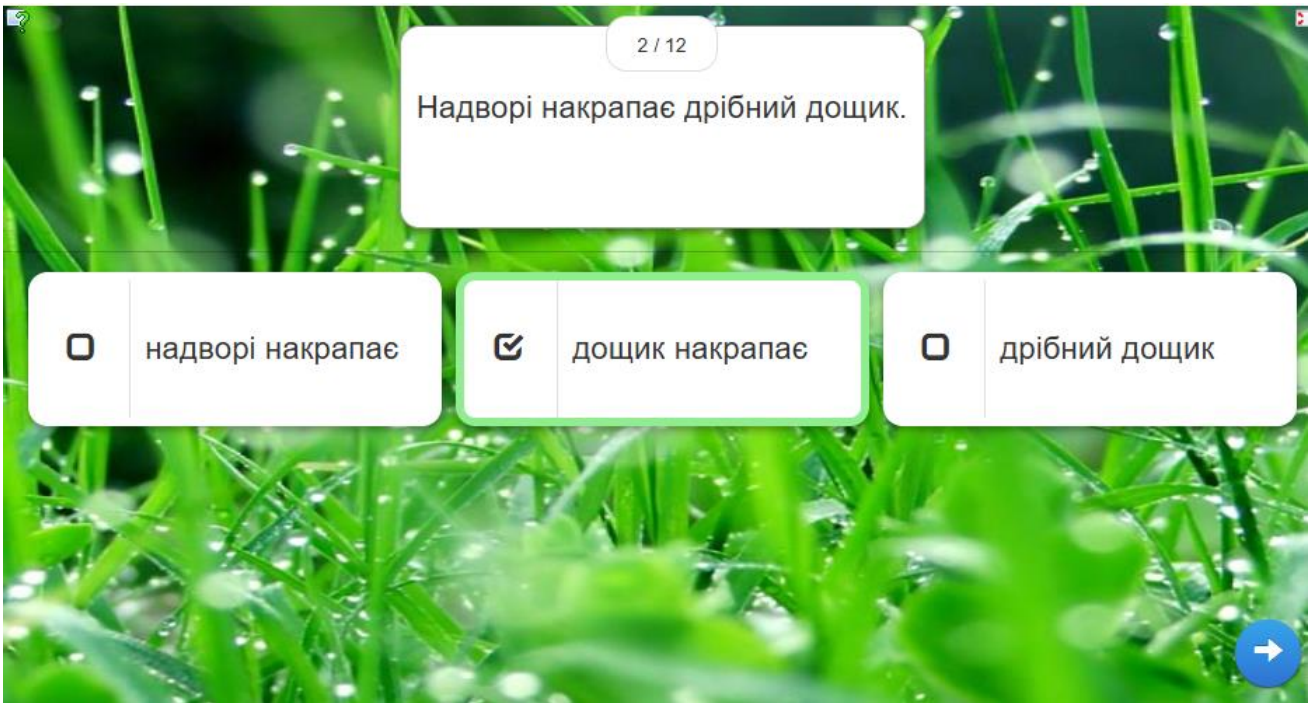
2 / 12

Надворі накрапає дрібний дощик.

надворі накрапає

дощик накрапає

дрібний дощик



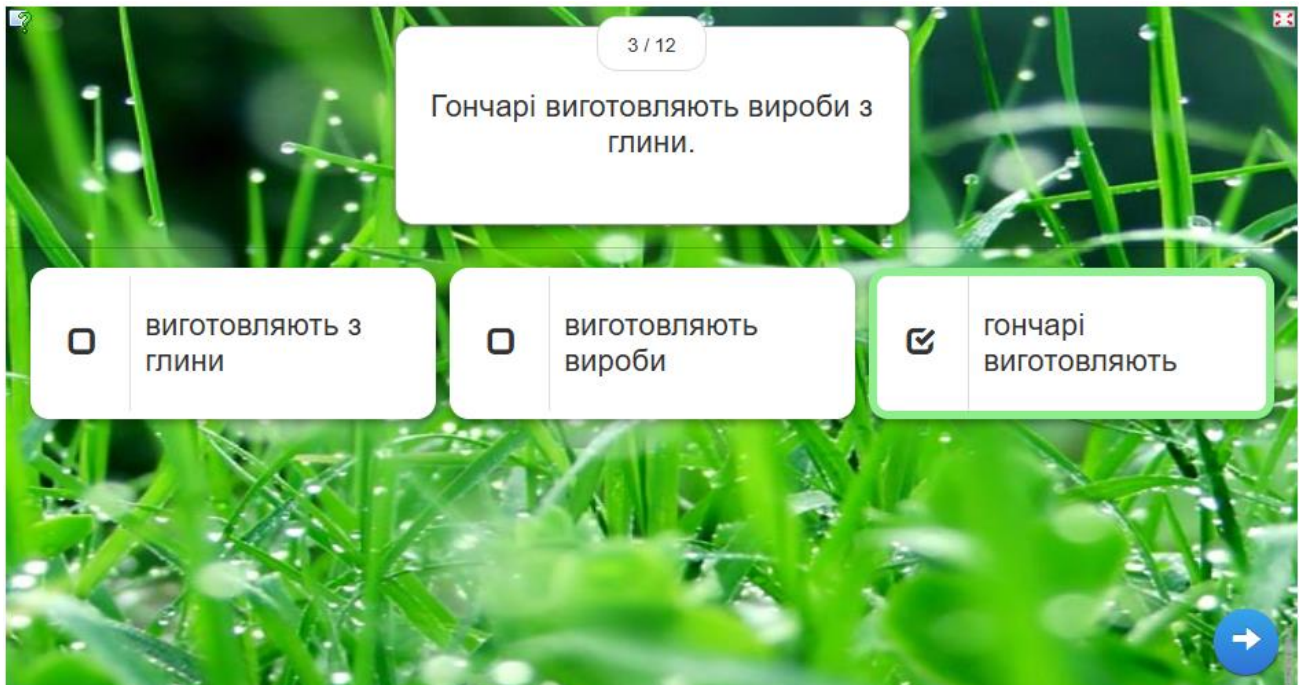
3 / 12

Гончарі виготовляють вироби з глини.

виготовляють з глини

виготовляють вироби

гончарі виготовляють



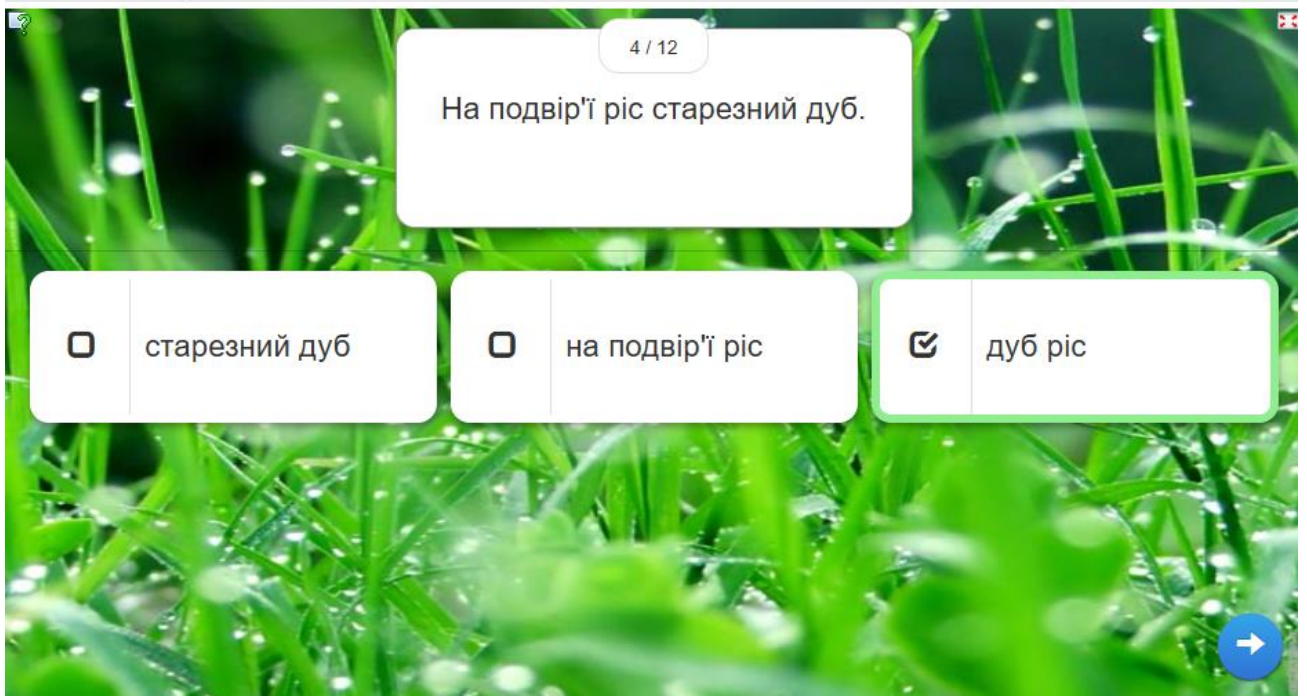
4 / 12

На подвір'ї ріс старезний дуб.

старезний дуб

на подвір'ї ріс

дуб ріс



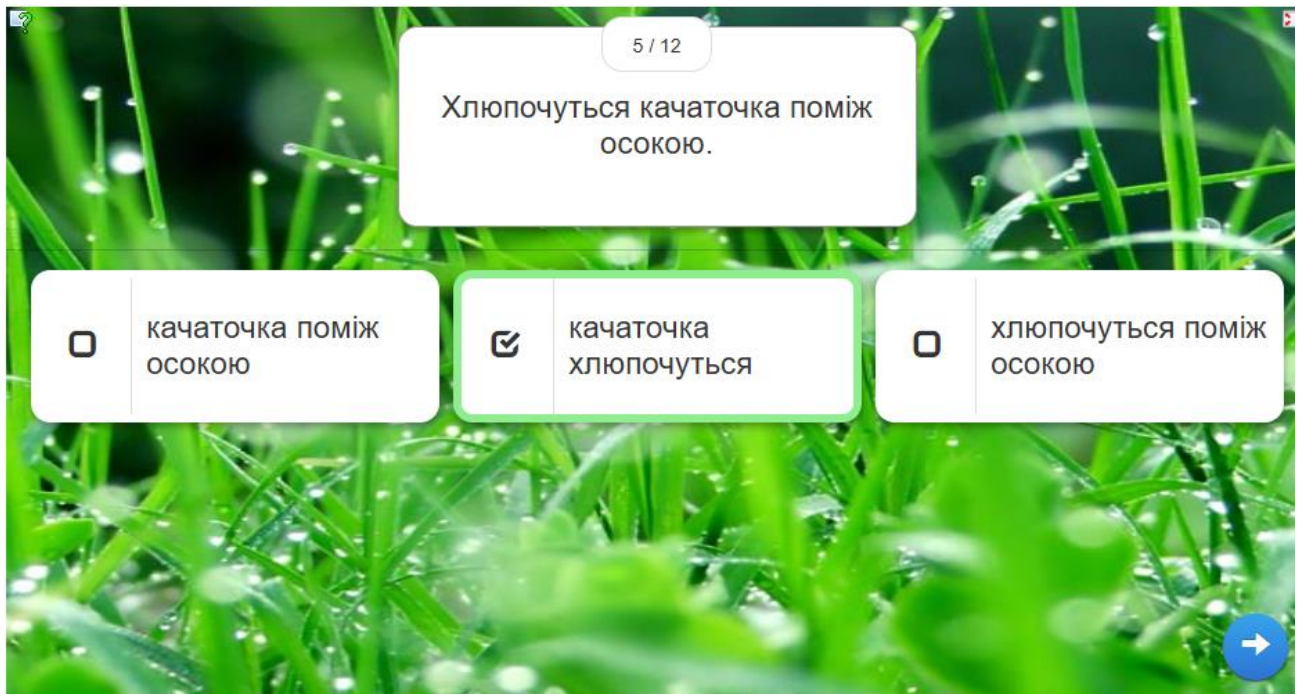
5 / 12

Хлюпочуться качаточка поміж осокою.

качаточка поміж осокою

качаточка хлюпочуться

хлюпочуться поміж осокою



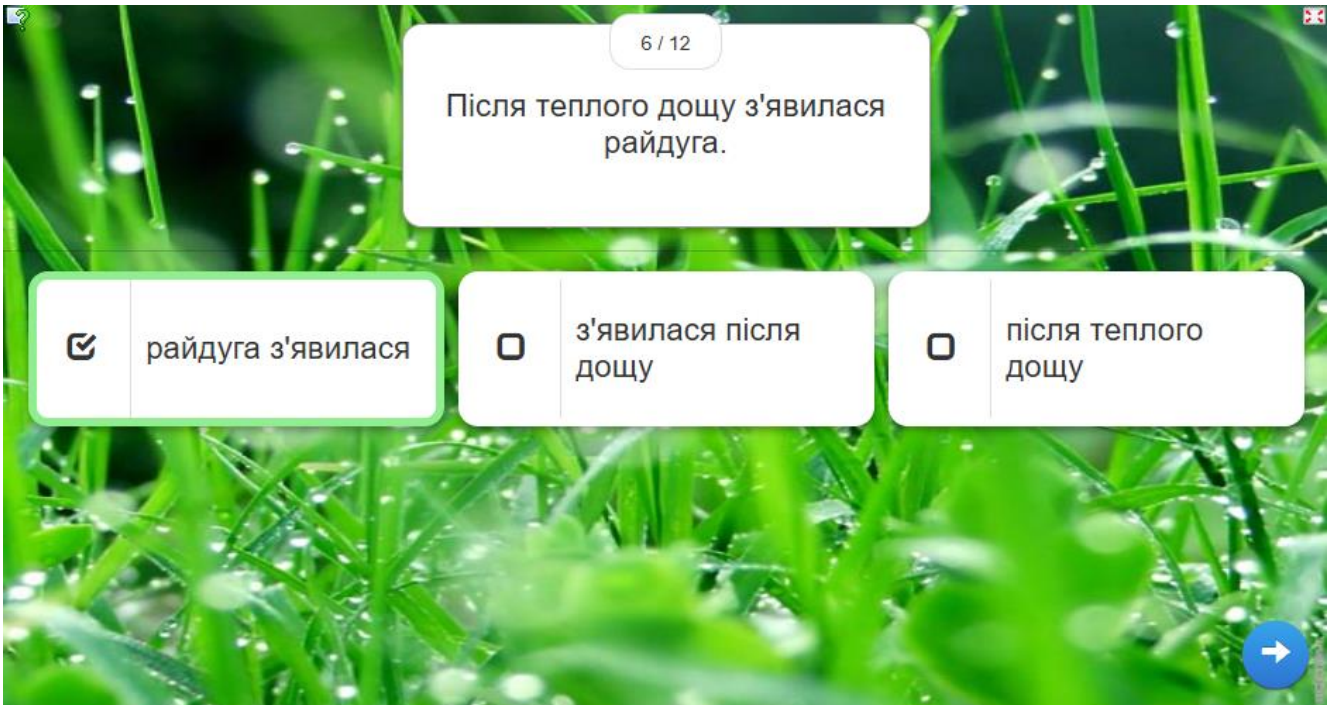
6 / 12

Після теплого дощу з'явилася  
райдуга.

райдуга з'явилася

з'явилася після дощу

після теплого дощу



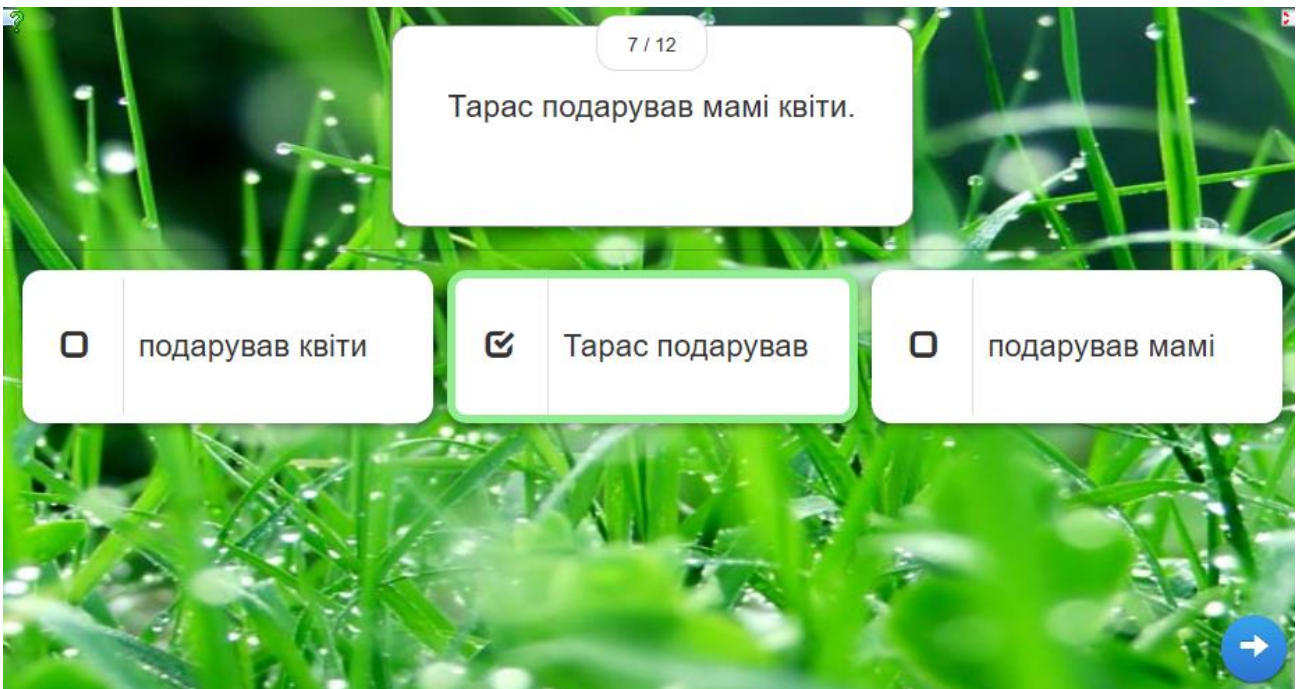
7 / 12

Тарас подарував мамі квіти.

подарував квіти

Тарас подарував

подарував мамі





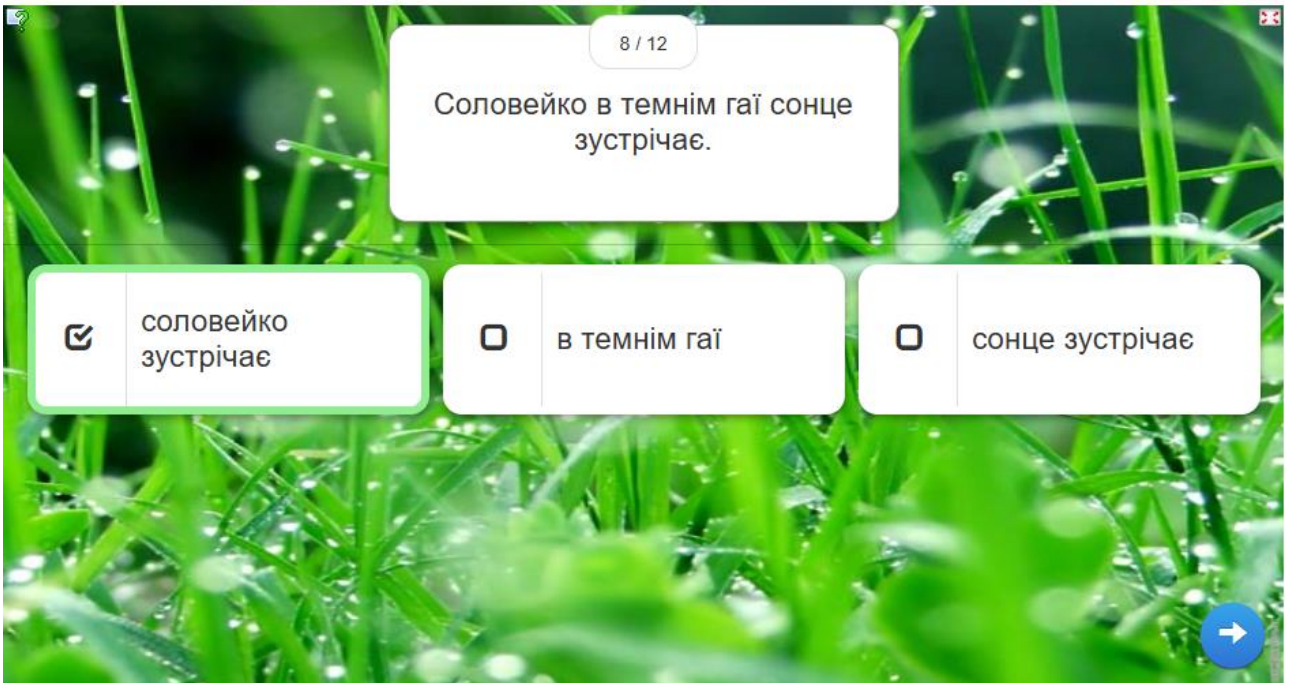
8 / 12

Соловейко в темнім гаї сонце зустрічає.

соловейко зустрічає

в темнім гаї

сонце зустрічає



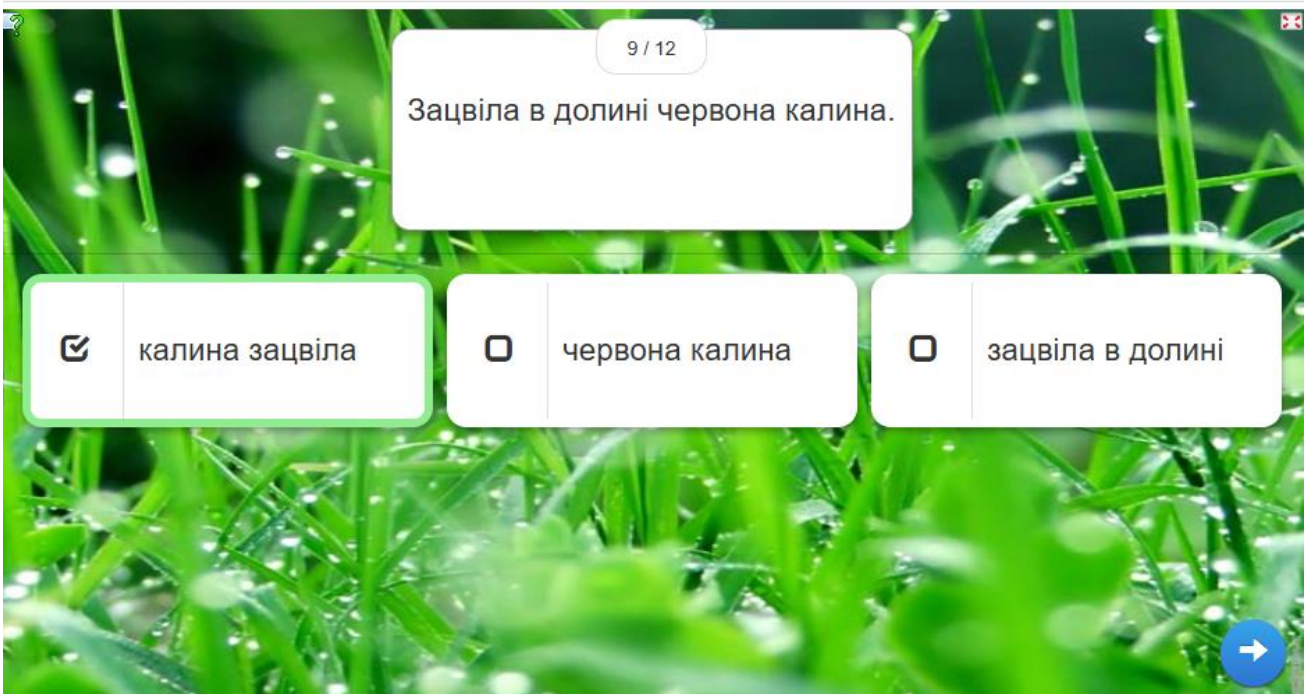
9 / 12

Зацвіла в долині червона калина.

калина зацвіла

червона калина

зацвіла в долині



11 / 12

Білі ведмеді живуть на Півночі.

ведмеді живуть

живуть на Півночі

білі ведмеді

→

12 / 12 (100%)

Ходить гарбуз по городу.

Чудово, ти справився з завданням!

OK

гарбуз по городу

ходить по городу

гарбуз ходить

✓