

45ккку 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:

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ РОЗУМОВОГО
ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ У СУЧАСНОМУ ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ
ОСВІТИ**

Виконала:

студентка II курсу магістратури, 63 групи
спеціальності 012 «Дошкільна освіта»
Колесник Олена Миколаївна

Науковий керівник:

к. пед. н., доцент Богдан Тетяна Миколаївна

Чернігів - 2025

Роботу подано до розгляду «___» _____ 2025 року.

Студентка

(підпис)

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник

(підпис)

(прізвище та ініціали)

Кваліфікаційна робота розглянута на засідання кафедри *дошкільної та початкової освіти*
протокол № _____ від «___» _____ 2025 р.

Студентка допускається до захисту даної роботи в екзаменаційній комісії.

Зав. кафедри

(підпис)

Ірина ТУРЧИНА

(прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗУМОВОГО ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК НАУКОВА ПРОБЛЕМА	9
1.1. Поняття розумового виховання: сутність, завдання та значення	9
1.2. Види ігрових технологій та їх характеристика	19
1.3. Методи та прийоми застосування ігрових технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.....	29
Висновки до першого розділу.....	32
РОЗДІЛ 2 ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЕФЕКТИВНОГО ЗАСОБУ РОЗУМОВОГО ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ	34
2.1. Критерії, показники та рівні ефективності розумового виховання дітей старшого дошкільного віку засобами ігрових технологій.....	34
2.2. Ефективність впровадження ігрових технологій щодо розвитку розумового виховання старших дошкільників у закладі дошкільної освіти	37
2.3. Методичні рекомендації щодо застосування ігрових технологій як ефективного засобу розумового виховання дошкільників у закладі дошкільної освіти.....	53
Висновки до другого розділу.....	57
ВИСНОВКИ.....	59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	62
ДОДАТКИ.....	68

ВСТУП

Актуальність дослідження. Розвиток дитини в дошкільному віці є фундаментом для формування її особистості, здібностей і майбутнього успіху в житті. Важливо створити найкращі умови для збагачення розумового потенціалу малюка, а для цього дошкільні заклади повинні впроваджувати сучасні підходи та інноваційні методи. Однією з ефективних і актуальних стратегій розумового виховання є використання ігрових технологій. Ігрова діяльність завжди була основним способом пізнання світу дитиною, а завдяки швидкому розвитку комп'ютерних технологій вона тепер може бути трансформована в повноцінну ігрову технологію, що відкриває нові можливості для розвитку дитячого розуму. Створення нових ігрових технологій для розумового виховання дозволяє враховувати індивідуальні особливості дітей та їх поточний рівень розвитку, а також здійснювати контроль за ефективністю тих чи інших ігор у конкретних ситуаціях. Такі особливості ігрових технологій відкривають широкі перспективи для розвитку критичного мислення, логічного мислення, творчих здібностей та інших аспектів розумового розвитку, що є важливими для успішного подальшого навчання [18, с.15].

Розумовий розвиток дітей, зокрема через ігрові технології, підтримується рядом нормативно-правових актів дошкільної освіти України. Зокрема, «Концепція розвитку дошкільної освіти в Україні» акцентує увагу на необхідності створення сучасних умов для розвитку дитини, зокрема за допомогою ігрових технологій. Концепція підкреслює важливість вивчення розумового виховання дітей з урахуванням їх індивідуальних особливостей. Одним із основних компонентів дошкільної освіти є напрям «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі», який акцентує важливість застосування різноманітних інтелектуальних ігор, вікторин і розваг у взаємодії з дитиною, а також їх поєднання в межах ігрових технологій.

Формулювання проблеми. У сучасній педагогіці спостерігається посилена увага до виховання інтелектуального потенціалу дітей дошкільного віку,

оскільки саме цей період є критично важливим для формування базових когнітивних навичок. Розумове виховання, що спрямоване на розвиток пам'яті, мислення, уяви, мовлення та інших психічних процесів, є фундаментом для успішного навчання у школі та подальшого розвитку особистості. Однією з ключових проблем є пошук ефективних засобів і методів, які б забезпечували органічне поєднання навчання та гри, відповідали віковим особливостям дітей і стимулювали їх пізнавальну активність. Ігрові технології, як інноваційний інструмент, мають значний потенціал у цьому напрямку. Вони сприяють розвитку інтересу до пізнання, активізують творчість і забезпечують емоційно-позитивний фон навчального процесу [1, с. 10].

Проте залишається низка невирішених питань, зокрема:

- Як правильно адаптувати ігрові технології для розумового виховання дошкільників?
- Які саме види ігор є найбільш ефективними для розвитку когнітивних здібностей дітей цього віку?
- Як оцінювати якість ігрових технологій і їхній вплив на інтелектуальний розвиток?

Значення проблеми в сучасній педагогіці. Ігрові технології дозволяють враховувати індивідуальні потреби та особливості розвитку кожної дитини, забезпечуючи диференційований підхід до навчання. Використання ігор стимулює критичне мислення, комунікативні здібності, навички співпраці та вирішення проблем, які є важливими у сучасному світі. Гра створює комфортне середовище для навчання, сприяє зниженню тривожності у дітей і формує позитивне ставлення до пізнавальної діяльності. Гра як провідна діяльність дошкільнят є природним способом розвитку їхньої пізнавальної активності. Використання ігрових технологій дозволяє зберегти баланс між навчальними цілями та необхідністю дитини в ігровій діяльності [8, с.25].

Таким чином, проблема використання ігрових технологій у розумовому вихованні дошкільників є надзвичайно актуальною, оскільки її вирішення

сприятиме створенню умов для гармонійного виховання особистості та підвищенню ефективності педагогічного процесу.

Основи теорії розумового розвитку дітей закладено в працях Ж. Піаже, який досліджував особливості розвитку дитячого мислення та інтелектуальних процесів у дошкільному віці. Інші значущі дослідження в цій сфері провели М. Айнсворт, Л. Генс, Е. Колберг, Я. Петерсон та ін. Серед вітчизняних педагогів-науковців питання розумового виховання дітей, зокрема через ігри, вивчали О. Брежнєва, Н. Гавриш, І. Кіндрат, Н. Манжелій, Т. Новак, Г. Орлова, О. Рейнпольська, Ю. Смолук, Н. Химич та інші. Проте питання теоретико-методичних аспектів застосування ігрових технологій у розумовому вихованні дітей дошкільного віку в сучасних закладах дошкільної освіти досліджено недостатньо, що й визначило вибір теми цього дослідження. Ігрова діяльність дітей старшого дошкільного віку ґрунтовно досліджувалась Л. Артемовою, Л. Виготським, Д. Ельконіним, К. Карасьовою, Д. Менджерицькою, С. Новосьоловою, Т. Піроженко, С. Рубінштейном, П. Саморуковою та іншими. Можливості використання педагогічних ігрових технологій у процесі формування уявлень про професії та під час ранньої профорієнтації розглядали Л. Азарова, О. Андрієнко, О. Гнізділова, Т. Завязун, М. Марець, Н. Франчук.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити необхідність і ефективність використання ігрових технологій у розумовому вихованні старших дошкільників.

Мета роботи передбачає вирішення таких **завдань**:

1. Дослідити теоретичні основи застосування ігрових технологій у розумовому вихованні дітей дошкільного віку.
2. Визначити критерії відбору та оцінки якості ігрових технологій, спрямованих на розумовий розвиток дошкільників.
3. Здійснити експериментальну перевірку ефективності впливу ігрових технологій на розумове виховання дітей старшого дошкільного віку.

4. Розробити рекомендації щодо застосування ігрових технологій як ефективного засобу розумового виховання дошкільників у закладі дошкільної освіти.

Об'єкт дослідження: освітній процес у закладі дошкільної освіти.

Предмет дослідження: ігрові технології як ефективний засіб розумового виховання дітей дошкільного віку.

Для досягнення мети і вирішення поставлених завдань у дослідженні застосовано комплекс **методів:** аналіз, синтез, порівняння та узагальнення наукової і навчально-методичної літератури.

Теоретичне значення дослідження: ігрова технологія є ключовим засобом розвитку мислення, когнітивних навичок і творчих здібностей дітей дошкільного віку. Теоретично ця тема базується на таких принципах: використання гри як природного методу пізнання світу та розвитку когнітивних процесів, гра виступає провідною діяльністю дітей, що погіршує формування логічного мислення, пам'яті, уваги та уяви, ігрова технологія дозволяє підтримувати високий рівень успішності дитини в навчальному процесі.

Практичне значення дослідження. Результати дослідження можуть бути використані для навчання та підвищення кваліфікації вихователів закладів дошкільної освіти, формуючи компетенції для роботи з різними дітьми. Ігрова технологія є компонентом сучасного дошкільного навчання, що сприяє гармонійному вихованню дитини, підготовці до школи та формуванні основних життєвих компетентностей.

База дослідження. Дослідження проводилося у ЗДО «Лісова казка» Гончарівської селищної ради Чернігівського району Чернігівської області (15 дітей старшого дошкільного віку – експериментальна група) та ЗДО №75 Чернівської міської ради (15 дітей старшої групи – контрольна група).

Апробація результатів дослідження. відбувалася у вигляді участі у конференціях з подальшою сертифікацією та друку тез у матеріалах конференцій:

Участь у наукових конференціях:

1. Колесник О.М. Всеукраїнська науково-практична студентська конференція «Інновації та традиції в освіті: історичний досвід і сучасні виклики розвитку дошкільної, початкової, мистецької освіти та культури». (березень 2025, м. Чернігів)
2. Колесник О.М. II Всеукраїнська науково-практична онлайн-конференція з міжнародною участю «Стратегії та практика організації освітнього процесу в умовах невизначеності: нові виклики та перспективи реалізації». (червень 2025, м. Чернігів)
3. Колесник О.М. V Міжнародна науково-практична конференція «Імерсивні технології в освіті» (ІТЕ 2025). (квітень 2025, Національна академія педагогічних наук України)
4. Колесник О.М. Всеукраїнська студентська конференція «Дошкільна та спеціальна освіта в умовах модернізації: проблеми, інновації, перспективи». (травень 2025, м. Івано-Франківськ)

Тези конференцій:

1. Колесник О.М. Ігрова технологія як ефективний засіб розумового виховання дітей у сучасному закладі дошкільної освіти. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної студентської конференції «Інновації та традиції в освіті: історичний досвід і сучасні виклики розвитку дошкільної, початкової, мистецької освіти та культури». Чернігів, 2025. С. 35-36
2. Колесник О.М. Методи та прийоми застосування ігрових технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Матеріали II Всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції з міжнародною участю «Стратегії та практика організації освітнього процесу в умовах невизначеності: нові виклики та перспективи реалізації». Чернігів, 2025 С. 14-16

Структура кваліфікаційної роботи: магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, додатків, списку використаних джерел (59 найменувань). Загальний обсяг роботи – 81 сторінка, основний зміст викладено на 62 сторінках.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗУМОВОГО ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК НАУКОВА ПРОБЛЕМА

1.1. Поняття розумового виховання: сутність, завдання та значення

Проблеми розумового виховання особистості набувають особливої актуальності в умовах сьогодення, коли суспільство переживає загострення суперечностей, трансформацію соціокультурних цінностей і традицій, а також кризу класичної освітньої системи.

Історичні витоки формування ідей розумового виховання можна знайти в педагогічній думці, зокрема у філософських поглядах Платона та Сократа, які наголошували на значущості розуму у процесі виховання. Значну роль відіграла діяльність братських шкіл, що сприяли формуванню у дітей поваги до знань, прагнення до саморозвитку та навичок мислення. Ідеї зарубіжних педагогів, таких як Я. Коменський, І. Герберт, А. Дістервег, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, І. Песталотці, також суттєво вплинули на концепцію розумового виховання, акцентуючи увагу як на накопичених знаннях людства, так і на активній самостійній діяльності дитини [10, с.40].

Вітчизняні просвітники – Х. Євлевич, І. Копинський, Ф. Прокопович, К. Ставровецький, К. Ушинський та інші – також зробили значний внесок у розробку методів і прийомів, спрямованих на активізацію розумової діяльності.

Упродовж останніх п'ятдесяти років до питань розумового виховання зверталися такі науковці, як М. Супрун, В. Сухомлинський та інші, поглиблюючи розуміння цієї теми в контексті сучасної педагогіки.

У сучасній довідковій літературі наводяться різні тлумачення поняття «розумове виховання». Отже, згідно, термінологічного словника з курсу «Педагогіка» [54, с. 74] розумове виховання є однією з ключових складових процесу виховання, метою якого є формування світогляду, знань, умінь, навичок, розвиток пізнавальних можливостей та здібностей особистості, а також

прищеплення культури інтелектуальної праці. У педагогічному словнику авторства Гончаренко С. [12, с.102] розумове виховання трактується як процес формування інтелектуальної культури, пізнавальних мотивів, розумових здібностей, мислення, світогляду та свободи інтелектуального вибору особистості. В. Полонський у своєму словнику з педагогіки та освіти визначає це поняття як організований процес розвитку пам'яті, уваги, мислення, мови, уяви та формування наукового світогляду. Яцик Т.О., Степанюк В.В. розглядає розумове виховання як педагогічну діяльність, що спрямована на розвиток інтелектуальних характеристик підростаючого покоління [59, с.22].

У праці Азарова Л. Є., Франчук Н. Л. «Організація ігрової діяльності дошкільників як соціально-педагогічна проблема» авторки розглядають гру як провідний засіб розумового виховання. Вона сприяє розвитку уваги, уяви, мислення, формує вміння порівнювати, узагальнювати, робити висновки. Розумове виховання тут постає як процес активізації інтелектуальної діяльності дитини через ігрову практику [1, с.11].

Артемова Л. В. у статті «Щоб дитина хотіла і вміла вчитися» підкреслюється, що розумове виховання пов'язане не лише з розвитком інтелекту, а й із формуванням пізнавальних інтересів та мотивації до навчання. Авторка вказує, що головне – щоб дитина відчувала радість від пізнання, бо саме інтерес є рушієм розумового виховання [2, с.6].

Білер О. С. у статті про вплив розвивального середовища на розвиток сенсомоторного інтелекту зазначається, що розумове виховання на ранніх етапах дошкільного дитинства нерозривно пов'язане з сенсомоторним розвитком. Тобто пізнання відбувається через рухи, дії з предметами, експерименти. Авторка підкреслює роль організації середовища для стимуляції інтелектуальних процесів [4, с.60].

У посібнику Богуш А. М., Луцан Н. І. «Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників» розумове виховання тлумачиться через розвиток мовлення як основи мислення. Мовленнєві ігри, вправи, ситуативне спілкування виступають

засобами інтелектуального розвитку, адже вони вчать дитину формулювати думку, будувати судження, аргументувати [5, с. 60].

У статті Бутенко В. Г. «Психолого-педагогічні основи ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку» автор показує, що розумове виховання реалізується через ігрові форми навчання, які сприяють засвоєнню знань, формуванню умінь аналізувати та вирішувати проблемні ситуації. Ігрова діяльність активізує розумову активність і сприяє розвитку креативного мислення [6, с.52].

У публікації Ватаманюк Г. А. «Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності дошкільників» наголошено, що інтелектуальні ігри (логічні, дидактичні, проблемні) є ефективним інструментом розумового виховання. Вони формують навички пошуку інформації, логічних операцій, сприяють розвитку уваги, пам'яті та уяви [7, с.43].

Автори Волинець Ю. О., Стаднік Н. В. підкреслюють, що ігрові технології є ефективним засобом логіко-математичного розвитку старших дошкільників. Розумове виховання в їхньому підході включає формування умінь класифікувати, порівнювати, рахувати, розв'язувати задачі та логічні завдання, що готують дитину до систематичного навчання в школі [9, с.72].

У статті Гавриш Н. В. про інформаційно-ігрові технології розумове виховання розглядається як активізація інтелектуальних та мовленнєвих дій. Авторка наголошує на використанні комп'ютерних і дидактичних ігор для стимулювання мислення, логіки, уяви та мовлення [11, с.23].

Авторка Гончарова Н. О. розглядає ігрові технології у STEAM-освіті як засіб розвитку критичного мислення, творчих здібностей та логічних операцій у дітей дошкільного віку. Розумове виховання у цьому контексті тісно пов'язане із практичним експериментуванням та дослідженням [13, с.161].

Розумове виховання у контексті інноваційних технологій передбачає використання нових методів навчання та дидактичних ігор, що стимулюють розвиток логічного та креативного мислення, підготовку до навчальної діяльності в школі.

Авторка Дичківська І. М. (Глен Доман) акцентує на ранньому розвитку інтелектуальної обдарованості. Розумове виховання включає інтенсивне стимулювання пізнавальної активності, використання карток, ігор та вправ, що тренують пам'ять, увагу та мислення [16, с. 8].

Автори Замелюк М. І., Мордас Д. О., Матвійчук А. М. досліджують ігрову терапію як інструмент розвитку дітей. Розумове виховання тут включає стимулювання мислення, уваги, пам'яті та соціальних навичок через спеціально організовану ігрову діяльність [19, с.55].

У статті Зеленська О., Іншакова І. наголошується, що ігрові технології є ефективним засобом розумового виховання в сучасному закладі дошкільної освіти. Вони сприяють розвитку мислення, логіки, уяви, уваги та підготовці дітей до шкільного навчання [20, с.193].

Розумове виховання, на думку Івершинь А. Г., реалізується через продуктивну діяльність дітей (малювання, конструювання, експерименти). Це сприяє розвитку мислення, уваги, уяви та здатності вирішувати проблемні завдання [21, с.70].

Автор Імбер В. І. досліджує логічне мислення дошкільників, наголошуючи, що розумове виховання передбачає формування умінь класифікувати, аналізувати, узагальнювати, робити висновки на основі спостережень [22, с.54].

Ігрова технологія, як вважає Іншакова І. Є., є ефективним засобом активації розумових процесів, розвитку мислення, пам'яті, уваги та підготовки дітей до шкільного навчання [23, с.193].

У роботі Карабаєва І. І., Яценко Т. В., Пасічник А. В. з інтелектуально обдарованими дошкільнятами розумове виховання передбачає підтримку та розвиток високих пізнавальних здібностей, стимулювання креативності, логіки та здатності до самостійного навчання [24, с.33].

Розумове виховання, як вважають Кейс І. Г. та Гелебрант І. В., пов'язане з підготовкою дітей до навчальної діяльності в школі: формування мислення,

уваги, пам'яті, здатності працювати за інструкцією та вирішувати навчальні завдання [25, с.16].

На думку Ключко Н. Б. організація ігрової діяльності є методичною основою розумового виховання. Через ігрову діяльність формуються мислення, уява, увага, пізнавальний інтерес та комунікативні навички [28].

Узагальнюючи наведені підходи, можна стверджувати, що в довідкових джерелах відсутнє єдине трактування поняття «розумове виховання».

Подібна ситуація спостерігається і в наукових дослідженнях, де немає уніфікованого визначення цього терміна. Одні вчені (С. Гончаренко, В. Ягупов) розглядають розумове виховання як невід'ємну частину всебічного розвитку особистості, що зосереджена на розвитку мислення та пізнавальних функцій. Інші ж (Н. Волкова, Н. Поддяков, Т. Поніманська, М. Фіцула) наголошують, що розумове виховання – це свідомо діяльність педагогів, спрямована на розвиток інтелектуальних сил і мислення дітей, формування наукового світогляду та виховання культури розумової праці. Водночас у таких трактуваннях відсутня згадка про формування системи відносин, яка є важливою складовою цілеспрямованого виховного процесу [58, с.124].

Відома дослідниця М. Холодна трактує інтелектуальне виховання як спосіб організації навчально-виховного процесу, який передбачає індивідуалізований підхід до кожної дитини з метою стимулювання його інтелектуального розвитку. Вона виокремлює два тісно пов'язані аспекти інтелектуального виховання: перший – підвищення ефективності інтелектуальної діяльності дітей шляхом розвитку здатності до аналізу, порівняння, узагальнення, встановлення причинно-наслідкових зв'язків, систематизації знань і вміння аргументувати власну позицію. Другий – розвиток індивідуальних особливостей мислення, що ґрунтується на врахуванні пізнавальних інтересів кожної дитини.

Підсумовуючи аналіз наукових джерел, можна зробити висновок, що всі подані трактування поняття «розумове виховання» не суперечать одне одному, а навпаки – доповнюють загальну картину, розкриваючи його зміст з різних

перспектив. Таким чином, розумове виховання можна визначити як цілеспрямовану взаємодію між вихователями та дітьми, що спрямована на розвиток мислення, пізнавальних здібностей і світоглядних уявлень [15, с.70].

Переважає більшість фахівців у сфері дидактики погоджується, що до ключових завдань розумового виховання належать: надання дітям системних знань з основ наук про природу та суспільство, розвиток пізнавального інтересу, формування навичок мисленнєвої діяльності та виховання самостійності у навчанні.

В. Сухомлинський підкреслює, що реалізація завдань розумового виховання охоплює не лише засвоєння знань, а й їхнє практичне застосування, формування наукового світогляду, розвиток творчих і пізнавальних здібностей, формування культури розумової праці та заохочення до активної розумової діяльності [10, с.145].

Падалка О. С., розширюючи коло завдань розумового виховання, підкреслював необхідність формування в дітей потреби постійно оновлювати знання, вдосконалювати рівень як загальноосвітньої, так і спеціальної підготовки [43, с.12].

Сучасна філософія виховання є динамічною та гнучкою системою, яка прагне дати відповіді на складні питання ідентичності, особистісної свободи та гармонійного розвитку людини в межах суспільних очікувань. Це завдання стає особливо актуальним в умовах постійних змін у світі.

З точки зору психології, виховання розглядається як процес формування когнітивних, емоційних і соціальних умінь. Психологи акцентують увагу на важливості взаємодії індивіда з оточенням, адже саме вона впливає на розвиток мислення та соціальних моделей поведінки. У цьому контексті значну роль відіграють родина, заклади дошкільної освіти та ширше соціальне середовище, які мають суттєвий вплив на формування особистості.

У педагогічному підході виховання трактується як свідомо організований процес, метою якого є формування особистості дитини. Для досягнення цієї мети використовуються різні педагогічні методики, інструменти оцінювання та

виховні стратегії, які спрямовані не лише на передавання знань, а й на розвиток критичного мислення, відповідальності та самостійності [50, с.122].

В умовах сучасного суспільства виховання набуває більш індивідуалізованого характеру, оскільки враховуються інтереси, потреби й унікальні риси кожної дитини. Це відповідає загальній тенденції до визнання особистісної унікальності в освітньому процесі. Окрім того, виховання все більше виходить за національні межі, набуваючи глобального значення. У добу багатокультурності та інтернаціоналізації перед освітніми системами постає завдання формувати особистостей, здатних бути активними громадянами світу.

Виховання можна визначити як цілеспрямований і систематичний процес соціалізації та формування особистості, який здійснюється через передавання суспільних норм, цінностей, знань і культурного надбання. Цей процес включає становлення свідомості, розвиток моральних якостей, інтелектуальних і фізичних здібностей, спрямованих на досягнення балансу між індивідуальними прагненнями та потребами суспільства, забезпечення самореалізації та активної участі особистості у соціальному житті. Виховання має багатогранний характер і реалізується в усіх сферах людської діяльності: у родині, закладах освіти, через медіа та інші суспільні інституції.

На відміну від загального поняття «виховання», яке охоплює моральні, соціальні та культурні аспекти, розумове виховання зосереджується переважно на інтелектуальному розвитку особистості. Його головна мета – не лише передача моральних норм і цінностей, а й активне стимулювання розумових процесів, таких як аналіз, синтез, оцінювання та осмислення інформації. Це дозволяє людині ефективно взаємодіяти з навколишнім світом і приймати обґрунтовані рішення [50, с.123].

Розумове виховання тісно пов'язане з розвитком когнітивних функцій – сприймання, мислення, пам'яті. Психологічні дослідження розкривають, як цей процес сприяє формуванню інтелекту й особистісному зростанню з урахуванням індивідуальних психічних особливостей [43, с.161].

Отже, розумове виховання можна визначити як цілеспрямований і систематичний процес розвитку інтелектуальних умінь і навичок, спрямований на формування критичного мислення, здатності до осмислення, оцінки й обробки інформації. У межах цього процесу відбувається не лише передача знань, а й розвиток творчого потенціалу, навичок розв'язання проблем, критичного аналізу та рефлексії щодо дійсності. Таким чином, розумове виховання виступає окремим, але надзвичайно важливим компонентом загального виховного процесу, акцентуючи увагу на інтелектуальному зростанні та когнітивному розвитку особистості [25, с.16].

Суть розумового виховання полягає у збагаченні дітей певною системою знань, що стає основою для формування світогляду, розвитку інтелектуальних умінь і мислення. Засвоєння знань передбачає освоєння конкретного навчального матеріалу: фактів, понять, термінів, символів, імен, дат, назв, а також усвідомлення взаємозв'язків і залежностей. У процесі навчання в дитини формується світогляд, який є результатом тривалої, напруженої розумової діяльності. Метою світоглядного виховання є формування стійкої структури особистості дитини, яка визначає її ставлення до світу природи й суспільства. Основою світогляду є переконання та погляди, нерозривно пов'язані з умінням мислити теоретично, а також з наявністю свідомої, вольової спрямованості. Важливим елементом світогляду є здатність оцінювати навколишній світ об'єктивно, спираючись на наукові знання. Варто зазначити, що у світогляді людини відображаються риси епохи, в якій вона живе. Досягнення науки XX століття підкреслюють важливість освіти як ключового чинника поступу суспільства [5, с.77].

Розумове виховання неможливе без формування вміння мислити. Це передбачає навчання основам діалектичного мислення – визнання змінності, суперечливості, взаємозалежності та взаємозв'язку понять і явищ. Діалектичне мислення передбачає здатність до нестандартного, багатогранного аналізу об'єктів, процесів і явищ. Важливо розвивати в дошкільнят риси, притаманні науковому стилю мислення: гнучкість, активність, цілеспрямованість, добре

організовану пам'ять, глибину та критичність. Серед видів мислення виокремлюють: діалектичне, логічне, абстрактне, узагальнювальне, категоріальне, теоретичне, індуктивне, дедуктивне, алгоритмічне, технічне, репродуктивне, продуктивне та системне. Дослідженням процесів мислення займаються такі науки, як логіка, психологія, філософія, мовознавство тощо. За словами В. Ягупова, у процесі розумового виховання змінюється не лише зміст, а й форми мислення [14, с.34].

Важливе місце в розумовому вихованні посідає розвиток інтелектуальних умінь, серед яких виділяються навчальні навички. Вони поділяються на загальні (вміння читати, писати, слухати, формулювати усні відповіді, працювати з книгою) та спеціальні (вміння працювати з нотами, технічними кресленнями, картами, математичними розрахунками, слухати музику, користуватися спеціалізованими словниками для перекладу іноземних слів тощо). До найбільш універсальних умінь, що сприяють засвоєнню знань, належать навички самостійної праці, а також ширший спектр умінь, який об'єднується під поняттям культури розумової праці [37, с.9].

Під культурою розумової праці розуміють уміння організовувати розумову діяльність у раціональний спосіб, дотримуючись чіткої системи, акуратності, точності й послідовності у виконанні завдань. Результатом такого підходу стає не лише засвоєння знань з конкретної галузі, а й опанування ефективних методів, прийомів і технік розумової діяльності. Ефективність інтелектуальної роботи значно зростає, коли дотримано системності у розподілі навчального навантаження, організації робочого простору й упорядкуванні навчальних матеріалів. Інтелектуальна культура охоплює зацікавленість у роботі з книжками й сучасними інформаційними технологіями, навички самоконтролю, мислення, саморегуляції розумової діяльності.

Розвитку інтелектуальних умінь сприяє виконання різноманітних типів завдань: дослідницьких (спостереження, експеримент, пошук інформації в літературі, екскурсії, експедиції), аналітичних (порівняння, класифікація),

побудови алгоритмів і їх застосування, а також вміння виокремлювати явища за спільними ознаками, узагальнювати тощо.

На думку С. Гончаренка, ефективність розумового виховання залежить від наукової глибини й різноманітності знань, що подаються дітям, методик, які активізують пізнавальну діяльність і заохочують до самостійності, а також від створення позитивного емоційного середовища в навчальному процесі. Найактивніше розумове виховання відбувається під час виконання завдань з елементами проблемності, що вимагають творчості, ініціативності та самостійного мислення [12, с.82].

Для реалізації завдань розумового виховання необхідна наявність відповідних навчальних програм, високий рівень викладання, поєднання теорії з практикою. Визначальну роль відіграє також соціальна й професійна позиція вчителя, адже саме вона сприяє формуванню в дітей наукового світогляду. Надзвичайно важливим чинником успішного розумового виховання є довіра дітей до свого вихователя.

Розглядаючи питання розумового виховання, варто також звернути увагу на споріднене з ним поняття – «розумовий розвиток». Це поняття тісно пов'язане з накопиченням знань, виконанням розумових операцій та вдосконаленням інтелектуальної сфери особистості. У контексті розумового розвитку основна увага приділяється розкриттю інтелектуального потенціалу дітей та організації цілеспрямованої діяльності з оволодіння знаннями, навичками, уміннями та розвитку творчих здібностей [24, с.38].

На відміну від розумового розвитку, розумове виховання акцентує увагу на формуванні мотиваційної структури особистості, що включає інтереси, мотиви, пізнавальні потреби, а також передбачає подолання джерел негативної мотивації до навчання.

Педагогічна практика вказує на те, що розумове виховання реалізується через виховний потенціал самого процесу навчання. Йдеться про тісний взаємозв'язок між знаннями, уміннями та навичками, що здобуваються дітьми, і формуванням у них емоційно-ціннісного ставлення до навколишнього світу.

Крім цього, значну роль у розумовому вихованні відіграє розвивальне навчання, спрямоване на підвищення рівня пізнавальних можливостей дітей, зокрема сприймання, пам'яті, мислення й уяви.

Важливими інструментами розумового виховання виступають проблемно-орієнтовані методи навчання, які сприяють розвитку самостійності мислення, формуванню здатності розв'язувати нові задачі, творчому засвоєнню знань, активізації пізнавальної мотивації.

1.2. Види ігрових технологій та їх характеристика

Серед характерних для дошкільного віку форм активності дитини можна виділити пізнавальну, образотворчу (малювання, ліплення, аплікацію, конструювання), музичну та ігрову діяльність. З-поміж них найважливішу роль у всебічному розвитку дитини відіграє саме гра. Завдяки своєму значному впливу на емоційний, соціальний, фізичний, інтелектуальний та вольовий розвиток, гра справедливо вважається провідною діяльністю дошкільника [6, с.56].

У Базовому компоненті дошкільної освіти відмічено:

«Ігрова компетентність це — здатність дитини до вільної, емоційно насиченої, спонтанної активності з власної ініціативи, в якій реалізується можливість застосування наявних і освоєння нових знань та особистісного розвитку через прагнення дитини до участі в житті дорослих шляхом реалізації інтересів в ігрових та рольових діях в узагальненій формі.

Ігровий процес як зона найближчого розвитку дитини вимагає збагаченого ігрового середовища і педагогічного супроводу дорослих і тому класифікація ігор відображає ступінь активності та свободи дитини в організації ігрової діяльності.» [3, с.14]

Ігрова діяльність стимулює розвиток мислення, робить його більш гнучким, здатним до змін, сприяє адаптації до різноманітних соціальних і внутрішніх змін, що супроводжують життя в суспільстві. З огляду на це, ігрові технології дедалі частіше впроваджуються в педагогічну практику організації та

управління навчально-виховним процесом на всіх рівнях освіти. Вони мають значний розвивальний потенціал і надають освітньому процесу емоційного забарвлення, роблячи його цікавим та привабливим для учасників.

Водночас, у вітчизняній науково-методичній літературі поки що відсутнє узгоджене тлумачення понять «ігрова технологія» та «ігрова методика», що ускладнює точне визначення й систематизацію педагогічних технологій, які застосовуються у сфері дошкільної освіти.

Наприклад, К. Крутій висловлює думку, що використання терміна «ігрові технології» для опису ігрової діяльності дітей дошкільного віку є некоректним. Науковиця наголошує на неприпустимості плутанини в поняттях, зокрема між термінами «ігрові педагогічні технології», «ігрова діяльність», «ігрові методи та прийоми», «дидактична гра», оскільки вони мають різне змістове наповнення та різняться за своїм призначенням і застосуванням [33].

Найбільш поширеним є підхід, згідно з яким ігрові педагогічні технології розглядаються як такі, що ґрунтуються на педагогічній грі – особливому виді діяльності, орієнтованому на відтворення та засвоєння соціального досвіду в умовах змодельованих ситуацій [9, с.102].

Щоб відповідати вимогам сучасної освіти, педагогічні технології мають відповідати низці ключових характеристик: концептуальності, системності, керованості, ефективності та відтворюваності. Концептуальність передбачає опору на певну наукову концепцію, яка поєднує філософські, психологічні, дидактичні й соціально-педагогічні засади для досягнення навчальних цілей. Системність означає наявність внутрішньої логіки процесу, взаємозв'язок між його етапами та загальну цілісність. Керованість визначається здатністю планувати, проектувати освітній процес, проводити діагностику на кожному етапі, змінювати засоби й методи з метою досягнення бажаного результату.

Ефективність означає результативність і оптимальність з точки зору витрачених ресурсів, а також здатність забезпечити досягнення визначеного рівня освіти. Відтворюваність технології полягає в її здатності бути використаною в різних освітніх закладах, незалежно від особистих якостей

педагога, його досвіду чи професійного стажу. Тобто педагогічна технологія має слугувати надійним інструментом, доступним для будь-якого викладача.

Сучасні науковці визначають три ключові компоненти в структурі педагогічної технології: концептуальну, змістовну та процесуальну частини. Концептуальна складова є науковим підґрунтям технології; змістовна охоплює загальні та конкретні цілі, а також зміст навчального матеріалу; процесуальна частина включає форми, методи, засоби, прийоми, які використовує педагог у процесі організації навчання, управління засвоєнням знань та діагностики результатів освітньої діяльності. Тому для того, щоб певна система могла вважатися педагогічною технологією, вона має відповідати всім цим структурним елементам [8, с.88].

Однією з важливих передумов ефективного впровадження ігрових технологій є освітній простір. На думку Н. Гавриш, простір і середовище пов'язані як базис і надбудова: середовище реалізує на матеріальному рівні те, що задано в ідеальному – концепціях, моделях, теоріях, принципах. Хоча дехто ототожнює ці поняття, у підсумку йдеться про створення умов, сприятливих для особистісного самовизначення дитини. Такий простір має сприяти її інтересам, вибору, самовираженню через різні форми діяльності. Щоб це стало можливим, розвивальне середовище має бути насиченим, багатофункціональним і варіативним [11, с.24].

У науковій літературі термін предметно-ігрове середовище трактується як система психолого-педагогічних, матеріально-технічних, гігієнічних та естетичних умов, що забезпечують організацію повноцінного життя дітей у дошкільних установах [5, с.86]. Це середовище включає ретельно підібрані й грамотно розміщені іграшки – як реалістичні, так і умовні, модулі для гри, макети, предмети-замінники, інші ігрові атрибути, які відповідають віковим особливостям розвитку дітей. Правильне використання таких матеріалів сприяє формуванню ігрових умінь і активному розвитку ігрової діяльності в різні періоди дошкільного віку [7, с.44].

Прийнто вважати, що всі форми та засоби, що сприяють становленню ігрової діяльності дитини, розподіляють на: матеріальні ігрові засоби (ігрове поле, спеціально створені засоби для гри, предмети замітники, предмета які не створені для гри); інформаційні ігрові засоби (екскурсії, спостереження, художня література); інтерактивні ігрові засоби – комп'ютерні технології (інтерактивна дошка, інтерактивна підлога), соціальне проектування, ігрові провокації, ігри-квести, флеш-ігри. В ідеалі приміщення садочка повинно стати розвивальним простором – великою дослідницькоігровою кімнатою для дітей.

В Методичних рекомендаціях до оновленого Базового компоненту дошкільної освіти з метою розвитку ігрової компетентності дитини вихователям рекомендовано [3, с.10]:

- збагачувати інформацію про різні ігрові ситуації та ігрові дії;
- організувати облік інтересів дітей групи (візуальний, змінний, як календар, щоб дитина чула запитання «що цікаво тобі сьогодні, як, з ким ти хочеш гратися»);
- щоденно вчити дітей гратися з іграшками, вводити нові іграшки та ретельно пояснювати, як ними грати; організовувати спостереження за іграми інших дошкільників;
- читати та обговорювати багато літературних творів; обговорювати мультфільми;
- розширювати тематику та збагачувати сюжети самодіяльних творчих ігор дітей;
- розігрувати казки; вигадувати спільно з дітьми сюжети казок і розігрувати їх;
- обігрувати персонажі та взаємодію одне з одним;
- вчити дітей планувати та розвивати ігрові ситуації, узгоджувати свої дії з діями дітей;
- практикувати ігрові провокації (навмисна зміна перебігу гри, ігрової ситуації);

- формувати мобільне (змінюване) предметноігрове розвивальне середовище;
- спільно створювати простір ігрової діяльності – від добору іграшки для гри до побудови ігрового поля (обладнання магазину, халабуда, кімната для ляльки);
- тренувати дітей брати на себе роль та поєднувати уявні й реальні рольові дії;
- підкреслювати радість від активності та цікавої гри з усіма;
- перетворювати повсякденну гру у святкове дійство, яке міцно закарбовується в пам'яті завдяки піднесеному, емоційно-ігровому забарвленню;
- використовувати будь-яку можливість дітям відчувати успіх, повірити у власні сили;
- підтримувати атмосферу радості та емоційного благополуччя ігрової активності дітей як критеріїв якості психологічного мікроклімату дитячого колективу; заохочувати до вигадкування в ігровій діяльності; спонукати розпочинати та завершувати гру (доводити гру до кінця);
- зацікавлювати, розширюючи сюжети ігор, завдяки наслідуванню створювати ситуації, коли дитина опановує ігровий простір та збагачує варіативність видів ігор;
- створювати умови, коли дитина може самостійно розгортати сюжет гри, змінювати правила гри та контролювати їх дотримання [46, с.33].

У Державному стандарті дошкільної освіти окреслено різноманітні форми, методи та засоби освітньої діяльності для розвитку ігрової компетентності дітей. Вони представлені в переліку «Абетка засобів», до якого входять: арт-графіка, активна ігрова година, аналіз життєвих ситуацій, бесіда, вікторина, візитки ігор, вітрина ігор, день без іграшок, день професій, діяльність з реальними предметами, екскурсії, ігрові завдання, ігрові кола, ігрові вправи, ігрові гостини, ігро-глобус, ігровий вікенд, ігротека, імпровізація, індивідуальні ігрові завдання, колективне сюжетне складання гри, конструювання, ігрові лотереї, майстерні іграшок, моделювання гри, мультібус ігор, печатка-куча (японською «балаканина»),

прикладі, проблемні ситуації, панкові зустрічі, польові діалоги, уявні ігрові ситуації, фабрика ігор, хвилинки правил.

Г. Селевко вважає, що місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння учителем функцій і класифікації педагогічних ігор (рис. 1.1).

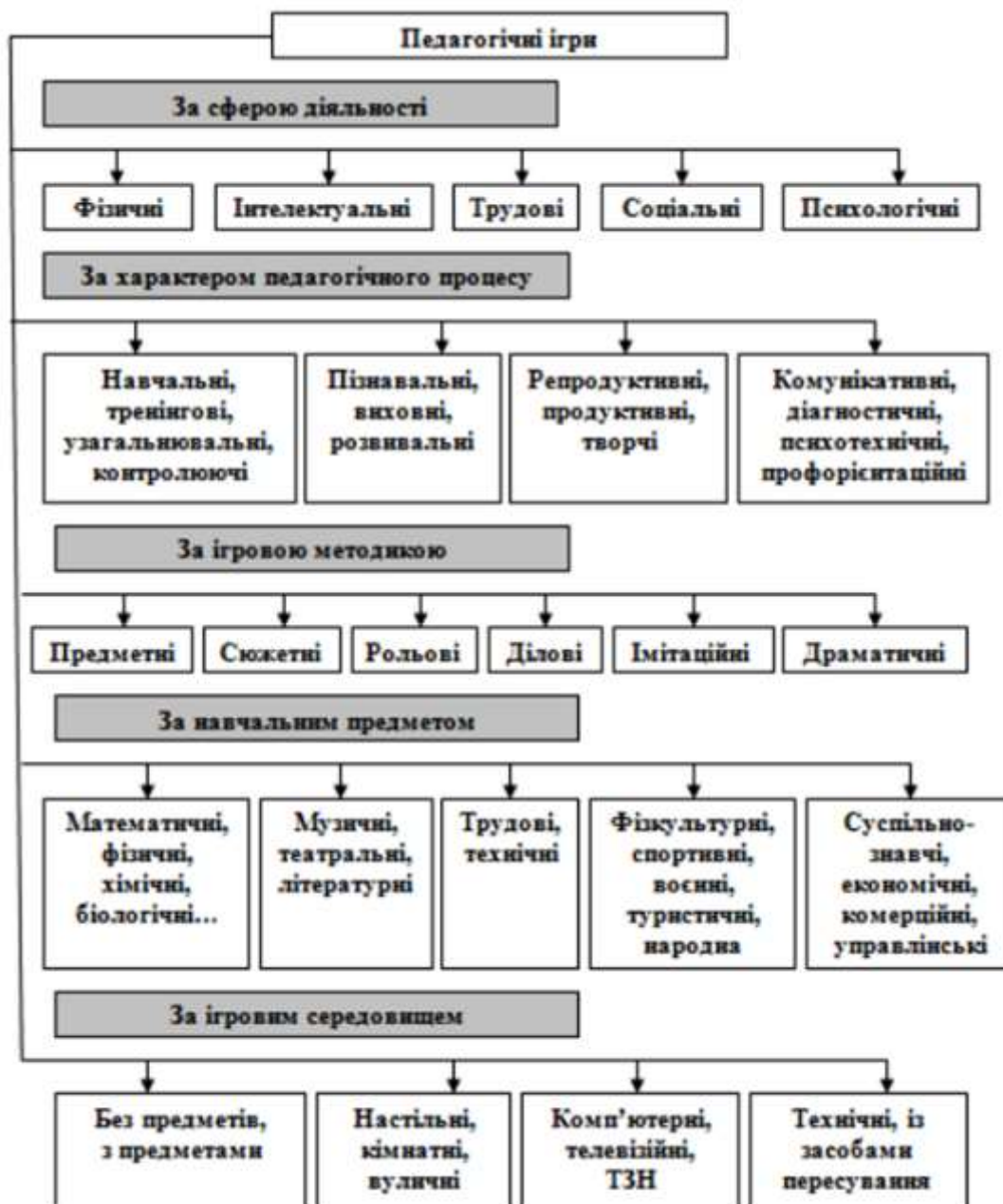


Рис. 1.1. Класифікація педагогічних ігор (Г. Селевко)

На думку Г. Селевко, ігрові технології охоплюють широкий спектр цільових орієнтирів:

- **Дидактичні:** сприяють розширенню кругозору, активізації пізнавальної діяльності, практичному застосуванню знань, умінь і навичок, формуванню вмінь, необхідних для виконання різноманітних завдань, а також розвитку трудових навичок.

- **Виховні:** спрямовані на формування самостійності, світоглядних, етичних та естетичних переконань, розвиток почуття колективізму та комунікативних умінь.

- **Розвивальні:** передбачають стимулювання уваги, пам'яті, мовлення, мислення, уміння аналізувати та порівнювати, розвитку уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії та навичок прийняття рішень.

- **Соціалізуючі:** сприяють засвоєнню соціальних норм і цінностей, адаптації до навколишнього середовища, а також розвитку навичок саморегуляції [25, с.17].

З погляду психології та педагогіки, гра має суттєвий вплив на формування особистості:

- вона зменшує негативний вплив помилок і невдач, даруючи відчуття радості, задоволення та впевненості у власних силах;

- забезпечує свободу фантазії та варіативність, оскільки зв'язок між метою та засобами у грі не завжди однозначний – цілі можуть змінюватись залежно від обставин;

- гра розвивається за визначеним сценарієм, не є хаотичною;

- сприяє сприйняттю та осмисленню зовнішнього світу, слугуючи засобом його моделювання;

- відображає культурні ідеали та цінності, залучає особистість до загальнолюдської культури;

- виступає засобом соціалізації, формування життєвих орієнтирів;

- колективна гра виконує психотерапевтичну роль, допомагаючи адаптуватись до соціального життя;

- є важливим інструментом розумового, морального, фізичного та естетичного розвитку;

- сприяє розвитку мовлення, як монологічного, так і діалогічного [37, с.11].

Особливістю гри у дошкільному віці є її здатність активізувати мимовільне запам'ятовування. Діти дошкільного віку, занурюючись у гру, часто неусвідомлено запам'ятовують інформацію, що не була метою навчання, завдяки яскравим образам, емоційності та легкому входженню в роль.

Ігри, орієнтовані на розвиток емоційного інтелекту, дають дітям змогу виражати свої емоції через різні ігрові ситуації. Це сприяє розвитку вміння розпізнавати та виражати свої почуття, що є важливою складовою емоційного інтелекту та когнітивного розвитку. Ігри також допомагають дітям усвідомлювати емоції інших, що сприяє розвитку емпатії та здатності розуміти почуття оточуючих, покращуючи соціальні навички. В процесі гри діти навчаються взаєморозумінню – здатності розуміти емоції інших та взаємодіяти з ними на чутливому рівні, що сприяє розвитку емоційної інтелігентності та соціальної компетентності. Регулювання емоцій під час таких ігор дозволяє дітям краще контролювати свої емоції та розвивати навички управління своїм емоційним станом. Розуміння і вираження емоцій у ігровому контексті також сприяє формуванню стійкості до стресу, навчаючи дітей справлятися з емоційними труднощами та адаптуватися до змін у своєму емоційному стані. Таким чином, ігри, спрямовані на розвиток емоційного інтелекту, не тільки допомагають дітям розуміти та виражати свої почуття, але й мають великий потенціал для формування емоційної розумової компетентності та соціальних навичок [44, с.43].

Ігри з чітко визначеними завданнями вимагають від дітей уваги до деталей та концентрації на виконанні конкретних інструкцій, що сприяє розвитку їхньої здатності уважно сприймати інформацію і точно виконувати завдання. Такі завдання допомагають дітям удосконалювати логічне мислення, формуючи навички логічного аналізу та вираження власних думок. Граючи в ігри з чіткими завданнями, діти вчаться ефективно виконувати інструкції, що розвиває їхні навички виявлення та виконання завдань і може бути корисним як у навчанні,

так і в повсякденному житті. Чітко сформульовані завдання допомагають дітям краще розуміти, що їм потрібно робити, і сприяють розвитку їхньої самостійності, формуючи навички самоорганізації. Виконання таких завдань також стимулює аналітичне мислення, адже діти повинні розуміти причинно-наслідкові зв'язки та ухвалювати обґрунтовані рішення. Таким чином, ігри з чітко поставленими завданнями сприяють розвитку концентрації, логічного та аналітичного мислення, навичок самостійності та виконання завдань, що позитивно впливає на інтелектуальний розвиток дітей.

Ігрові технології не тільки сприяють формуванню знань, а й дозволяють дітям розвивати соціальні, емоційні, фізичні та творчі навички. Нижче розглянуто основні види ігор, які застосовуються в закладах дошкільної освіти для ефективного розумового виховання [46, с.101].

1. Рольові ігри. Рольові ігри є основою багатьох ігрових технологій у дошкільній освіті. Вони дозволяють дітям вживатися в різні соціальні ролі, такі як лікар, продавець, вчитель, поліцейський тощо. Завдяки таким іграм діти вчаться співпрацювати, вирішувати конфлікти, розвивають комунікативні та соціальні навички. Ці ігри сприяють розвитку уяви, творчих здібностей, а також покращують навички взаємодії з іншими людьми.

2. Ігри з чіткими завданнями. Вони сприяють розвитку концентрації уваги, логічного мислення та здатності дотримуватись інструкцій. Це можуть бути різні головоломки, розвиваючі ігри на кшталт лото, пазлів, карткових ігор, які дозволяють дітям зосереджуватися на виконанні конкретних завдань і розвивати навички вирішення проблем.

3. Ігри з реальними предметами. Цей метод включає використання іграшок, будівельних блоків, природних матеріалів для створення реалістичних ситуацій або конструювання. Це можуть бути ігри на тему «будівництво», «магазин», «ферма» тощо, де діти навчаються працювати з матеріалом, формують просторове уявлення, а також здатність до практичного використання знань.

4. Ігри на розвиток емоційного інтелекту. Це ігри, які допомагають дітям розпізнавати свої емоції та емоції інших людей. Вони можуть включати завдання на вираз емоцій через жести, міміку, або інтерпретацію емоційних ситуацій. Такі ігри сприяють розвитку емпатії, саморегуляції емоцій, розуміння соціальних норм і взаємодії з іншими [49, с.103].

5. Інтерактивні ігри. Використання сучасних мультимедійних засобів, інтерактивних дошок, комп'ютерних програм або мобільних додатків дозволяє створювати ігрові ситуації, які сприяють розвитку когнітивних навичок. Такі ігри можуть бути з елементами програмування, логічних завдань або математичних ігор, які інтегруються з реальним навчальним процесом.

6. Театралізовані ігри. Театралізовані ігри допомагають дітям розвивати мовлення, збагачувати словниковий запас, формувати навички виразної мови та інтонації. Діти разом з педагогом або самостійно можуть ставити короткі вистави за казками або створювати власні сюжети, що сприяє розвитку їх творчості, уяви та колективної діяльності.

7. Мобільні ігри та фізичні ігри. Ігри на свіжому повітрі, рухливі ігри, спортивні естафети, ігри з м'ячем або предметами для розвитку фізичних навичок (наприклад, балансування, біг, стрибки) є важливими для фізичного розвитку дітей. Вони допомагають покращувати координацію рухів, витривалість, а також вчать працювати в команді, виконувати правила і взаємодіяти з іншими.

8. Ігри на розвиток творчих здібностей. Такі ігри включають малювання, ліплення, конструювання, аплікацію та інші форми творчої діяльності. Вони стимулюють розвиток фантазії, креативності, дрібної моторики та уяви. Діти можуть створювати власні предмети, образи, а також виражати свої ідеї через творчість.

9. Ігри з проблемними ситуаціями. Цей метод включає створення ігрових ситуацій, які вимагають від дітей розв'язання проблеми або прийняття рішень. Наприклад, «Що робити, якщо...?» або «Як вирішити конфлікт?». Такі

ігри сприяють розвитку критичного мислення, навичок розв'язання проблем і прийняття обґрунтованих рішень [49, с.104].

10. Ігри на розвиток комунікативних навичок. Це можуть бути ігри, де діти взаємодіють між собою, працюють у командах, передають інформацію один одному, вчаться слухати та бути почутими. Ігри на розвиток мови та спілкування можуть включати розповіді, обговорення, ігри з питаннями та відповідями.

Усі ці ігри забезпечують не тільки ефективне засвоєння знань, але й сприяють загальному розвитку дитини, формуючи у неї навички самовираження, взаємодії з іншими, а також розвиток когнітивних, соціальних і емоційних компетенцій. Ігрові технології дозволяють створити оптимальні умови для всебічного розвитку дітей в дошкільних навчальних закладах.

1.3. Методи та прийоми застосування ігрових технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти

Методи та прийоми застосування ігрових технологій в освітньому процесі дошкільного закладу є невід'ємною частиною сучасної педагогіки та є потужним інструментом розвитку особистості дитини. Нижче наведено докладний опис кожного методу та прийому, що розкриває їх сутність, особливості застосування та вплив на розвиток дітей [46, с.35].

Імітаційні методи включають сюжетно-рольові і драматичні ігри, в яких діти відтворюють реальні або уявні ситуації, виконуючи ролі дорослих або казкових персонажів. Ці ігри дозволяють дитині діяти в уявних обставинах, програвши певні сценарії поведінки. Наприклад, гра «Лікарня» вчить турботі та співчуттю, «Магазин» – розвиває мовлення та математичні навички, «Сім'я» – допомагає зрозуміти соціальні ролі. Такі ігри формують у дітей емоційну чуйність, комунікативні навички, здатність до співпраці та правил поведінки у соціумі.

Метод ігрової моделі полягає у перетворенні всього навчального процесу на ігрову форму. У основі такого підходу лежить створення цілісної ігрової ситуації, у межах якої вирішуються освітні завдання. Наприклад, вивчаючи

геометричні постаті, педагог пропонує дітям стати «архітекторами» казкового міста, де потрібно звести будинок із постатей. Ігрова модель робить навчальний матеріал доступним та цікавим, підвищує мотивацію дитини, дозволяє активізувати пізнавальну діяльність, стимулює фантазію та ініціативу.

Проблемно-ігровий метод ґрунтується на створенні в ігровій формі проблемної ситуації, яку необхідно вирішити. Такі завдання спонукають дитину мислити, аналізувати, робити вибір. Наприклад, казковий герой втратив свої речі – дітям слід визначити, кому що належить, спираючись на описи. Або у грі «Допоможи звірятам» дитина вибирає, які продукти підійдуть ведмежатці, а які – зайчику, розвиваючи логічне мислення та навичку класифікації. Цей метод формує аналітичні здібності, вчить дітей розмірковувати та приймати рішення [52, с.209].

Метод ігрового тренування спрямований на багаторазове повторення дії з метою його закріплення, але не в нудній формі, а через захоплюючу ігрову діяльність. Наприклад, для закріплення рахунку до 10 можна використовувати гру з м'ячем: педагог називає число, а дитина ловить м'яч і називає сусідні числа. У вправах на звукобуквенний аналіз діти можуть перетворюватися на «звукових слідопитів». Цей метод дозволяє ефективно закріпити навички, зробити процес засвоєння знань живим та рухливим.

Метод ігрових проектів включає виконання дітьми колективної або індивідуальної роботи, організованої у формі гри. Наприклад, проект «Город на підвіконні» передбачає посадку рослин, спостереження за їх зростанням, створення табличок, малюнків та оповідань. Проекти можуть бути короткостроковими (на одне заняття) або довгостроковими (тиждень і більше). Вони розвивають самостійність, уміння планувати, розподіляти обов'язки, працювати у команді, і навіть формують відповідальність результат.

Гра-експеримент є ігрове завдання з елементами дослідницької діяльності. Діти, граючи, спостерігають, роблять висновки, прогнозують результати. Наприклад, вони з'ясовують, що тоне, а ні, додаючи різні предмети у воду; вивчають, як поєднуються фарби; спостерігають за зростанням паростків. Такий

прийом розвиває пізнавальний інтерес, формує первинні наукові уявлення, вчить спостерігати та робити прості висновки.

Сюрпризний момент – це несподіваний елемент на початку або в ході заняття, який викликає емоційний відгук та інтерес у дітей. Наприклад, лист від казкового персонажа із завданням, поява іграшки з проханням про допомогу, загадковий предмет у коробці. Сюрприз викликає бажання брати участь у діяльності, сприяє емоційному підйому, мотивації до навчання та запам'ятовування [57, с.84].

Використання ігрового персонажа передбачає, що протягом заняття дітей супроводжує вигаданий герой - лялька, звірятко, робот, казковий персонаж. Він може «помилятися», «ставити запитання», «пропонувати завдання». Діти сприймають такого героя як живого, намагаються допомогти, пояснити, виправити. Цей прийом активізує мовлення, мислення, сприяє розвитку емпатії та впевненості у собі.

Гра-фантазія будується на уяві: педагог пропонує дітям уявити себе кимось або опинитися у незвичайній ситуації. Наприклад: «Уявіть, що ми краплинки дощу, і летимо з неба», або «Ми потрапили в країну велетнів». У ході таких ігор діти розвивають образне мислення, творчу уяву, вміння вибудовувати фантастичні образи та сюжети, що також позитивно впливає на розвиток мовлення.

Гра-вікторина застосовується для закріплення пройденого матеріалу у цікавій формі. Дітям задаються питання, на які вони мають швидко та правильно відповісти. Наприклад, у вікторині за казками потрібно дізнатися героя з опису чи знайти помилку у розповіді. Цей прийом розвиває увагу, пам'ять, швидкість мислення, допомагає узагальнити та систематизувати знання.

Музично-ритмічні ігри включають елементи ритміки, співу, танцю і рухів під музику. Наприклад, ігри з бавовнами, тупотінням, танцями, «замри-отомри». Такі ігри розвивають слух, почуття ритму, координацію рухів, фізичну витривалість, а також сприяють емоційній розрядці та позитивному настрою [57, с.92].

Дидактичні ігри спрямовані на формування та розвиток пізнавальних процесів. Вони створюються з конкретною навчальною метою: навчити рахувати, порівнювати, класифікувати, розрізняти форми та кольори, орієнтуватися у просторі. Наприклад: «Знайди зайве», «Склади за зразком», «Назви за ознакою». Ці ігри формують логічне мислення, увагу, пам'ять, сенсорне сприйняття.

Ігри в розвитку мови охоплюють широкий спектр мовних умінь: словниковий запас, граматично правильну мову, зв'язне висловлювання. Це можуть бути ігри «Скажи навпаки», «Закінчи пропозицію», «Розкажи по картинці», «Склади розповідь». Вони розвивають артикуляцію, фонематичний слух, навик діалогу та монологу, збагачують словник.

Таким чином, кожен з методів та прийомів застосування ігрових технологій у дошкільній освіті виконує не тільки розважальну функцію, а й несе важливу освітню, розвиваючу та виховне навантаження. Ігрова діяльність стає невід'ємною частиною процесу навчання, при цьому зберігаючи природний інтерес дитини до пізнання навколишнього світу. Саме у грі відбувається формування особистості, розвиток інтелекту, емоцій, соціальних та творчих здібностей, а отже – підготовка до успішного життя в майбутньому.

Висновки до першого розділу

У процесі теоретичного дослідження проблеми розумового виховання дітей дошкільного віку через ігрові технології було уточнено сутність ключових понять: «виховання», «розумове виховання», «засіб» та «ігрова технологія». Виховання інтерпретується як складний, багатовимірний процес, що включає не лише передачу знань, а й формування у дітей критичного мислення, самостійності та відповідальності. Розумове виховання розглядається як складова частина загального виховного процесу, що зосереджена на розвитку когнітивної сфери особистості – таких умінь, як критичне мислення, сприйняття, аналіз та синтез інформації. Засобами виступають як матеріальні, так і

нематеріальні компоненти, які виконують роль інструментів для досягнення освітніх цілей, сприяючи гармонійному розвитку особистості дитини. Ігрові технології, у свою чергу, є ефективним засобом реалізації цих завдань, оскільки створюють комфортне та розвивальне середовище для формування різнобічних якостей дошкільника.

Отже, у сучасній науковій думці розумове виховання трактується як цілеспрямований процес співпраці між вихователем та дітьми, спрямований на розвиток мислення, пізнавальних здібностей та формування світогляду. Основною метою розумового виховання є засвоєння дітьми базових знань з різних галузей, розвиток інтелекту та становлення наукового світогляду. Його зміст охоплює систему знань, понять і положень з науки, культури, техніки, способи розумової діяльності та розвиток особистісних якостей дитини.

Для формування високого рівня ігрової компетентності у дітей дошкільного віку необхідно враховувати кілька факторів: ефективні ігрові технології, сучасні форми, методи та засоби освітньої діяльності, професіоналізм педагога, а також розвивальний простір та ігрове середовище закладу освіти.

РОЗДІЛ 2

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЕФЕКТИВНОГО ЗАСОБУ РОЗУМОВОГО ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

2.1. Критерії, показники та рівні ефективності розумового виховання дітей старшого дошкільного віку засобами ігрових технологій

Розумове виховання дітей старшого дошкільного віку є важливою складовою їхнього всебічного розвитку, оскільки саме у цьому віковому періоді активно формуються пізнавальні процеси, розвивається логічне мислення, увага, уява та мовлення. Використання ігрових технологій виступає ефективним засобом стимулювання пізнавальної активності дітей, адже гра є провідною діяльністю дошкільного віку, яка природним чином поєднує навчальні та виховні впливи. Для визначення ефективності розумового виховання за допомогою ігрових технологій необхідно виділити основні критерії, показники та рівні сформованості розумового розвитку [50, с.221].

Критерій (від грец. *kriterion* – засіб судження) – це ознака або показник, на основі якого здійснюється оцінювання, перевірка чи визначення рівня досягнень. У теоретичному пізнанні критерій виступає показником істинності або хибності певного положення. Вони є основою будь-якої оціночної діяльності та виконують функцію орієнтиру.

Американські психологи підкреслюють, що під час оцінювання результатів власних дій людина зазвичай співвідносить їх із певним критерієм, яким найчастіше стає попередній досвід або власні досягнення. Якщо для порівняння обирається власний досвід, говорять про автономні критерії. У випадку, коли результати співставляються з успіхами інших людей, ідеться про критерії соціального порівняння.

Разом із тим, поняття критеріїв варто тлумачити ширше. По-перше, оцінювання включає не лише порівняння, але й формування суджень, передбачень, визначення нових завдань. По-друге, критеріями можуть виступати не тільки власні чи чужі досягнення, а й будь-які зразки іншого походження.

Без наявності критеріїв оцінна діяльність є неможливою. Лише завдяки їм оцінка набуває для дитини змісту й стає джерелом внутрішньої мотивації та стимулу до подальшого розвитку [37, с.12].

Критерії розумового виховання:

1. Пізнавальна активність – виражається у допитливості, бажанні дитини пізнавати нове, умінні ставити запитання дорослому чи одноліткам, у прояві ініціативи в ігрових ситуаціях. Діти з високим рівнем пізнавальної активності прагнуть пояснити явища природи, соціальні події, беруть активну участь у дидактичних іграх та експериментах.

2. Розвиток мислення – характеризується здатністю до виконання логічних операцій: аналізу, синтезу, порівняння, класифікації, узагальнення. У старшому дошкільному віці важливим є вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, знаходити нестандартні рішення у грі, діяти відповідно до умов завдання.

3. Розвиток мовлення – визначається багатством словникового запасу, граматичною правильністю, послідовністю та зв'язністю висловлювань. У грі дитина розвиває вміння описувати ситуації, пояснювати власні дії, аргументувати позицію, що є показником її інтелектуальної зрілості.

4. Увага та пам'ять – увага проявляється у здатності концентруватися на завданні, переключатися між видами діяльності, зберігати інструкцію. Пам'ять оцінюється за обсягом, точністю і міцністю відтворення, особливо під час запам'ятовування віршів, правил гри, послідовності дій.

5. Уява та творчість – проявляються у створенні нових образів, сюжетів, моделей поведінки. У сюжетно-рольових іграх дитина комбінує різні ролі, вигадує історії, демонструє здатність творчо мислити, що є важливим показником її розумового розвитку.

Показники рівня розумового виховання:

- Для пізнавальної активності: кількість і якість запитань, бажання брати участь у пізнавальних іграх, здатність зосереджувати увагу на об'єкті дослідження.
- Для розвитку мислення: уміння знаходити спільні та відмінні ознаки предметів, самостійно класифікувати об'єкти, пояснювати причинно-наслідкові залежності у грі.
- Для розвитку мовлення: довжина та зв'язність висловлювань, здатність описати предмет чи подію, використання нових понять і слів.
- Для уваги і пам'яті: стійкість зосередження на завданні, точність відтворення ігрових правил, здатність запам'ятати та повторити вивчене.
- Для уяви та творчості: здатність самостійно створювати сюжет гри, пропонувати нові ігрові дії, вигадувати способи розв'язання завдань.

Рівні розумового виховання:

1. Високий рівень. Дитина проявляє стійку пізнавальну активність: постійно задає запитання, самостійно шукає відповіді, активно включається у будь-які ігрові завдання. Вона вміє аналізувати, порівнювати, робити узагальнення та висновки. Мовлення добре розвинене – дитина вільно формулює думки, будує розгорнуті висловлювання. Увага тривала і стійка, пам'ять довільна, здатна відтворювати як основний, так і другорядний матеріал. Уява проявляється у здатності створювати складні ігрові сюжети, творчо підходити до виконання завдань, генерувати нові ідеї [39, с.210].

2. Середній рівень. Дитина проявляє інтерес до пізнавальної діяльності, але іноді втрачає увагу або потребує підказки дорослого. Вона може виконувати аналіз і порівняння, але часто з опорою на наочність. Мовлення достатнє для комунікації, проте у висловлюваннях відсутня послідовність, лексичний запас обмежений. Увага нестійка, легко відволікається на сторонні подразники. Пам'ять дозволяє відтворювати основну інформацію, але з пропусками деталей. Уява проявляється, але переважно у звичних ігрових ситуаціях.

3. Початковий рівень. Дитина майже не проявляє пізнавальної ініціативи, діє лише за інструкцією дорослого. Логічні операції виконуються з труднощами, часто потребує допомоги. Мовлення бідне, відповіді короткі, словниковий запас обмежений. Увага розсіяна, пам'ять механічна, запам'ятовує лише частину матеріалу. Уява майже не проявляється, сюжет гри одноманітний або повністю копіює зразок дорослого.

Таким чином, розумове виховання дітей старшого дошкільного віку засобами ігрових технологій має чіткі критерії та показники, які дозволяють визначати рівень інтелектуального розвитку. Систематичне застосування ігор – дидактичних, сюжетно-рольових, будівельних, театралізованих – забезпечує комплексний вплив на розвиток мислення, мовлення, пам'яті, уваги та уяви. Це дозволяє не лише підтримувати інтерес дитини до пізнання, а й формувати в неї готовність до навчальної діяльності у школі, створюючи основу для успішної соціалізації та подальшого розвитку особистості.

2.2. Ефективність впровадження ігрових технологій щодо розвитку розумового виховання старших дошкільників у закладі дошкільної освіти

На констатувальному та формувальному етапах було проведено дослідження. База дослідження ЗДО «Лісова казка» Гончарівської селищної ради Чернігівського району Чернігівської області та ЗДО №75 Чернігівської міської ради. У дослідженні брали участь діти старшого дошкільного віку.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити низку завдань:

- сформувати вибірку дітей старшого дошкільного віку;
- обрати діагностичні методики, спрямовані на вивчення особливостей розумового розвитку дітей старшого дошкільного віку;
- використати ігрові технології з метою покращення розумового розвитку старшого дошкільного віку;
- провести контрольний етап дослідження, проаналізувати отримані результати та зробити відповідні висновки.

Учасниками дослідження стали діти старшого дошкільного віку у кількості по 15 осіб з кожного ЗДО.

З метою вивчення рівня розвитку пізнавальних здібностей дітей старшого дошкільного віку нами були використані наступні діагностичні завдання:

- «Складання оповідання з картинки»;
- «Домальовування фігур» (О. Дьяченко);
- «Четвертий зайвий»;
- «Поділи на групи»;
- «Розуміння картин із прихованим змістом».

Тексти та пояснення до завдань наведені в додаток Б.

За наведеними завданнями проводимо діагностування розумового виховання дітей старшого дошкільного віку.

Для реалізації завдань розумового виховання дітей старшого дошкільного віку нами підібрано кілька ігрових технологій (Додаток В).

Ігрова технологія «Лісовий детектив» орієнтована на розвиток критичного мислення у дітей старшого дошкільного віку. Використовуючи картки із зображеннями лісових тварин, карту лісу, плакат із завданнями та додаткові матеріали, діти виконують різні пізнавальні вправи. Завдання «Тваринний слід» сприяє розвитку уважності, «Загублені предмети» формує навички орієнтації в просторі. Основою даної методики є принципи інтерактивного навчання, розвиток критичного мислення та заохочення дитячої творчості.

Ігрова технологія «Магічні лабіринти» спрямована на вдосконалення критичного мислення і логічних здібностей у дошкільників. Використовуючи спеціальні картки, маркери для малювання лабіринтів, рахункові матеріали та інтерактивні елементи, діти виконують різні завдання. Лабіринтні виклики розвивають творче мислення, оскільки діти самостійно створюють та розв'язують лабіринтові задачі, пояснюючи свої логічні кроки. Вправи «Магічні розрахунки» передбачають використання рахункових предметів для виконання математичних завдань, що активізує логічне мислення. Інтерактивний лісовий квест залучає дошкільників до відповідей на питання та розв'язання завдань,

формуючи здатність обговорювати результати та робити логічні висновки. Основний задум цієї технології полягає у поєднанні гри з навчальним процесом, де кожне завдання орієнтоване на формування окремих аспектів критичного мислення та логічних умінь. Інтерактивність технології забезпечує активну залученість дітей і стимулює їхню взаємодію з освітнім середовищем.

З іншої перспективи на розвиток уміння сприймати інформацію впливає технологія «Космічний мандрівник». Завдання «Творча зоряна мозаїка» дозволяє дітям за допомогою м'яких іграшок створювати власні зоряні композиції, аналізувати результати та розвивати творче мислення. У грі «Відгадай планету» діти опановують нові знання про планети, відповідаючи на запитання з карток, що формує інтерес до наукових фактів. Вправа «Іншопланетянська дружба» передбачає створення власного образу іншопланетянина з різноманітних матеріалів та опис його особливостей, що сприяє обговоренню теми різноманітності та розвитку уявних світів.

«Аналітична майстерня» – це технологія, орієнтована на формування вміння аналізувати інформацію та розвиток аналітичних здібностей у дітей. У грі «Словесна мозаїка» дошкільники використовують літери на магнітній дошці для складання слів і висловів, що спонукає їх пояснювати значення створених слів та аргументувати власні думки. Завдання «Розгадай зображення» полягає в аналізі мозаїчних карток та детальному обговоренні їх елементів. «Математичний лабіринт» передбачає використання магнітних чисел для розв'язання прикладів і пояснення математичних рішень. Вправи блоку «Запитання та відповіді» спрямовані на стимулювання дискусії за допомогою карток із запитаннями; роль вихователя полягає в допомозі дітям формулювати власні міркування та знаходити правильні відповіді.

Після використання комплексу ігрових технологій проводимо повторне оцінювання розумового виховання дітей старшого дошкільного віку.

З метою вивчення рівня розвитку розумових здібностей дітей старшого дошкільного віку нами було проведено експериментальне дослідження, спрямоване на оцінку ефективності використання ігрових технологій у процесі

розумового виховання. У межах дослідження застосовувалися такі діагностичні завдання: «Четвертий зайвий», «Поділи на групи», «Домальовування фігур» (О. Дьяченко), «Складання оповідання з картинки», «Розуміння картин із прихованим змістом».

Мета експерименту – виявити рівень сформованості розумової активності, мисленнєвих операцій та творчих проявів старших дошкільників під впливом упровадження ігрових технологій у навчально-виховний процес.

На основі аналізу психолого-педагогічної літератури були визначені критерії, показники та відповідні діагностичні методики вивчення рівня розумового розвитку дошкільників (табл. 2.1).

Таблиця 2.1

Діагностична карта вивчення рівня розвитку розумових здібностей старших дошкільників

Критерії	Показники	Діагностична методика
1. Когнітивний	1.1. Уміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки; 1.2. Здатність до узагальнення та класифікації; 1.3. Розуміння логічних відношень	«Четвертий зайвий», «Поділи на групи»
2. Креативний	2.1. Уміння створювати нові образи на основі запропонованого матеріалу; 2.2. Розвиток уяви та фантазії	«Домальовування фігур» (О. Дьяченко)
3. Вербально-мисленнєвий	3.1. Уміння логічно висловлювати думку; 3.2. Побудова послідовного висловлювання; 3.3. Розуміння змісту ситуацій	«Складання оповідання з картинки», «Розуміння картин із прихованим змістом»

Рівень розвитку розумових здібностей визначався ступенем самостійності, оригінальності та логічності мислення дітей. Під час виконання завдань оцінювалися вміння дітей аналізувати, узагальнювати, робити висновки, висловлювати припущення та знаходити нестандартні рішення.

Для інтерпретації результатів було виділено три рівні:

- високий рівень (3 бали) — дитина виявляє стійкий інтерес до розумових ігор, самостійно пропонує шляхи розв'язання завдань, проявляє креативність і логічність мислення;
- середній рівень (2 бали) — дошкільник потребує допомоги вихователя у формулюванні відповідей, проявляє пізнавальний інтерес лише до знайомих видів діяльності, іноді допускає логічні помилки;
- початковий рівень (1 бал) — дитина виконує завдання лише за зразком або після детальної інструкції дорослого, проявляє низьку пізнавальну активність і слабо орієнтується у навчальній ситуації.

Під час констатувального етапу дослідження спостереження проводилося у формі ігрових занять, у яких завдання подавалися у вигляді дидактичних ігор, творчих вправ і сюжетно-рольових ситуацій. Це дозволило визначити, наскільки ігрова діяльність стимулює пізнавальні процеси — увагу, уяву, пам'ять, мислення, мовлення.

Отже, методика «Четвертий зайвий» дозволяє дослідити здатність дошкільнят виділяти істотні ознаки предметів, класифікувати їх за певною логікою, що є важливою передумовою розвитку морального судження (уміння порівнювати, узагальнювати, відділяти головне від другорядного). У більшості першокласників переважає конкретно-практичний рівень мислення, що відповідає віковим можливостям. Однак у частини дітей спостерігається схильність до логічного узагальнення, що є підґрунтям для формування моральних понять через художній текст.

Методика «Поділи на групи» в свою чергу допомагає визначити рівень розвитку логічного мислення, здатність систематизувати об'єкти за змістом, узагальнювати їх, виявляти спільні риси — уміння, необхідні для усвідомлення моральних категорій (наприклад, об'єднання понять «добрі вчинки» — «погані вчинки»). Більшість дітей мають достатній рівень пізнавальної класифікації, але мислення ще опирається на зовнішні ознаки. Це свідчить про необхідність використання літературних текстів із чітко вираженими моральними

протиставленнями, які допомагають дітям поступово перейти від конкретного до морально-абстрактного мислення.

Використання методики «Домальовування фігур» (О. Дьяченко) дає можливість дослідити розвиток творчої уяви, гнучкість мислення, здатність створювати нові образи на основі заданих елементів, що сприяє формуванню моральної фантазії — уміння уявити наслідки власних дій, поставити себе на місце іншої людини. Під час обговорення малюнків діти охоче пояснювали свої роботи, проявляли фантазію, у відповідях використовували моральні мотиви: «Я намалював сонечко, щоб воно гріло всіх», «Це хлопчик, який допомагає дівчинці». Методика виявила, що в дітей добре розвинена емоційно-образна уява, здатність до символічного мислення. Це підтверджує доцільність використання художніх творів як засобу розвитку моральної уяви — через співпереживання та творчі завдання за змістом прочитаного.

Методика «Складання оповідання за картинкою» дозволяє дослідити рівень розвитку зв'язного мовлення, логічного мислення та морального аналізу ситуації. Більшість дітей перебуває на початковому рівні розвитку зв'язного мовлення, але мають потенціал для морального узагальнення. Методика підтвердила важливість розвитку мовлення через літературне читання, що водночас формує вміння пояснювати моральну суть вчинків.

За допомогою методики «Розуміння картин із прихованим змістом» можемо визначити рівень розвитку моральної рефлексії — здатність розуміти підтекст, прихований моральний сенс ситуації. Отже, більшість першокласників сприймають зображене буквально, їм складно виявити приховані мотиви поведінки, що свідчить про недостатній рівень моральної рефлексії. Саме тому важливо розвивати здатність до емпатії й морального усвідомлення через читання оповідань, казок, обговорення почуттів героїв.

Отримані результати показали, що використання ігрових технологій у процесі розумового виховання сприяє підвищенню рівня пізнавальної активності, формуванню логічного мислення та розвитку мовлення старших дошкільників. У дітей експериментальної групи спостерігалось зростання

кількості високих показників мисленнєвих операцій порівняно з контрольною групою.

Таким чином, експеримент довів, що ігрові технології є ефективним засобом розвитку розумового виховання, адже створюють емоційно сприятливе середовище, стимулюють самостійність, ініціативність та позитивну мотивацію до пізнавальної діяльності.

Порівняльні результати діагностики рівня сформованості розумового виховання старших дошкільників на констатувальному етапі експерименту представлені у таблиці 2.2.

Таблиця 2.2

Результати констатувального етапу експерименту

Критерії	Експериментальна група (15 дітей)			Контрольна група (15 дітей)		
	Високий рівень (%)	Середній рівень (%)	Початковий рівень (%)	Високий рівень (%)	Середній рівень (%)	Початковий рівень (%)
Когнітивний	6,7	40,0	53,3	6,7	46,6	46,7
Креативний	13,3	46,7	40,0	6,7	53,3	40,0
Вербально- мисленнєвий	10,0	36,7	53,3	6,7	46,6	46,7
Середні показники	10,0	41,1	48,9	6,7	48,8	44,5

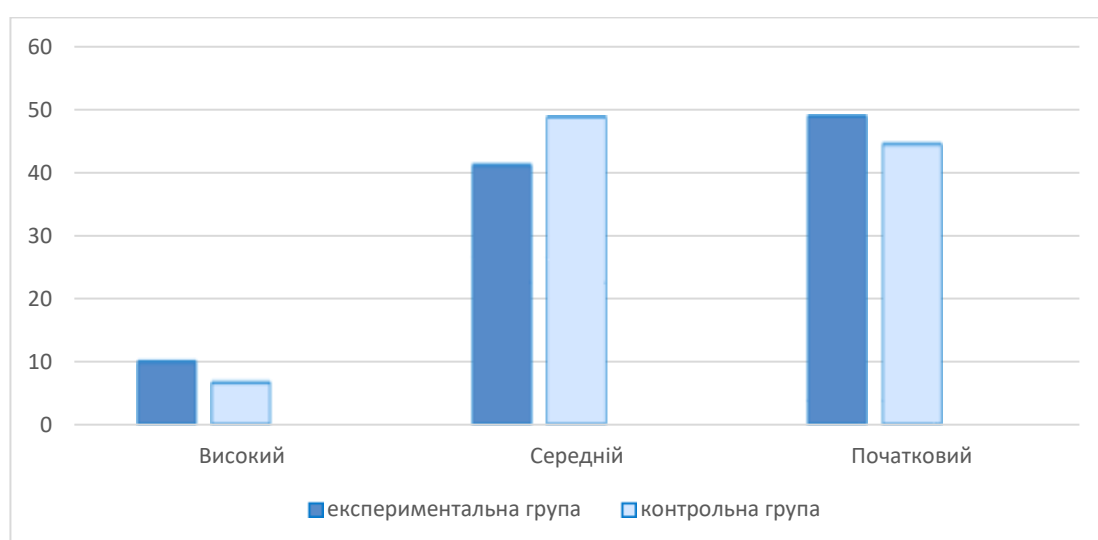


Рис. 2.1. Діаграма результатів констатувального етапу експерименту

За когнітивним критерієм високий рівень розвитку розумових операцій спостерігається у 6,7% дітей експериментальної та стільки ж – контрольної групи. Такі діти проявляють стійкий пізнавальний інтерес, уміють робити висновки та узагальнення. Середній рівень становить 40,0% експериментальної групи та 46,6% контрольної. Діти цієї категорії розв'язують завдання за зразком, проте не завжди здатні пояснити хід своїх міркувань. Початковий рівень в експериментальній групі – 53,3%, у контрольній – 46,7%, що свідчить про труднощі у засвоєнні логічних зв'язків та причинно-наслідкових відносин.

За креативним критерієм високого рівня досягли 13,3% дітей експериментальної групи та 6,7% контрольної. Такі вихованці демонструють творчість у виконанні ігрових та розумових завдань, пропонують оригінальні варіанти рішень. Середній рівень характерний для 46,7% експериментальної групи та 53,3% контрольної – діти мають потенціал до творчого мислення, але потребують підтримки дорослого. Початковий рівень – 40,0% в обох групах – характеризується обмеженістю уяви та наслідувальною поведінкою під час ігор.

За вербально-мисленнєвим критерієм високий рівень мають 10,0% дітей експериментальної та 6,7% контрольної групи. Такі діти логічно та послідовно висловлюють думки, вміють пояснювати власні дії у грі. Середній рівень спостерігається у 36,7% експериментальної та 46,6% контрольної групи – вихованці потребують стимулювання мовленнєвої активності. Початковий рівень (53,3% експериментальної та 46,7% контрольної групи) свідчить про обмежений словниковий запас і труднощі у словесному вираженні мисленнєвих процесів.

Проведена діагностика показала, що більшість старших дошкільників мають середній або низький рівень розумового виховання, а тому потребують спеціально організованої педагогічної роботи. Виявлені результати засвідчили актуальність впровадження ігрових технологій, які забезпечують розвиток логічного, творчого та мовленнєвого мислення, формування стійкого пізнавального інтересу, активізацію розумової діяльності дітей у процесі гри.

Уявлення, пов'язані з пізнавальною активністю, здатністю до логічного мислення, самостійного пошуку рішень та творчого використання отриманих знань, були виявлені лише у частини дітей старшого дошкільного віку. Більшість вихованців мали недостатній рівень сформованості розумових операцій – аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення та причинно-наслідкового мислення.

Отримані на констатувальному етапі експерименту дані створили підґрунтя для подальшої експериментальної роботи, спрямованої на підвищення рівня розумового виховання через упровадження ігрових технологій у закладі дошкільної освіти.

Виходячи з мети, гіпотези та результатів констатувального етапу дослідження, було визначено мету формувального етапу експерименту – розвиток розумових здібностей та пізнавальної активності старших дошкільників шляхом впровадження ігрових технологій у навчально-виховний процес.

Для успішного досягнення поставленої мети були визначені такі завдання:

1. Формувати елементарні уявлення про розумові операції (порівняння, класифікація, узагальнення) через ігрову діяльність.
2. Розвивати інтерес до пізнавально-ігрової діяльності, стимулювати емоційне задоволення від розумової праці.
3. Формувати навички самостійного мислення, планування та контролю дій у процесі виконання ігрових завдань.

Відповідно до визначених завдань, формувальна частина дослідно-експериментальної роботи була структурована у три блоки — когнітивний, креативний та вербально-мисленнєвий.

Таблиця 2.3

*Зміст програми формування розумового виховання старших дошкільників
засобами ігрових технологій*

Критерій	Зміст діяльності дітей
Когнітивний	Завдання, спрямовані на розвиток пізнавальних процесів (уваги, пам'яті, мислення): робота з дидактичними картками «Знайди зайве», «Чого не вистачає?», «Закінчи малюнок»; складання логічних рядів, пошук закономірностей, класифікація предметів за ознаками («Хто де живе», «Що спільного?»); розв'язування завдань на порівняння, узагальнення, визначення послідовності подій; складання коротких розповідей за серією сюжетних картинок; аналіз моральних ситуацій.
Креативний	Розвиток творчого мислення, уяви, здатності до фантазування: виконання творчих завдань «Що було б, якби...», «Придумай продовження історії», «Намалюй свої почуття»; створення аплікацій, колажів, ілюстрацій до літературних творів; складання казок або віршів за заданими словами; участь у сюжетно-рольових іграх і міні-драматизаціях («Подорож у країну Добра», «Школа чарівників», «Планета винахідників»); створення колективних творчих проєктів («Місто майбутнього», «Моя казкова бібліотека»).
Вербально-мисленнєвий	Завдання на розвиток зв'язного мовлення, логічного висловлювання й комунікативних навичок: мовленнєві ігри «Упізнай героя за вчинком», «Закінчи речення», «Кубик запитань»; робота з прислів'ями, загадками, короткими текстами морального змісту; складання діалогів за ілюстраціями, усне переказування казок і оповідань; участь у мовних вікторинах, обговорення вчинків персонажів,

	висловлення власної думки та аргументів; вправи на добір слів за змістом, утворення синонімічних і антонімічних рядів, відновлення деформованих текстів.
--	--

Використання ігрових технологій у процесі формування пізнавальних і моральних якостей учнів початкових класів дозволило органічно поєднати навчальні, розвивальні та виховні цілі у природній для дітей цього віку формі діяльності – грі. Саме гра стала провідним засобом розвитку інтелекту, логічного мислення, уяви, мовлення, а також формування позитивного ставлення до навчання. Завдяки систематичному використанню ігор на всіх етапах освітнього процесу створювалися умови для розвитку самостійності мислення, творчого підходу до розв’язання завдань, упевненості у власних силах та усвідомлення власних інтелектуальних можливостей.

Когнітивний критерій відображає рівень розвитку основних пізнавальних процесів — сприймання, уваги, пам’яті, уяви, мислення — та здатність учнів до логічного аналізу й узагальнення отриманої інформації. У молодших школярів цей період є етапом активного формування когнітивних здібностей, коли діти вчаться усвідомлювати свої дії, планувати хід виконання завдань і робити висновки на основі власних спостережень.

Під час виконання завдань когнітивного спрямування («Знайди зайве», «Чого не вистачає?», «Закінчи малюнок», «Хто де живе?», «Що спільного?») діти тренували логічне мислення, уміння виділяти суттєві ознаки предметів, порівнювати, групувати й класифікувати об’єкти за різними ознаками. Складання коротких оповідань за серією картинок сприяло розвитку послідовного мислення, причинно-наслідкових зв’язків і вміння узагальнювати отримані знання. Аналіз моральних ситуацій, зображених у художніх творах або мультимедійних сюжетах, формував уміння оцінювати вчинки героїв, робити моральні висновки, розвивав етичне мислення.

Отже, когнітивний критерій показує, наскільки дитина здатна застосовувати здобуті знання для вирішення нових, нестандартних завдань,

встановлювати зв'язки між подіями та явищами, виявляти ініціативу у пізнавальній діяльності.

Креативний критерій характеризує рівень розвитку творчої уяви, здатності до фантазування, гнучкості мислення, а також уміння створювати нові ідеї, образи й оригінальні способи дії. На цьому етапі навчально-ігрової діяльності особлива увага приділялася розвитку творчих здібностей через різні види діяльності — малювання, складання історій, драматизації, колективні проєкти.

Під час виконання творчих завдань («Що було б, якби...», «Придумай продовження історії», «Намалюй свої почуття») діти вчилися самостійно знаходити нестандартні рішення, виражати емоції у художній формі, створювати нові сюжети та образи. Вони із задоволенням брали участь у сюжетно-рольових іграх і міні-драматизаціях («Подорож у країну Добра», «Школа чарівників», «Планета винахідників»), де не лише відтворювали готові ролі, а й пропонували власні ідеї, змінювали розвиток подій, шукали альтернативні розв'язання ситуацій.

Створення колективних творчих проєктів («Місто майбутнього», «Моя казкова бібліотека») стимулювало просторове й конструктивне мислення, розвивало вміння планувати діяльність, працювати в команді, висловлювати та відстоювати власну думку. Творчі види діяльності допомагали учням проявляти індивідуальність, отримувати позитивний емоційний досвід, що, у свою чергу, підвищувало мотивацію до навчання.

Таким чином, креативний критерій відображає здатність молодших школярів до творчої ініціативи, гнучкого мислення, виявлення уяви та створення нових продуктів діяльності — як інтелектуальних, так і художніх.

Вербально-мисленнєвий критерій спрямований на визначення рівня розвитку мовлення, комунікативних умінь, логічного висловлювання думок і здатності будувати зв'язні, послідовні висловлювання. У дітей цього віку активно формується мовленнєва діяльність, тому важливо забезпечити систематичну мовну практику через інтерактивні форми роботи.

Під час виконання мовленнєвих ігор («Упізнай героя за вчинком», «Закінчи речення», «Кубик запитань») учні тренували навички усного висловлювання, добору слів за змістом, побудови речень. Робота з прислів'ями, загадками, короткими текстами морального змісту сприяла збагаченню словникового запасу, розумінню етичних понять, розвитку логічного мовлення.

Складання діалогів за ілюстраціями, усне переказування казок та оповідань допомагали дітям формувати зв'язне мовлення, розвивали послідовність і логічність думок. Участь у мовних вікторинах, обговорення поведінки персонажів, висловлення власних міркувань формували навички аргументації, критичного мислення, упевненого мовленнєвого самовираження.

Виконання вправ на добір синонімів і антонімів, відновлення деформованих текстів сприяло розвитку мовної інтуїції, гнучкості мовлення, вмінню знаходити точні слова для вираження думки.

Отже, вербально-мисленнєвий критерій характеризує здатність дітей логічно, послідовно й грамотно висловлювати власні думки, брати участь у діалогічному спілкуванні, осмислювати мовний зміст і використовувати мовлення як засіб пізнання та комунікації.

Таким чином, реалізація програми формування пізнавальних і моральних якостей учнів початкових класів за трьома критеріями — когнітивним, креативним і вербально-мисленнєвим — забезпечує гармонійний розвиток інтелектуальної, емоційної та мовленнєвої сфер особистості. Систематичне застосування ігрових технологій сприяє активізації мислення, розвитку уяви, мовлення, самостійності та ініціативності, формує стійкий інтерес до пізнання, уміння мислити творчо й діяти цілеспрямовано.

Після проведення формувального етапу експерименту було здійснено контрольний зріз рівня сформованості розумового виховання у вихованців експериментальної та контрольної груп.

Метою контрольного зрізу було визначення ефективності впровадження ігрових технологій у розвиток розумового виховання дітей старшого дошкільного віку.

Респондентам було повторно запропоновано ті ж методики, що й на констатувальному етапі, зокрема:

- спостереження за пізнавальною активністю під час гри;
- діагностика рівня мислення та уяви;
- оцінка мотивації до інтелектуальної діяльності;
- аналіз умінь застосовувати знання у практичних ігрових ситуаціях.

Отримані результати подано у таблиці 2.4.

Таблиця 2.4

Результати контрольного етапу експерименту (впровадження ігрових технологій у розвиток розумового виховання старших дошкільників)

Критерії	Експериментальна група (15 дітей)			Контрольна група (15 дітей)		
	Високий рівень (%)	Середній рівень (%)	Початковий рівень (%)	Високий рівень (%)	Середній рівень (%)	Початковий рівень (%)
Когнітивний	18,9	52,4	28,7	10	45	45
Креативний	26,2	59,5	14,3	15	50	35
Вербально- мисленнєвий	24,0	50,0	26,0	15	45	40
Середні показники	23,0	54,0	23,0	13,3	46,7	40,0

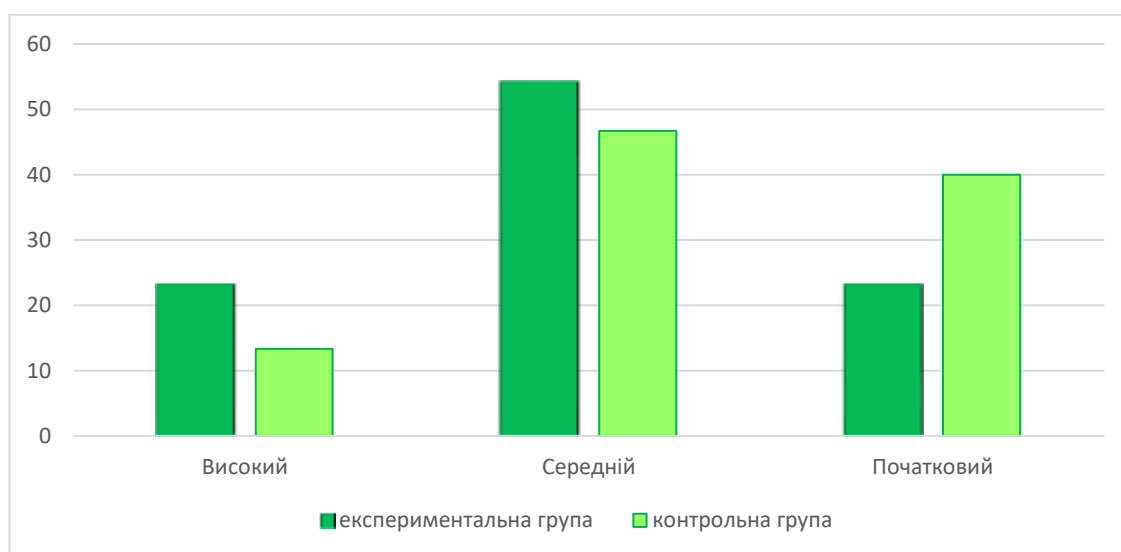


Рис. 2.2. Діаграма результатів контрольного етапу експерименту

Порівняльний аналіз рівнів сформованості компонентів розумового виховання показав позитивну динаміку у дітей експериментальної групи, які брали участь у програмі розвитку з використанням ігрових технологій.

За когнітивним критерієм у контрольній групі більшість дітей (45%) залишаються на початковому рівні, 45% – на середньому, лише 10% – на високому рівні сформованості пізнавальних умінь. В експериментальній групі результати значно кращі: низький рівень спостерігається лише у 28,7% дітей, середній – у 52,4%, а високий – у 18,9%. Це свідчить про помітне зростання розумової активності, здатності аналізувати, порівнювати та узагальнювати інформацію.

За креативним критерієм у контрольній групі початковий рівень складає 35%, середній – 50%, високий – 15%. В експериментальній групі низький рівень зафіксовано лише у 14,3% дітей, середній – у 59,5%, а високий – у 26,2%. Отже, впровадження ігрових технологій сприяло зростанню пізнавальної мотивації, інтересу до розумових завдань, активності у вирішенні проблемних ситуацій.

За вербально-мислиннєвим критерієм результати також засвідчили позитивну динаміку. У контрольній групі високий рівень становить 15%, середній – 45%, початковий – 40%. У експериментальній групі частка дітей із високим рівнем підвищилася до 24%, середній рівень складає 50%, початковий – лише 26%. Це означає, що діти, які брали участь у програмі, стали більш самостійними, активними, здатними застосовувати знання на практиці в ігрових та навчально-пізнавальних ситуаціях.

Таблиця 2.5

Порівняльні результати констатувального і контрольного етапів експерименту для експериментальної групи.

Етапи експерименту	Рівні сформованості		
	Високий рівень (%)	Середній рівень (%)	Початковий рівень (%)
Констатувальний етап експерименту	10,0	41,1	53,5
Контрольний етап експерименту	23,0	54,0	23,0



Рис. 2.3. Діаграми порівняльних результатів констатувального і контрольного етапів експерименту для експериментальної групи.

Отримані результати доводять ефективність упровадження ігрових технологій у розвиток розумового виховання старших дошкільників.

У дітей експериментальної групи спостерігається:

- підвищення рівня розвитку мислення, уваги та уяви;
- формування стійкої пізнавальної мотивації;
- розвиток умінь самостійно розв'язувати розумові завдання;
- зростання емоційної залученості у процес пізнання.

Таким чином, ігрові технології виступають ефективним педагогічним засобом розумового виховання, що забезпечує гармонійний розвиток інтелектуальної сфери та підготовку дітей до навчання у школі.

2.3. Методичні рекомендації щодо застосування ігрових технологій як ефективного засобу розумового виховання дошкільників у закладі дошкільної освіти

Розумовий розвиток дітей дошкільного віку є одним із ключових аспектів їхньої підготовки до подальшого навчання та соціальної адаптації. Діти цього віку сприймають інформацію переважно через діяльність, ігрову взаємодію та експерименти з навколишнім середовищем. У зв'язку з цим ігрові технології виступають не лише як засіб організації дозвілля, а як ефективний інструмент формування когнітивних процесів, таких як мислення, пам'ять, увага, спостережливість, уява та мовлення. Наукові дослідження сучасної педагогіки та психології підкреслюють, що гра є основною формою пізнавальної діяльності дошкільника, оскільки вона дозволяє реалізувати природну допитливість дитини, стимулює розвиток її самостійності та творчого потенціалу.

Ігрові технології є одним із найбільш ефективних засобів розумового виховання дітей дошкільного віку, оскільки гра є природною формою діяльності дошкільників, що дозволяє їм активно пізнавати навколишній світ, розвивати мислення, увагу, пам'ять, уяву та мовлення. Для ефективного застосування ігрових технологій у роботі з дітьми важливо враховувати вікові особливості, індивідуальні потреби та рівень підготовленості дітей, а також забезпечувати різноманітність ігрових форм та змісту.

Плануючи роботу з використанням ігрових технологій, вихователь повинен визначити мету кожної гри та її навчальну функцію. Ігрові технології можуть бути використані для формування логічного мислення через сюжетно-рольові, дидактичні, настільні та рухливі ігри, які стимулюють дітей до аналізу, порівняння, класифікації, знаходження причинно-наслідкових зв'язків та розв'язання проблемних ситуацій. Особлива увага приділяється дидактичним іграм, що спрямовані на розвиток конкретних когнітивних навичок, таких як рахунок, розпізнавання форм, кольорів, об'єктів та явищ, а також на розвиток мовлення та комунікативних умінь.

При організації ігрового процесу важливо дотримуватися принципу активної участі кожної дитини, створювати ситуації успіху та заохочувати самостійність у прийнятті рішень. Педагог має враховувати рівень складності завдань, щоб вони були доступними для дітей і водночас стимулювали їх до розвитку нових умінь. Особливо ефективним є використання ігрових технологій у формі проектної діяльності, коли діти через гру вчаться планувати, передбачати результати та оцінювати власні дії.

Для досягнення максимального ефекту ігрові технології мають поєднуватися з іншими методами навчання та виховання. Наприклад, ігрові вправи з використанням сенсорних матеріалів, конструкторів або природного матеріалу стимулюють розвиток мислення та уяви. Інтеграція музичних, рухових та театралізованих елементів у гру підвищує інтерес дітей і створює умови для розвитку творчих здібностей, логіки та уваги.

Педагогічна діяльність з використанням ігрових технологій повинна передбачати постійний аналіз ефективності обраних ігор. Необхідно оцінювати рівень активності та зацікавленості дітей, їхню здатність самостійно знаходити рішення, працювати в команді та дотримуватися правил гри. Важливо вести спостереження за динамікою розумових процесів, фіксувати досягнення та визначати аспекти, що потребують додаткової роботи.

Ігрові технології забезпечують не лише розвиток мислення, а й формування позитивної мотивації до навчальної діяльності, виховання соціальних навичок, самоконтролю та емоційної стійкості. Вони створюють сприятливе середовище для виховання особистості дитини, стимулюють її допитливість, творчий потенціал та готовність до нових знань.

Ефективне застосування ігрових технологій у навчально-виховному процесі базується на певних педагогічних принципах. Перш за все, ігрові завдання повинні бути доступними та відповідати віковим і індивідуальним особливостям дітей, що забезпечує їхню активну участь і високий рівень мотивації. Кожна гра має чітко визначену цільову спрямованість, тобто формування певного когнітивного навичку чи розумового процесу, при цьому

педагог виступає як організатор, направляючий, а не як прямий виконавець дій дитини. Важливим є створення емоційно позитивної атмосфери, яка сприяє природній активності дітей та формує позитивне ставлення до навчання. Системність використання ігор у комплексі з іншими педагогічними методами дозволяє досягти оптимальних результатів у вихованні розумових і соціальних здібностей дітей.

Ігрові технології класифікуються за кількома напрямками залежно від мети та форми реалізації. Дидактичні ігри спрямовані на розвиток логічного мислення, пам'яті та мовлення, вони включають завдання на класифікацію предметів, встановлення причинно-наслідкових зв'язків, визначення закономірностей та послідовностей. Сюжетно-рольові ігри відтворюють соціальні або фантастичні ситуації, формують у дітей уявлення про професії, суспільні ролі, взаємодію з іншими людьми та правила соціальної поведінки. Настільні ігри та ігри на розвиток мислення сприяють розвитку концентрації, планування, аналітичних навичок та прийняття рішень. Рухливі ігри поєднують фізичну активність із когнітивним навантаженням, що стимулює швидке реагування, увагу та координацію дій. Окрему категорію становлять ігри із сенсорним та природним матеріалом, які формують спостережливість, образне мислення та творчі здібності дітей.

Планування ігрового процесу передбачає послідовну організацію діяльності, що включає підготовчий, основний та заключний етапи. На підготовчому етапі визначаються мета гри, вибираються необхідні матеріали та ігрові атрибути, ознайомлюються діти з правилами та ролями. Основний етап передбачає активну участь дітей у грі, експерименти з ролями та завданнями, а педагог здійснює модерацію процесу, підтримує ініціативу та спрямовує діяльність у межах поставлених завдань. На заключному етапі проводиться аналіз результатів, обговорення досягнень, рефлексія та оцінка рівня засвоєння знань і сформованих навичок.

Особливу увагу слід приділяти вибору завдань та рівня їх складності. Завдання повинні бути поступово ускладнюваними, щоб забезпечити розвиток

нових умінь та стимулювати когнітивну активність без виникнення фрустрації. Комбінування різних видів ігор дозволяє комплексно впливати на розвиток мислення, пам'яті, уваги, мовлення та уяви. Важливим аспектом є інтеграція ігор із художньо-творчою діяльністю, музикою, руховою активністю та елементами природознавства, що сприяє формуванню цілісного пізнавального досвіду дитини.

Наукові спостереження показують, що регулярне використання ігрових технологій сприяє не лише розвитку когнітивних процесів, а й формуванню соціальних навичок, уміння співпрацювати, дотримуватися правил та виконувати спільні завдання. Гра створює ситуації успіху, формує мотивацію до навчальної діяльності та розвиває самоконтроль, що є важливими умовами для підготовки дітей до систематичного навчання у школі.

Системне застосування ігрових технологій у дошкільних закладах забезпечує комплексний розвиток дітей, стимулює допитливість, креативність та пізнавальну активність, сприяє формуванню позитивного ставлення до навчання та розвитку особистісних якостей. Педагогам рекомендується планувати ігрову діяльність відповідно до вікових особливостей дітей, використовувати різноманітні ігрові форми, поєднувати їх із іншими методами навчання та регулярно аналізувати ефективність обраних технологій для забезпечення гармонійного розумового та емоційного розвитку дошкільників.

Ігрові технології є незамінним інструментом розумового виховання дошкільників. Вони сприяють розвитку когнітивних, творчих, соціальних та емоційних навичок, формують позитивне ставлення до навчальної діяльності та готують дітей до шкільного навчання. Системне та методично обґрунтоване використання ігрових технологій забезпечує гармонійний розвиток особистості дитини, стимулює її допитливість, мислення, увагу, пам'ять, уяву та мовлення, а також сприяє формуванню навичок самостійності, співпраці та відповідальності.

Висновки до другого розділу

У другому розділі було розглянуто особливості впровадження ігрових технологій у процес розумового виховання дітей старшого дошкільного віку та здійснено експериментальну перевірку їх ефективності. Проведена дослідно-експериментальна робота показала, що систематичне використання ігрових технологій у педагогічному процесі закладу дошкільної освіти позитивно впливає на розвиток когнітивної, емоційно-мотиваційної та діяльнісної сфер вихованців.

Результати констатувального етапу експерименту засвідчили переважання серед дітей середнього та поаткового рівнів розумового виховання, що виявлялося у труднощах під час виконання завдань, недостатній здатності до аналізу, узагальнення та самостійного розв'язання пізнавальних ситуацій. Це підтвердило необхідність удосконалення педагогічного процесу шляхом активного впровадження ігрових технологій як інноваційного засобу виховання розумових здібностей.

На формувальному етапі експерименту було впроваджено комплекс занять, побудованих на ігрових методах, таких як дидактичні, сюжетно-рольові, театралізовані, пізнавально-дослідницькі та інтерактивні ігри. Вони були спрямовані на розвиток логічного мислення, уваги, пам'яті, уяви, мовлення та емоційно-вольової сфери дітей. Особливу увагу приділено створенню ситуацій успіху, забезпеченню позитивного емоційного тла навчання та стимулюванню пізнавальної активності.

Порівняльний аналіз результатів контрольного етапу експерименту засвідчив підвищення рівня сформованості основних показників розумового виховання у дітей експериментальної групи. Зокрема, збільшилась кількість вихованців із високим рівнем когнітивного розвитку, підвищилась мотивація до пізнавальної діяльності, спостерігалось покращення вміння дітей самостійно мислити, робити висновки, висловлювати власну думку, узгоджувати дії в груповій діяльності. Це свідчить про ефективність запропонованої програми розвитку розумового виховання засобами ігрових технологій.

Таким чином, упровадження ігрових технологій у педагогічний процес закладу дошкільної освіти забезпечує цілісний підхід до формування розумових здібностей дітей, поєднуючи навчальні, розвивальні та виховні завдання. Використання гри як провідної діяльності дошкільника сприяє формуванню активної, творчої, мислячої особистості, готової до подальшого навчання у школі. Отже, ігрові технології можна вважати ефективним засобом розумового виховання дітей старшого дошкільного віку.

ВИСНОВКИ

У сучасному закладі дошкільної освіти ігрові технології виступають одним із найефективніших засобів розумового виховання дітей. Вони забезпечують природну мотивацію до пізнання, стимулюють активність мислення, розвиток уваги, пам'яті, уяви та мовлення. На основі проведеного дослідження можна сформулювати ключові висновки, які підтверджують значущість ігрових технологій для комплексного розвитку когнітивних та соціальних навичок дошкільників, а також практичну доцільність їх системного використання у навчально-виховному процесі.

1. Розумове виховання є цілісним процесом формування когнітивних, пізнавальних та творчих здібностей дитини дошкільного віку. Його сутність полягає у систематичному стимулюванні мислення, уваги, пам'яті, уяви та мовлення через організовану навчально-виховну діяльність. Завдання розумового виховання охоплюють розвиток логічного мислення, спостережливості, вміння аналізувати, порівнювати та робити висновки, що є базою для успішного навчання в школі. Значення цього процесу полягає у формуванні стійкої пізнавальної активності та мотивації до самостійного пізнання, що сприяє всебічному розвитку особистості дошкільника. Розгляд поняття розумового виховання, класифікація ігрових технологій та методів їх застосування показав, що системне та диференційоване використання ігор сприяє розвитку мислення, уваги, пам'яті, уяви та мовлення дітей. Теоретичні положення свідчать про необхідність інтеграції різних видів ігор у навчально-виховний процес для забезпечення комплексного розвитку когнітивних і соціальних навичок дошкільників.

Ігрові технології представляють різноманітні форми організації навчально-пізнавальної діяльності дітей, які забезпечують ефективний розвиток когнітивних процесів. Дидактичні ігри сприяють формуванню логіки, пам'яті та мовлення, сюжетно-рольові ігри – розвитку соціальних навичок, комунікації та уяви, настільні та рухливі ігри стимулюють концентрацію, увагу та координацію

дій. Сенсорні ігри активізують спостережливість і творчі здібності. Комплексне використання цих видів ігор дозволяє забезпечити гармонійний розвиток розумових процесів дошкільників, враховуючи їхні вікові та індивідуальні особливості.

Застосування ігрових технологій у навчально-виховному процесі передбачає використання різноманітних методів і прийомів, таких як моделювання ситуацій, проблемно-пошукові завдання, інтегровані ігри, дидактичні вправи та рольові ігри. Використання цих методів дозволяє організувати діяльність дітей так, щоб вони самостійно знаходили рішення, аналізували та робили висновки. Ефективність впровадження цих прийомів залежить від системності їх використання, врахування вікових особливостей, індивідуальних здібностей та мотиваційного стану дітей.

2. Аналіз критеріїв, показників та рівнів розумового виховання дітей старшого дошкільного віку показав, що ефективність розвитку когнітивних процесів можна оцінювати за рівнем логічного мислення, уваги, пам'яті, мовлення та здатності до самостійного розв'язання завдань. Встановлення чітких критеріїв дозволяє системно відслідковувати прогрес дітей, визначати рівень сформованості розумових навичок та коригувати освітній процес із використанням ігрових технологій.

3. Експериментальне дослідження підтвердило високу ефективність ігрових технологій у розвитку розумових здібностей старших дошкільників. Впровадження системи ігор у навчально-виховний процес сприяло покращенню логічного мислення, пам'яті, уваги, мовлення та креативності дітей. Дані спостережень свідчать про підвищення пізнавальної активності, мотивації до навчання та формування соціальних навичок, що підтверджує доцільність ігрових технологій як одного з пріоритетних засобів розумового виховання у дошкільних закладах.

4. Розроблені методичні рекомендації надають практичні засоби для ефективного використання ігрових технологій у закладі дошкільної освіти. Вони включають системні підходи до планування ігор, інтеграцію різних видів

діяльності, диференціацію завдань за складністю та віковими особливостями дітей. Дотримання рекомендацій забезпечує комплексний розвиток когнітивних та соціальних навичок, підвищує мотивацію дітей до навчальної діяльності та сприяє формуванню стійкого інтересу до пізнання навколишнього світу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Азарова Л. Є., Франчук Н. Л. Організація ігрової діяльності дошкільників як соціально-педагогічна проблема. Вінницький Національний Технічний Університет. 2016. С.9-16. URL: https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Bernatova8/subor/Azarova_Franchuk.pdf
2. Артемова Л. В. Щоб дитина хотіла і вміла вчитися. *Дошкільне виховання*. 2000. № 5. С. 6-7.
3. Базовий компонент дошкільної освіти / авт. кол-в: Байер О. М., Безсонова О. К., Брежнєва О. Г., Гавриш Н. В. [та ін.]; наук. кер.: Т. О. Піроженко. Київ: Видавництво, 2021. 37 с.
4. Білер О. С. Вплив розвивального середовища на розвиток сенсомоторного інтелекту молодших дошкільників. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології: науковий журнал*. Сумський держ. пед. ун-т ім. А. С. Макаренка за заг. ред. А. А. Сбруєва, М. А. Бойченко, О. Є. Антонова та ін. 2019. № 9 (93). С. 56–68.
5. Богуш А. М., Луцан Н. І. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників: мовленнєві ігри, ситуації, вправи. Навч.-метод. посібник. К.: Видавничий дім «Слово», 2008. 256 с.
6. Бутенко В. Г. Психолого-педагогічні основи ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку. *Педагогічні науки*. 2016. № 1 (72). С. 51-56.
7. Ватаманюк Г. А. Інтелектуальна гра, як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності дошкільників. *Початкова школа*. 2008. № 6. С. 40-56.
8. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: Посіб. для студ. пед. вузу та викладачів., уклад.: Мішкурова В. Ф.; Пащенко М. І. К.: Наук. світ, 2011. 270 с.
9. Волинець Ю. О., Стаднік Н. В. Ігрові технології як засіб логіко-математичного розвитку дітей старшого дошкільного віку. Готовність дитини старшого дошкільного віку до систематичного навчання в школі:

матеріали всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції (6, 13, 20 квітня 2023 р., м. Київ). Київ: Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України, 2023. 349 с.

10. Волкова Н.П. Педагогіка: [посібник для студентів вищих навчальних закладів]. К.: Академія, 2003. 576 с.
11. Гавриш Н. В. Інформаційно-ігрова технологія як засіб активізації інтелектуальних та мовленнєвих дій дошкільників. Українсько-польські студії: актуальні проблеми педагогічної теорії та практики. 2015. С. 21-25.
12. Гончаренко С. Український педагогічний словник. К., 2007. 376 с.
13. Гончарова Н. О. Використання ігрових технологій в STEAM освіті. Нові технології навчання. *Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України*. 2016. Вип. 88. Ч. 2. С. 160–163.
14. Гришко О. І. Діагностика інтелектуального розвитку старших дошкільників. *Сучасні тенденції розвитку теорії і практики дошкільної освіти: зб. наук. праць за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної конференції, 19-20 травня 2010 р.* Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка [та ін.]. Полтава, 2010. С. 33-39.
15. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. К.: Академвидав, 2014. 352 с. 55
16. Дичківська І. М. Розвивати інтелектуальну обдарованість. Технології раннього навчання Глена Домана. Палітра педагога. Київ : Світич, 2004. № 2. С. 7–10.
17. Дичківська І. М., Поніманська Т.І. М. Монтессорі: теорія і технологія. К.: Видавничий дім «Слово», 2009. 304 с.
18. Дошкільна педагогіка: навчальний підручник. за заг. ред. Т.І.Поніманської. Київ: Академвидав, 2016. 360 с.
19. Замелюк М. І., Мордас Д. О., Матвійчук А. М. Ігрова терапія як інструмент у зростанні та розвитку дітей. *Психологічні основи здоров'я, освіти, науки та самореалізації особистості: Матеріали XIV Міжнародної науково-*

- практичної конференції. ВНУ імені Лесі Українки, за заг. ред. М. І. Магдисюк. Луцьк: Вежа-Друк, 2022. С.54- 57.
20. Зеленська О., Іншакова І. Ігрова технологія як ефективний засіб розумового виховання дітей в сучасному закладі дошкільної освіти. *Collection of Scientific Papers «ΛΟΓΟΣ»*, 2023. October 27, 2023; Zurich, Switzerland. С. 193–194.
 21. Івершинь А. Г. Розвиток інтелекту дошкільника засобами продуктивної діяльності. *Наука і освіта: наук.-практ. журнал*. 2008. № 6. С. 69-72.
 22. Імбер В. І. Розвиток логічного мислення дітей дошкільного віку. *Наукові записки. Серія. Педагогіка і психологія: зб. наук. праць / ред. кол. В. І. Шахов, М. І. Сметанський, О. В. Шестопалюк*. Вінниця, 2012. Вип. 38. С. 54-56.
 23. Іншакова І. Є. Ігрова технологія як ефективний засіб розумового виховання дітей в сучасному закладі дошкільної освіти. *Collection of scientific papers «ΛΟΓΟΣ»*. 2023. С. 193-194.
 24. Карабаєва І. І., Яценко Т. В., Пасічник А. В. Інтелектуально обдаровані дошкільнята: підтримка та супровід. Київ : Шкільний світ, 2011. 128 с.
 25. Кейс І. Г., Гелебрант І. В. Теоретичні аспекти підготовки дітей шостого року життя до навчальної діяльності у школі. *Актуальні проблеми сучасної дошкільної освіти: збірник тез доповідей за матеріалами 56 Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції (від 26 жовтня 2017 року)*. С. 15-17.
 26. Колесник О.М. Ігрова технологія як ефективний засіб розумового виховання дітей у сучасному закладі дошкільної освіти. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної студентської конференції «Інновації та традиції в освіті: історичний досвід і сучасні виклики розвитку дошкільної, початкової, мистецької освіти та культури». Чернігів, 2025. С. 35-36
 27. Колесник О.М. Методи та прийоми застосування ігрових технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Матеріали II Всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції з міжнародною участю «Стратегії та практика організації освітнього процесу в умовах невизначеності: нові виклики та перспективи реалізації». Чернігів, 2025 С. 14-16

28. Ключко Н. Б. Організація ігрової діяльності дошкільників як методична проблема. Вінницький Національний Технічний Університет. 2012: URL: <http://klochko.vk.vntu.edu.ua/file/14c13b952dd1677b7cfb4779a718b779.pdf>
29. Ковалевська Н. В., Пасічніченко А. В. Ігрові технології у просторі ЗДО. С.110-114. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/18746/1/20.pdf>
30. Концепція розвитку дошкільної освіти в Україні/ Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/gromadskeobgovorennya/2020/06/03/ostat ochne.docx>.
31. Кошель А. П., Дмитренко, О. С. Ігрові технології в освітньому процесі закладів дошкільної освіти. *InterConf*. 2020. №1 (28). С. 128-131.
32. Крутій К. Л. Едьютейнмент: навчання як розвага. *Дошкільне виховання*. 2017. № 1. С. 2–6.
33. Крутій К. Л. Місце едьютейнменту в ігровій діяльності дошкільників. URL: <http://ukrreti.com/wp-content/uploads/2018/02/Едьютейнмент-таігрові-технології-Стаття-К.Крутій.pdf>
34. Кудикіна Н.В. Внесок вітчизняних психологів у формування педагогічної теорії ігрової діяльності дітей. *Практична психологія та соціальна робота*. 2019. С.55-58.
35. Кудрявцева О. А. Активізація розвитку мислення старших дошкільників засобами пошукових дидактичних ігор. *Наука і освіта : наук.-практ. журнал*. 2008. № 6. С. 99-103.
36. Лаврентьева Г. П., Титаренко Т. М. Практична психологія для вихователя. Київ: ВПОР, 2011. Вип. I. 40 с.
37. Лохвицька Л. В. Формування пізнавальних інтересів у навчально-ігровому середовищі. *Дошкільне виховання*. 1999. №10. С. 8-14.
38. Лушик І. В. Рухливі ігри в дитячому садку.: Основа: «Тріада+», 2008. 110 с.

39. Любченко І. І. Мислення у старших дошкільників як запорука успішного навчання і виховання: *зб. наук. праць Уманського державного педагогічного університету Ім. П. Тичини*. Умань, 2014. № 3. С. 209-214.
40. Любченко І. І. Педагогічні засади розвитку логічного мислення у старших дошкільників, інноваційні підходи виконання концепції розвитку дошкільної освіти 2010–2016 р. : навчально-методичний посібник / І. І. Любченко. Умань : ВПЦ «Візаві», 2011. 134 с.
41. Любченко І. І. Педагогічні умови розвитку логічного мислення у старших дошкільників. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини*. 2011. Вип. 3. С. 146-152.
42. Ніколаєнко Ю. О. Ігрові технології для формування «soft skills» на заняттях з іноземної мови у ЗВО. *Психолого-педагогічні координати розвитку особистості: зб. наук. матеріалів III Міжнар. наук.-практ. конф., 2-3 черв. 2022 р. Полтава : Нац. ун-т ім. Ю. Кондратюка, 2022. С. 161–163.*
43. Падалка О. С. Педагогічні технології: навч. посіб. для вузів. К., 1995. 61 с.
44. Підлипняк І. Ю. Інтелектуальний розвиток дітей дошкільного віку в умовах сучасного закладу дошкільної освіти. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 5: Педагогічні науки: реалії та перспективи*. 2020. Вип. 73(2). С. 40-43.
45. Піроженко Т.О Становлення внутрішньої картини світу дошкільника: монографія. Кіровоград: Імекс-ЛТД, 2012. 236 с.
46. Піроженко Т.О. Ігрова діяльність дошкільника: молодший дошкільний вік. Київ: Генеза. 2016. 88 с.
47. Проскура Є. В. Розвиток пізнавальних здібностей дошкільника. Київ: Школа, 2010. 323 с.
48. Розвиваємо увагу й логічне мислення. Х.: Вид. група «Основа», 2007. 112 с.
49. Розумне виховання сучасних дошкільнят: Методичний посібник/ Н. В. Гавриш, О. Г. Брежнєва, І. Р. Кіндрат, О. Д. Рейнпольська, Київ: «Слово», 2015. 176 с.

50. Савченко Л.Л. Інтелектуальний розвиток дітей старшого дошкільного віку як складник розумового розвитку. *Педагогічні науки: реалії та перспективи*. 2019. № 71. С. 221-224.
51. Сенсорний розвиток: з досвіду роботи. 5– 6(7) років/ Авт.-упоряд. М. Л. Кривоніс, О. Л. Дроботій. Харків: Видавництво «Ранок», 2012. 256 с.
52. Сердюк І. К. Деякі аспекти використання ігрових технологій у роботі з дітьми дошкільного віку. *InterConf*. 2020. № 1 (34). С. 208-212.
53. Сікорська С. В. Методична розробка «Дидактична гра як засіб розвитку мислення дошкільника»: веб-сайт. URL: <https://chessprogress.uk/personalizaciya/metodicheskaya-razrabotkadidakticheskieigry-dlya-doshkolnikov-metodicheskaya-razrabotkadidakticheskaya.html>
54. Термінологічний словник з курсу «Педагогіка»: Навчально-методичний посібник / Упорядники В.І. Староста, В.О. Штефуца, Г.М. Шикітка; за ред. В.І. Старости. Ужгород: Видавництво. УжНУ «Говерла», 2012. 144 с.
55. Хало З. П. Інтелектуальний розвиток дитини у системі дошкільного виховання Німеччини: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Дрогобич, 2008. 22 с.
56. Чекстере О. Ю. Наслідки заміни ігрової діяльності дітей іграми у віртуальному просторі. *Психологічна газета*. 2015. №1. С. 10-14
57. Шулигіна Р. А. Розумовий розвиток дошкільників: психолого-педагогічні детермінанти. *Психологічний і педагогічний дискурс: наукові записки вчених: збірник матеріалів конференції*. За заг. ред. проф. Т. О. Олефіренка. К.: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2020. 344 с.
58. Ягупов В.В. Педагогіка: навч. посіб. К.: Либідь, 2012. 560 с.
59. Яцик Т.О., Степанюк В.В. Словник коротких термінів з педагогіки. Луцький фаховий педагогічний коледж КЗВО «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради. Луцьк: ФОП Мажула Ю.М., 2022. 50 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

БАЗОВИЙ КОМПОНЕНТ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Освітній напрям «Гра дитини»

Ігрова компетентність це — здатність дитини до вільної, емоційно насиченої, спонтанної активності з власної ініціативи, в якій реалізується можливість застосування наявних і освоєння нових знань та особистісного розвитку через прагнення дитини до участі в житті дорослих шляхом реалізації інтересів в ігрових та рольових діях в узагальненій формі.

Ігровий процес як зона найближчого розвитку дитини вимагає збагаченого ігрового середовища і педагогічного супроводу дорослих і тому класифікація ігор відображає ступінь активності та свободи дитини в організації ігрової діяльності.

Перша група ігор: самодіяльні вільні ігри (ігри-експериментування, сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані).

Друга група: ігри, що організовані за ініціативою дорослих з метою навчання (сюжетно-дидактичні, дидактичні (словесні, з іграшками, настільно-друковані), рухливі, конструктивно-будівельні) та з метою організації дозвілля (інтелектуальні, карнавальні, обрядові, драматизації, хороводи, ігри-естафети).

Гра відіграє ключову роль у житті дитини дошкільного віку, і необхідно визнати самоцінність вільної гри дитини в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Емоційно-ціннісне ставлення: виявляє стійкий інтерес та захоплення ігровою діяльністю, зацікавленість до реальних та уявлених ігрових подій, ігрового перевтілення та створення ігрових задумів, ситуацій, сюжетів та ігрових ролей. Мотивована на цінності групової солідарності у грі (людяність, відповідальність, справедливість, самовладання, дружність, позитивне спілкування, терпимість). Відповідально ставиться до вибору та виконання ігрової ролі; відтворює свої життєві враження у рольовій грі, використовуючи

виразні засоби; виявляє повагу до думки іншого, емоційно реагує на зміни у правилах гри, демонструє інтерес до ігор інших дітей.

Сформованість знань: має уявлення про різні види ігрової діяльності, види та назви ігор, у які можна пограти; знає дії у творчих іграх та в іграх з правилами; вміє залучати та приймати партнерів до спільної гри; обирає безпечне місце та атрибути для гри; знає зміст сюжетно-рольових, конструкторсько-будівельних, дидактичних, словесних, настільно-друкованих, рухливих зі співом і діалогом, режисерських, театралізованих, українських народних іграх; демонструє сформованість рольових способів поведінки; свідомо використовує норми та етикет спілкування в іграх; розуміє, як використовувати предметно-ігрове середовище для гри; знає ігри та іграшки в садочку та вдома, використовує їх у самостійних іграх; втілює свої життєві враження; встановлює причини та наслідки вдалої та невдалої гри; усвідомлює себе активним учасником ігрової діяльності.

Навички: ініціює організацію ігор з іншими дітьми за власним вибором. Самостійно обирає тему для гри, моделює явища реального життя, розвиває сюжет на основі досвіду та знань, прикладах дорослих, з літературних творів і казок, дотримується правил рольової взаємодії (узгодження, рівності, управління тощо). Разом з іншими дітьми облаштовує ігрове середовище та самостійно чи з незначною допомогою розподіляє ролі. Дотримується правил гри до її закінчення та стежить, щоб усі учасники їх виконували.

Уміє підпорядковувати власні дії ігровим задумам, приймати пропозиції інших дітей та узгоджувати їх з усіма учасниками ігрового процесу, використовувати в іграх різні іграшки відповідно до її змісту або предмети-замінники; конструювати ігрове поле за допомогою різних предметів та матеріалів згідно з темою.

Уміє налагоджувати партнерські стосунки завдяки діалогічному спілкуванню на основі ігрового задуму, рольової взаємодії або особистих уподобань, проявляє товариськість, толерантність, зважає на думку інших, стримує агресивні прояви, конструктивно розв'язує конфлікти, радіє спільному

успіху, дотримується норм та етикету спілкування, висловлює у делікатній формі своє непогодження з пропозиціями ровесника, його діями із розподілу ролей, іграшок, обов'язків.

Для реалізації ролі широко використовує різні засоби виразності (емоційно-виразні рухи, міміка, пантоміміка, тембр голосу, рольове мовлення), ділиться з дорослими та однолітками враженнями після гри.

Адекватно оцінює результати власних дій та дій товаришів по команді, виявляє взаємну прихильність, надає перевагу грі як провідній діяльності; використовує власний досвід для створення ігор; здатна гратися сама та з однолітками, виявляє вміння залучити до гри партнерів; намагається творчо розвивати сюжет або придумувати ігри.

Участь батьків

Підтримка батьками процесу формування ігрової компетентності дитини відбувається шляхом визнання самоцінності вільної гри, що потребує:

- забезпечення дитини відповідними до віку іграшками та предметами, пояснення за необхідності про призначення іграшок та правил їх безпечного застосування;
- виявлення батьками поваги до гри як провідного виду діяльності дитини, емоційної, позитивної реакції на самостійні ігри дітей;
- прояву щирого інтересу до ігор дитини в садочку й урахуванні її ігрових інтересів у домашніх умовах;
- організації спільної з дитиною гри, придумування нових ігор з іграшками;
- підтримки бажання дитини грати з іншими дітьми, створення ситуацій для ігор у колі інших дітей, спонукання дитини до обговорення ігрових вражень;
- збагачення емоційної сфери дитини враженнями від театральних, літературних творів з подальшим відображенням їх у грі;
- підтримки традиції радитися з дитиною про придбання нових іграшок.

Додаток Б

1. «Четвертий зайвий».

Мета: визначення рівня розвитку логічного мислення, дослідження сформованості логічної дії (класифікації, узагальнення).

Інструкція: «Подивися на картку та скажи, яка фігура не підходить до інших, чому?». Процедура проведення: дитині пропонуються картки з геометричними фігурами, їй необхідно визначити, яка фігура зайва, орієнтуючись на форму і колір фігур. В кінці кожної відповіді необхідно запитати, за якою ознакою класифікувалися предмети.

Оцінка результатів:

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання;

1 бал – дитина відповідає навмання, не може обґрунтувати вибір;

2 бали – дитина виконала завдання, здійснивши 1-2 помилки;

3 бали – дитина виконала завдання без помилок, змогла обґрунтувати свій вибір.

2. «Поділи на групи».

Мета: виявити рівень розвитку образного мислення.

Інструкція: «Розклади ці картинки за групами. Назви кожен предмет окремо та групу одним словом». Процедура проведення: Дитині даються розрізні картинки, яких представлено 5 груп різних предметів, що зображають меблі, транспорт, квіти, тварини, люди.

Оцінка результатів:

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання;

1 бал – дитина розкладає картинки навмання, не може обґрунтувати вибір;

2 бали – дитина виконала завдання, здійснивши 1-2 помилки;

3 бали – дитина виконала завдання без помилок, змогла обґрунтувати свій вибір.

3. «Домальовування фігур» (О. Дьяченко).

Ціль: визначення рівня розвитку уяви, здібності створювати оригінальні образи.

Як матеріал констатувального етапу дослідження використовується один комплект карток (з двох пропонованих), на кожній з яких намальовано одну фігурку невизначеної форми. Всього в кожному наборі 10 карток. Розроблено два рівнозначні комплекти таких фігурок. Другий комплект використовується у контрольному експерименті.

Інструкція: «Зараз ви домальовуватиме чарівні фігурки. Чарівні вони тому, що кожен фігурку можна домалювати так, що вийде картинка, яку ти захочеш». Процедура проведення: дитині дають простий олівець та картку з фігуркою. Після того, як дитина домалювала фігурку, її запитують: Що в тебе вийшло? Відповідь дитини фіксується. Потім послідовно (по одній) пред'являються інші картки з фігурками. Якщо дитина не зрозуміла завдання, то вихователь може на першій фігурці показати кілька варіантів домальовування. Для оцінки рівня виконання завдання для кожної дитини підраховується коефіцієнт оригінальності: кількість неповторних зображень. Одноманітними вважаються зображення, в яких фігура для домальовування перетворюється на той самий елемент. Наприклад, перетворення і квадрата, і трикутника в екран телевізора вважається повторенням, і ці зображення не зараховуються дитині.

Кількісний аналіз:

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання або не домальовувала фігури, виконуючи хаотичні закреслення та лінії;

1 бал – 1-3 оригінальних фігур;

2 бали – 4-6 оригінальних фігур;

3 бали – 7-10 оригінальних фігур.

Якісний аналіз:

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання;

1 бал – діти фактично не приймають завдання: вони або малюють поруч із заданою фігуркою щось своє, або дають безпредметні зображення («Такий візерунок»); іноді ці діти (для 1-2 фігурок) можуть намалювати предметний схематичний малюнок із використанням заданої фігурки. У цьому випадку малюнки, як правило, примітивні, шаблонні схеми;

2 бали – діти малюють більшість фігурок, проте всі малюнки схематичні, без деталей. Завжди є малюнки, що повторюються;

3 бали – діти дають схематичні, іноді деталізовані, але як правило, оригінальні малюнки (не повторювані дитиною), запропонована для домальовування фігурка зазвичай є центральним елементом малюнку.

4. Складання оповідання з сюжетної картинки.

Мета: вивчення ступеню сформованості зв'язного мовленнєвого висловлювання, вміння визначати основну думку (сюжет) картинки, передавати його за допомогою мовлення.

Інструкція: уважно розглянь сюжетну картинку, а потім розкажи, що на ній зображено.

Оцінка результатів:

0 балів – мовленнєві висловлювання дитини не пов'язані із запропонованим завданням; відмова від виконання завдання;

1 бал – переказ самотійно не вдається, необхідна допомога вигляді навідних питань, спостерігаються ехолалії та персеверації; в процесі розповідання зустрічаються вербальні (сміслові) заміни, пропозиції усічені, сюжет картини не розкривається або розкривається схематично, словник бідний;

2 бали – розгорнутий вислів характеризується обмеженістю словникового запасу, спостерігаються поодинокі випадки аграматизмів, основні смислові лінії розкрито достатньо;

3 бали – висловлювання носить розгорнутий характер, словниковий запас відповідає віку дитини, смислова цілісність сюжету передана повністю.

5. «Розуміння картин із прихованим змістом».

Мета: виявлення здатності визначати прихований зміст сюжетної лінії, на підставі зіставлення деталей того, що відбувається, робити висновки, пояснювати причинно-наслідкові зв'язки.

Інструкція: Подивися на картинку і скажи, що сталося. Процедура проведення: дитині пред'являється сюжетний малюнок, у якому укладено підтекст. Оцінюється вміння робити висновок на підставі аналізу деталей, розуміння пози, міміки, жестів зображених персонажів, вміння встановлювати логічні зв'язки.

Аналіз результатів

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання;

1 бал – дитина обмежується простим описом того, що вона бачить на картині, не розуміє міміку та жести персонажів. Сенс картини недоступний, допомога неефективна.

2 бали – дитина відчуває труднощі в описі, потребує навідних питань;

3 бали – дитина розуміє думку, яку митець хотів передати у картині, під час аналізу можуть виникнути певні труднощі, але навідне питання допомагає зрозуміти зміст картини.

Після проведення всіх діагностичних завдань визначили загальну кількість балів, набраних кожною дитиною. На підставі аналізу різних рівнів (високий, середній, низький) компонентів розумового розвитку, що належать до кожного завдання, було виявлено неоднакову тенденцію інтегрування розвитку кожного компоненту. Відповідно до отриманих кількісних даних ми зробили узагальнення за типами розвитку.

Початковий рівень розумового розвитку – 0-40% успішно виконаних завдань: індиферентне ставлення до прийняття завдання та результату діяльності, прояв інтересу до формальної сторони діяльності, підвищена схильність до практичних спроб, неприйняття допомоги вихователя або пасивність, відмовою від діяльності при перешкодах, що виникають.

Середній рівень розумового розвитку – 41-70 % успішно виконаних завдань: формальне вирішення поставлених завдань, відсутність прагнення до чіткості запам'ятовування та прояву вольових зусиль, ускладнення у вербальних завданнях, формалізм у невербальних задачах, здатність до об'єктивного оцінювання результатів.

Високий рівень розумового розвитку – 71-90 % успішно виконаних завдань: змішане орієнтування у перцептивних діях, які змінювалися від складності об'єкту, зацікавленість при ставленні до завдання, здатність до об'єктивного оцінювання результатів.

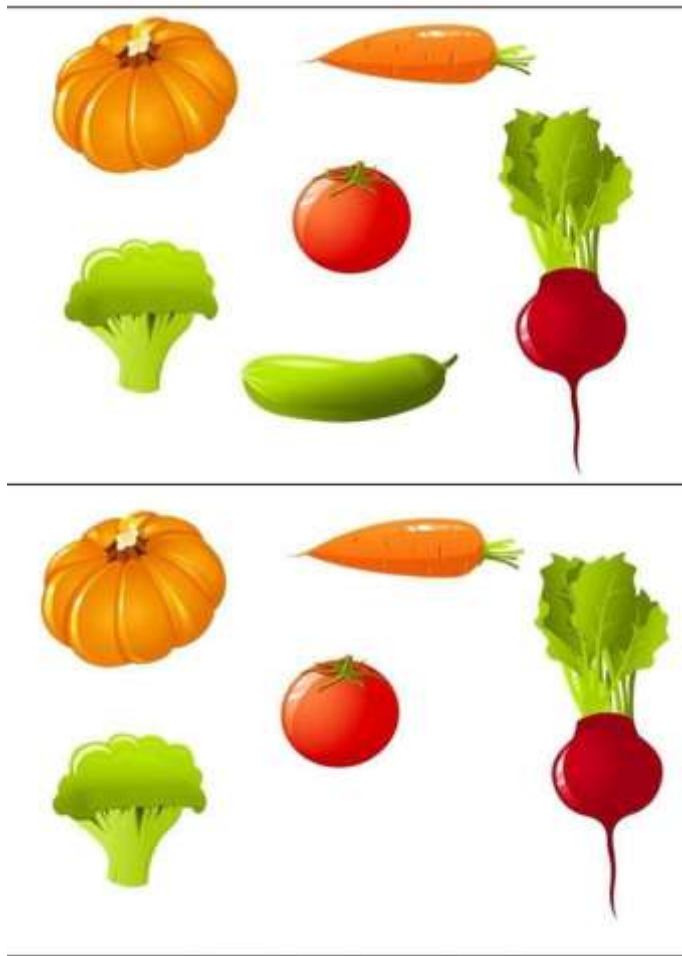
«Обдарований» рівень розумового розвитку – 91-100% успішно виконаних завдань: когнітивна гнучкість, високий ступінь самостійності дій та оцінки їх результатів, оригінальність та здатність до ризику у прийнятті рішення, стійкість інтересу до змісту завдання, задоволеність у зв'язку з виконанням завдання.

Додаток В



Дидактична гра «Чого не вистачає»





Гра «Закінчи речення»

У шафі лежить



У меблевому магазині
продається



Річкою пливе



На столі стоїть



