

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА

ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІКИ, ПСИХОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ  
КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА МЕТОДИКИ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ  
ДІЯЛЬНОСТІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Кваліфікаційна робота  
Рівень вищої освіти – другий (магістерський)

**Виконала:**

*студентка 2 курсу 610 групи  
спеціальності 013 «Початкова освіта»*

**Кирилюк Таїсія Іллівна**

**Керівник:** кандидат педагогічних  
наук, доцент **Богданюк А.М.**

*До захисту допущено  
на засіданні кафедри  
протокол № 3 від 07.11.2023 р.*

*Завідувач кафедрою \_\_\_\_\_ проф. Романюк С.З.*

## АНОТАЦІЯ

*Кирилюк Т.І. Методика організації ігрової діяльності у початковій школі. – Рукопис.* Магістерська робота на здобуття освітнього ступеня магістра зі спеціальності 013 Початкова освіта. – Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича. – Чернівці, 2023. – 90 с.

Сьогодні в суспільно-економічному та політичному житті України на часі стає необхідністю радикально переглянути сферу освіти та виховання. Головною метою є створення умов для формування особистості, яка буде конкурентоспроможною та прагне до постійного самовдосконалення.

У науковій роботі порушується актуальна проблема організації ігрової діяльності молодших школярів, адже гри належить важлива роль у формуванні дитячої особистості.

Активне впровадження ігрової діяльності в початковій школі є необхідним, оскільки це дозволяє успішно формувати в дитини позитивне ставлення до навчання, активізує та мотивує її. Тож за мету дослідження було обрано обґрунтувати теоретичні основи та розкрити методику організації ігрової діяльності учнів початкових класів.

Цінним у роботі є аналіз теоретичних засад організації ігрової діяльності учнів початкових класів; висвітлення особливостей розвитку дитячої особистості у процесі ігрової діяльності та інновацій щодо її організації в сучасній початковій школі. Здійснено характеристику і вивчення способів організації ігрової діяльності у навчально-виховному процесі сучасної початкової школи на прикладі опитування, анкетування, спостереження досвіду сучасних вчителів-практиків; розроблено методичні рекомендації до їх використання в роботі з молодшими школярами.

**Ключові слова:** гра, ігрова діяльність, організація ігрової діяльності, класифікація ігор, способи ігрової діяльності, ігрові вправи, ігрові завдання.

## ABSTRACT

***Kirilyuk T.I. The method of organizing game activities in primary school. - Manuscript.*** Master's thesis for obtaining a master's degree in the specialty 013 Primary education. - Chernivtsi National University named after Yury Fedkovich. – Chernivtsi, 2023. – 90 p.

The scientific work raises the actual problem of organizing play activities of younger schoolchildren, because play plays an important role in the formation of a child's personality. The purpose of the study was to substantiate the theoretical foundations and reveal the methodology of organizing the game activities of elementary school students.

The analysis of the theoretical foundations of the organization of play activities of elementary school students is valuable in the work; highlighting the peculiarities of the development of children's personality in the process of game activity in a modern primary school. The characterization and study of ways of organizing game activities in the educational process of a modern elementary school were carried out; methodical recommendations for their use in work with younger schoolchildren have been developed.

***Key words:*** game, game activity, organization of game activity, classification of games, methods of game activity, game exercises, game tasks.

## ЗМІСТ

<b>АНОТАЦІЯ</b>		2
<b>ВСТУП</b>		5
<b>РОЗДІЛ 1.</b>	<b>ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В СУЧАСНІЙ ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ</b>	9
1.1.	Сутність і зміст ігрової діяльності дітей молодшого шкільного віку: історико-педагогічний контекст	9
1.2.	Психолого-педагогічні особливості організації ігрової діяльності учнів початкових класів	16
1.3.	Інновації в організації ігрової діяльності в сучасній початковій школі	33
	<i>1.3.1. Ігрова діяльність як основа адаптаційно-ігрового циклу сучасної початкової освіти</i>	33
	<i>1.3.2. Характеристика новітніх підходів до організації ігрової діяльності з молодшими школярами</i>	43
	<i>Висновки до першого розділу</i>	51
<b>РОЗДІЛ 2.</b>	<b>МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ</b>	53
2.1.	Характеристика способів організації ігрової діяльності у навчально-виховному процесі початкової школи	53
2.2.	Вивчення способів організації ігрової діяльності в сучасній початковій школі	59
2.3.	Методичні рекомендації щодо використання способів організації ігрової діяльності з молодшими школярами	65
	<i>Висновки до другого розділу</i>	68
<b>ВИСНОВКИ</b>		70
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>		73
<b>ДОДАТКИ</b>		80

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** У сучасній загальноосвітній школі одним із основних завдань є формування дитячої особистості молодшого шкільного віку, здатної самостійно приймати рішення та обирати свою траєкторію руху в різних життєвих ситуаціях. Традиційні методи навчання вже не завжди дієві для досягнення цієї мети. Одним із способів ефективного впливу на розвиток учнів є використання активних методів навчання, зокрема, ігрової діяльності в освітньому процесі сучасної початкової школи.

Проблема ігрової діяльності завжди була актуальною у контексті розвитку дітей і здавна гра використовувалася як один із ключових інструментів їх виховання та розвитку. Проблема класифікації ігор та ігрових видів діяльності широко розкрита в дослідженнях науковців. У сучасній же початковій школі найбільш використовуваними стали такі види ігор, як рухливі, рольові, дидактичні, настільні інтелектуальні, різноманітні ребуси, кросворди, шаради, анаграми та інші.

Зважаючи на те, що в сучасному освітньому середовищі педагогіка та психологія мають багатий арсенал дієвих інструментів для впливу на дітей молодшого шкільного віку із врахуванням конкретних виховних цілей та завдань. Проте, вчителям початкової школи важко знайти конкретні методики та рекомендації щодо використання арсеналу ігор в освітній роботі з молодшими школярами.

Педагоги-практики й психологи часто використовують наявні методики з невеликими модифікаціями, опираючись на свій власний досвід. Тому необхідно розробити систему використання способів організації ігрової діяльності у початковій школі з урахуванням розумового, фізичного, психічного та морального розвитку молодших школярів.

«Національна доктрина розвитку освіти» сьогодні ставить перед педагогом завдання створити дитині умови для її максимального самовизначення та самовираження. Головною умовою успіху в розвитку мислення дитини молодшого шкільного віку є висока пізнавальна активність. Ефективне засвоєння знань, умінь і навичок передбачає таку організацію освітньої діяльності учнів, при якій навчально-виховний матеріал стає предметом активних розумових і практичних дій кожної дитячої особистості. Пошук форм, способів та методів навчання, що підсилюють інтерес учнів та активізацію процесу навчання, призводить до підвищення актуальності розвивальних і проблемних методів, мислинневої діяльності, проектної роботи, виконання творчих завдань тощо.

Зокрема, особливої уваги заслуговують сучасні першокласники (діти шестирічного віку), для яких ігрова діяльність найбільш близька і зрозуміла. Звичні і знайомі з дошкільного віку стосунки сприяють залученню до гри, що є обов'язковою умовою включення молодших школярів у відповідну діяльність. Під час гри діти вільніше, ніж під час будь-якої іншої діяльності, ставлять цілі, реалізують їх, аналізують результати, прогнозують наступну діяльність. Граючи, вони виступають суб'єктами ігрового процесу, його активними творцями, здатними до постійного самовдосконалення.

**Стан дослідження проблеми.** Значну увагу проблемам гри приділяли мислителі й просвітителі як минулого, так і сучасності: Платон, Арістотель, Ф. Рабле, Я-А. Коменський, Д. Локк, Ж-Ж. Руссо, І. Кант, Ф. Шиллер, Г. Гросс, Ж. Піаже, К. Ушинський, А. Запорожець та ін.

Проблемами психології гри займалися вітчизняні вчені (Н. Гавриш, Г. Древаль, С. Гідрович, О. Демченко, О. Деркач, Р. Загоруй, Г. Кіт, І. Козак, Ю. Олійник, В. Рибальський, Г. Тарасенко, Б. Христенко та ін.). Сучасний напрям досліджень визначається розширенням сфери використання ігрової форми навчання та вдосконаленням методики моделювання. Тож пошук засобів навчання підвищив інтерес до нових форм, особливо, до ігрових.

Дослідниками доведено, що гра відіграє важливу роль у житті та розвитку молодших школярів: у формуванні у дитини позитивних якостей, інтересу та готовності до майбутнього навчання; у розвитку її пізнавальних здібностей; у підготовці дитини до майбутнього повноцінного життя; у засвоєнні соціального досвіду. Найактивніше впровадження ігрової діяльності в початковій школі просто необхідно; його використання дає змогу успішно формувати та закріплювати у дитини позитивне ставлення до навчально-виховної роботи.

Усе зазначене вище зумовило потребу вивчення стану досліджуваної проблеми та вибір теми дипломного дослідження: *«Методика організації ігрової діяльності у початковій школі»*.

**Мета дослідження** – обґрунтувати теоретичні основи та розкрити методику організації ігрової діяльності учнів початкових класів.

Згідно мети дослідження визначено його **завдання**:

1. Теоретично обґрунтувати сутність та зміст ігрової діяльності в психолого-педагогічній і науково-методичній літературі.
2. Визначити психолого-педагогічні особливості ігрової діяльності та виявити інновації щодо її організації в сучасній початковій школі.
3. Здійснити аналіз методики організації ігрової діяльності з молодшими школярами, характеристику та вивчення способів її організації і сучасному освітньому просторі.
4. Запропонувати методичні рекомендації до організації ігрової діяльності з учнями початкових класів.

**Об'єкт дослідження**: ігрова діяльність в початковій школі.

**Предмет дослідження**: методичні основи організації ігрової діяльності молодших школярів.

Для розв'язання задач та досягнення мети використано такі **методи дослідження**: вивчення та аналіз психолого-педагогічної та науково-методичної літератури з теми дослідження; узагальнення одержаної

інформації з метою дослідження сутності, змісту і значення ігрової діяльності молодших школярів; спостереження, опитування, анкетування, тестування з метою дослідження стану та методичного рівня організації ігрової діяльності в початкових класах.

**Теоретичне значення дослідження** полягає у визначенні та теоретичному й методичному обґрунтуванні сутності, змісту, психолого-педагогічних особливостей, інновацій та новітніх підходів до організації ігрової діяльності в початковій школі.

**Практичне значення дослідження** полягає в тому, що матеріали дослідження можуть бути використані учителями, асистентами вчителів, вихователями групи продовженого дня у процесі практичного застосування теоретичних та методичних основ організації ігрової діяльності з молодшими школярами.

**Структура дослідження:** наукова робота складається з анотації, вступу, двох розділів, підрозділів, висновків, списку використаних джерел і додатків.



# РОЗДІЛ 1.

## ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В СУЧАСНІЙ ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

### **1.1. Сутність і зміст ігрової діяльності дітей молодшого шкільного віку: історико-педагогічний контекст**

Ігрова діяльність, як і сама гра – це важливий елемент освітньої діяльності молодшого школяра. Під ігровою діяльністю слід розуміти не лише саму гру, якою займаються люди чи групи людей, але й діяльність організаторів гри. Гра побудована на умовних правилах, які стають обов'язковими для всіх учасників.

Проаналізувавши низку сучасних наукових досліджень, можемо стверджувати, що «ігрова діяльність» є терміном, який в педагогічній науці визначає «активний процес, під час якого учасники спілкуються у формі гри з метою досягнення різних цілей, вчитися та розвиватися через сюжетні або спонтанні, приємні та імпровізовані дії. Ця діяльність охоплює різні види ігор, рольових ситуацій, творчих процесів та імпровізацій» [42, с.79].

У грі відбувається засвоєння соціального досвіду, що є невід'ємною частиною становлення та розвитку особистості. Гра асоціюється з дитинством і завжди взаємодіяла з соціальним контекстом того суспільства, в якому відбувалася соціалізація дитини.

Умовним результатом гри є досягнення перемоги, отримання нагороди чи звання. Призи можуть бути різного роду і визначають серйозність ігрової діяльності, яка може перерости в професію чи стати джерелом існування.

Таким чином, ігрова діяльність організована і має свою продуктивність в різних аспектах: соціальному, моральному, духовному, етичному та естетичному.

У сучасній науці розглядаються різні концепції гри, які визнають різні

аспекти її значущості. Ось кілька з них:

«Гра як вивільнення надмірної життєвої сили: Деякі концепції вбачають у грі можливість вивільнення та виразу надмірної енергії та життєвої сили.

Гра як реалізація інстинкту наслідування: Деякі вчені розглядають гру як інстинктивний спосіб наслідування та відтворення реальних ситуацій.

Гра як задоволення потреб в розрядці та релаксації: Деякі вважають, що гра допомагає відпочити, розслабитися і задовольнити потребу в розрядці.

Гра як вправа на порозі серйозної діяльності: Гра може бути способом виконання вправ, які підготовляють до серйозної діяльності або вчать використовувати певні навички.

Гра як навчання самоконтролю та самообмеженню: Деякі концепції вбачають у грі можливість виховання самоконтролю та уміння обмежувати власні дії.

Гра як можливість підтримувати власну індивідуальність: Гра може допомагати виражати та розвивати індивідуальність кожної особистості, сприяючи творчому підходу та пошуку нестандартних рішень» [39, с.19].

До основних характеристик ігрової діяльності, які можна знайти в психолого-педагогічній літературі, відносяться:

1. «Свобода та добровільність: Учасники гри беруть участь у діяльності добровільно і мають можливість вибирати свої дії та ролі в межах правил гри.

2. Емоційна інтенсивність: Гра може викликати сильні емоції, такі як радість, захоплення, цікавість, а також вивчення та керування негативними емоціями, такими як роздратування чи страх.

3. Соціальна взаємодія: Гра сприяє взаємодії між учасниками, вчить спілкуванню, спільній діяльності, розвиває навички сприймання інших.

4. Творчий процес: Гра може бути елементом творчої діяльності, де учасники створюють нові сценарії, розв'язують завдання і розробляють

стратегії.

5. Навчання і розвиток: Ігрова діяльність сприяє засвоєнню нових знань і навичок, розвитку критичного мислення, логічного розуміння і творчих здібностей.

6. Регулювання правил: Гра зазвичай має певні правила, які учасники повинні дотримуватися, що вчить їх розуміти та приймати обмеження» [45, с. 25].

Ігрова діяльність виступає основою в педагогіці, оскільки вона сприяє розвитку всіх аспектів особистості, таких як соціальні, когнітивні та емоційні аспекти. Практично весь освітній процес у молодшому шкільному віці базується на ігровій діяльності або елементах гри, через які дитина засвоює різні рольові позиції, що в подальшому впливає на зміну провідної діяльності.

«Гра, як стверджують сучасні дослідники – це такий вид діяльності, що «має ігровий характер, визначену мету, включає правила, необхідні для її організації та проведення, і виконується з ціллю отримати задоволення та позитивні емоції від самого процесу гри» [1, с. 23].

Зокрема, як зауважують науковці: «в освітньому процесі гра відіграє важливу роль у формуванні та розвитку різних компетенцій, які необхідні для успішного функціонування в сучасному світі» [1, с. 23].

Головна суть ігрової діяльності полягає у забезпеченні зв'язку між знаннями і діями в процесі навчання та допомагає створити сприятливі умови для розвитку творчих і креативних здібностей школярів. Гра виступає засобом для стимулювання мотивації до навчального процесу, розвитку самостійності та винахідливості, а також дозволяє формувати такі якості: комунікативність, сміливість, лідерство, толерантність.

Значення ігрової діяльності у освітньому процесі полягає в тому, що вона допомагає розвивати когнітивні, соціальні та емоційні здібності учнів: «Гра є ефективним інструментом для формування та удосконалення знань,

умінь та навичок у різних предметних областях» [3, с. 12]. Вона дає можливість активно залучати учнів у навчальний процес та створює можливості для взаємодії між учнями та розвиває навички роботи у команді.

Ми вважаємо, що потрібно звернути увагу на те, що гра впливає на формування емоційного стану здобувачів освіти, мінімізує стресові ситуації, сприяє покращенню психологічного клімату класу. Гра є вагомим елементом індивідуальної і соціальної адаптації школярів, дає змогу їм розвиватися у сприятливому середовищі, щоб вони могли відчувати себе комфортно та впевнено.

Отже, гра є важливим методом забезпечення взаємодії між учителем і учнем. Вона дозволяє педагогу створювати ситуації, щоб учень мав можливість застосовувати свої знання та навички у практичній діяльності. За допомогою гри, вчитель виявляє потенційні можливості учнів, їх інтереси та вміння, які дають змогу відповідним чином підготувати навчальний процес до потреб кожного учня.

Енциклопедичні дані подають гру як вид діяльності, що «має ігровий характер та певні правила, мету та звичайно супроводжується задоволенням від самої гри. Вона є однією з форм соціальної взаємодії та виконує різні функції в житті людини: вона може бути розважальною, виховною, терапевтичною, соціалізуючою тощо» [8, с. 11].

Візьмемо за основу характеристику гри за сучасними науковцями:

1. «Ігровий характер: гра має свої правила, що відрізняють її від інших видів діяльності. Гравці займаються грою на добровільній основі та насолоджуються процесом гри.

2. Мета: гра має певну мету, яка може бути встановлена як перед початком гри, так і змінюватися у процесі гри.

3. Регульованість: гра має свої правила, які регулюють процес гри та дозволяють вирішувати конфлікти.

4. Наявність винагороди: гра може бути супроводжена різними

формами винагороди, що підвищують мотивацію гравців.

5. Соціальний контекст: гра може бути проведена як індивідуально, так і у групі. У грі важливо взаємодія гравців та дотримання правил, що відображає соціальний контекст гри.

6. Пізнавальний аспект: гра може мати пізнавальний аспект, що дозволяє гравцям вивчати нові знання та розвивати навички.

7. Емоційний досвід: гра дозволяє гравцям відчувати різні емоції, які можуть бути пов'язані з перемогою, поразкою, співпрацею, конкуренцією» тощо [32, с. 115].

Враховуючи думки вчителів практиків, гра також має вагоме значення у навчально-виховному процесі. Вона сприяє взаємодії між учнями та вчителем, підсилює мотивацію до навчання, дозволяє ефективно адаптувати навчальний процес до індивідуальних потреб кожного учня, допомагає розвивати та удосконалювати знання, уміння та навички у різних предметних областях.

Також визначено, що «гра – одна з найважливіших сфер у житті дитини, що забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного та гармонійного розвитку особистості» [30 с. 56]. Для педагога вона стає засобом виховання, що дозволяє повністю враховувати вікові особливості дітей та сприяє розвитку їхньої ініціативності, розкутості, самостійності та творчої атмосфери для саморозвитку. Крім того, вона є засобом для задоволення психологічних та емоційних потреб дитини.

Гра відіграє важливу роль у різних аспектах життя людини і виконує різні функції, такі як «пізнавальна, розвивальна, виховна, комунікативна та реабілітаційна» [38, с. 55].

Тож значення гри у житті дитини визначено наступним чином:

1. «Розвиток фізичних навичок: за допомогою гри в дитини розвиваються фізичні навички, такі як: координація рухів, моторика, зорово-рухова координація тощо.

2. Соціалізація: під час гри дитина відчуває себе частиною соціальної групи, вчиться взаємодіяти з іншими дітьми, виконувати правила та домовленості.

3. Розвиток креативності та уяви: гра виступає важливим засобом для стимулювання уяви та креативності, допомагає дитині розвивати фантазію та творчість.

4. Розвиток мовлення: гра сприяє розвитку мовлення дитини, збагачує словниковий запас слів та вчить висловлювати думку.

5. Розвиток пізнавальних навичок: гра має пізнавальний аспект, допомагає дитині розвивати знання та навички – логічне мислення, спостережливість, здатність до узагальнення.

6. Розвиток емоційної стійкості: у грі дитина вчиться керувати своїми емоціями, формує емоційну стійкість та самоконтроль.

7. Пізнавальна функція виражається засвоєнням нових знань та розвитком певних навичок під час гри. Наприклад, гра-вікторина може допомогти дізнатись нові факти та інформацію з різних предметів.

8. Розвивальна функція характерна формуванням різних компетенцій і навичок, таких як: логічне мислення, спостережливість, креативність, спілкування, соціальні навички тощо. Гра стимулює розвиток психологічних і фізичних складників життя людини.

9. Виховна функція має на меті розвиток соціальних навичок та виховання толерантності, дружелюбності, а також норм поведінки. Наприклад, гра може допомогти дітям вчитися співпрацювати, поважати правила та вчитися домовленості.

10. Комунікативна функція вирізняється тим, що гра є інструментом для взаємодії та спілкування між людьми. Саме вона сприяє підвищенню комунікативної компетентності.

11. Реабілітаційна функція є основною, в цьому випадку гра набуває важливої ролі для дітей з ООП, Гра дає змогу таким людям засвоювати нові

навички і покращувати та відновлювати своє фізичне і психічне здоров'я».

Отже, функції гри можуть бути різними в залежності від цілей, які ставляться перед нею: «Гра може бути використана як для навчання, так і для розваг, а також для забезпечення соціальної, психологічної та фізичної реабілітації» [38, с. 43]. Слід пам'ятати, що гра є основним елементом життя дитини, яка відіграє важливу роль у її розвитку та благополуччі.

Сучасні дослідники класифікують ігри за такими критеріями: зміст, види діяльності, структура та інші.

1. За змістом виділяють ігри:
  - «Ігри-розваги (наприклад, настільні ігри, комп'ютерні ігри, спортивні ігри );
  - Ігри-навчання (наприклад, вікторини, головоломки, пазли);
  - Ігри-вправи (наприклад, фізичні вправи, рухливі ігри)» [11, с. 3].
2. За видами діяльності:
  - «Фізичні ігри (наприклад, спортивні ігри, дитячі ігри);
  - Розумові ігри (наприклад, головоломки, логічні ігри);
  - Соціальні ігри (наприклад, ігри-знайомства, рольові ігри)» [11, с. 4].
3. За структурою ігри класифікують наступним чином:
  - «Неструктуровані ігри (наприклад, ігри-фантазії, нефальні ігри);
  - Півструктуровані ігри (наприклад, ігри з правилами, але без жорсткої структури);
  - Структуровані ігри (наприклад, настільні ігри з жорсткими правилами, спортивні ігри з регламентом)» [11, с. 4].
4. За кількістю учасників ігри бувають:
  - «Одиночні ігри (наприклад, пазли, комп'ютерні ігри);
  - Колективні ігри (наприклад, командні спортивні ігри, ігри-вистави)» [11, с. 5].
5. За часом тривалості:

- «Короткочасні ігри (наприклад, ігри-забави на кілька хвилин);
- Середньотривалі ігри (наприклад, настільні ігри, ігри на декілька годин);
- Довготривалі ігри (наприклад, експедиції, ігри-симулятори)» тощо [11, с. 5].

Отже, класифікація ігор може бути різною в залежності від того, за яким критерієм проводиться поділ. Як зазначала М. Марко: «Знання про різні класифікації ігор допомагає вчителям та батькам краще розуміти природу ігор, а також вибирати відповідні ігри для конкретних вікових груп та цілей» [35, с. 173].

Також знання класифікацій ігор може допомогти у створенні плану уроку та програми виховної роботи, або ж організації свят, заходів тощо.

В цілому, ми виявили, що різноманітність класифікацій ігор вказує на те, що ігри мають великий потенціал для розвитку життя дитини та можуть виконувати різні функції, від розважальної до навчальної та реабілітаційної.

Так як ігрова діяльність є важливим елементом життя людини, вивчення та розвиток класифікацій ігор, їх відповідність конкретним потребам може допомогти удосконалити рівень якості освіти та виховання у суспільстві.

## **1.2. Психолого-педагогічні особливості організації ігрової діяльності учнів початкових класів**

При вступі до початкової школи діти часто не мають необхідних навичок. Це може призводити до труднощів у засвоєнні навичок читання та письма, вчинення помилок у виконанні робіт та невіпорядкованості у виконанні шкільних завдань, що в результаті призводить до низької успішності. У свідомості молодших школярів може виявлятися тенденція до підпорядкування своєї діяльності зовнішнім обставинам і вимогам, і вони можуть використовувати алгоритми рішень як штампи, шаблони і



стереотипи, які не завжди є ефективними.

Зокрема, гра завжди виділялася своїми виховними можливостями. Це вид діяльності дітей, що передбачає імітацію дорослих і взаємодію з ними, спрямований на орієнтацію та осмислення предметного і соціального середовища, адже гра є ефективним засобом фізичного, розумового і морального виховання дітей. А в соціально-педагогічному вимірі гра розглядається «як форма соціально-педагогічної діяльності, яка в умовних сценаріях дозволяє розвивати вміння використовувати гру як інструмент непрямого впливу. Вона сприяє стимулюванню молодших школярів до самовдосконалення та самовиховання, спрямованих на адаптацію і усвідомлення громадського досвіду, який фіксується у соціально визначених способах виконання завдань і ролей у соціально-рольових ситуаціях» [6, с. 10].

Гра відіграє значущу роль у соціально-культурному вихованні, допомагаючи дітям засвоювати різноманітні аспекти культури та функціонувати як повноправні члени дитячого колективу. Окрім виховного, гра має й дидактичний аспект, оскільки вона сприяє навчанню, розвиваючи навички, пов'язані з майбутньою професією, та розширюючи знання про предмети, факти та явища оточуючого життя.

Гра створює поле для діяльності, де людина моделює різноманітні життєві ситуації та формує своє ставлення до них. Вона служить еталоном поведінки та сприяє засвоєнню соціальних ролей, сприяючи формуванню етичної особистості. Гра також виступає як засіб відпочинку та компенсації недостатніх фізичних, розумових та емоційних навантажень.

Реальна ігрова діяльність надає безліч можливостей для вирішення соціально-психологічних, виховних і педагогічних завдань, а також дозволяє ефективно впливати на соціальні проблеми підлітків. Гра допомагає відпрацьовувати важливі соціальні властивості особистості, які можуть бути втрачені або не сформовані з різних причин.

У період дитинства гра, яка моделює та перетворює реальність, виступає ключовим чинником у розвитку дитини. У початковій школі гра супроводжує учбову діяльність, сприяючи її формуванню та полегшуючи процес адаптації до шкільного середовища. За словами Г. Тарасенко, «гра відображає особистісні якості дитини, такі як ініціативність, взаєморозуміння та підтримка одне одного. Важливо, щоб діти вже з раннього віку навчалися радіти успіху як власному, так і успіху товаришів» [59, с. 170].

Гра дозволяє дитині проявити свої кращі якості, стати уважнішою до інших, контролювати свої імпульсивні вчинки та розвивати послідовність. Поєднання емоційного та діяльнісного аспектів робить гру ефективним інструментом для виховання та розвитку особистості. Це діяльність, яка задовольняє інтелектуальні та емоційні потреби дитини, виступаючи одним з найсильніших засобів впливу на її виховання.

У зв'язку з важливими змінами в системі початкової освіти в Україні, перехід до 4-річного навчання та прийом 6-річних дітей до першого класу стали визначальними моментами. Психологи вказують на те, що вік від 6 до 7 років є перехідним періодом між дошкільним і молодшим шкільним віком. Важливою задачею дошкільного періоду є досягнення соціальної зрілості у дітей.

Перед вчителями молодших школярів стоїть завдання врахування фізіологічних та психологічних особливостей цієї вікової групи. Є психологічні особливості, які полегшують організацію навчально-виховного процесу в першому класі, а інші можуть його ускладнювати. Ці особливості можна розділити на дві групи.

Перша група включає психологічні особливості шестирічних першокласників, які можуть служити основою для організації ігрової діяльності. У цьому віці формується ієрархія мотивів, де важливим елементом є встановлення та підтримка позитивних стосунків з іншими дітьми та дорослими. Дитина шукає визнання від дорослого через добрі

вчинки. Першокласники швидко реагують на прохання та побажання вчителя, більше реагуючи на позитивні заохочення, ніж на суворі вимоги. Важливо використовувати гру в шкільних нормах поведінки, які допомагають учням засвоювати правила та розвивати ініціативу.

Школяр шести років виявляє ініціативу, намагається з'ясувати межі «можна і не можна» в своїй поведінці. Дитина дуже цінує результати свого власного зростання як учня, активно коментує, пояснює та показує свої досягнення. Важливо враховувати ці особливості під час навчання та виховання першокласників.

У другій групі вказано психологічні особливості першокласників-шестирічок, які привносять ускладнення у процес засвоєння нового предметного змісту та усвідомлення норм життя шкільного. Шестирічний школяр не завжди спроможний адаптуватися до усіх шкільних норм поведінки, і його поведінка часто виходить за межі цих норм. Довідки про норми поведінки та відповідна самооцінка першокласника інколи розходяться. Дитина шести років рідко має можливість об'єктивно оцінити свої навички, виявляючи бажання вирізнитися в усьому, хоча не завжди може об'єктивно оцінити свої можливості. Часто виникають труднощі у взаємодії з однолітками, а позитивний результат взаємодії дитини з іншими може породжувати емоційні труднощі, які вона важко сприймає. Ініціатива в критиці поведінки однолітків проявляється як складник емоційного розвитку [29].

Вчені-психологи, зокрема В.С. Мухіна, Л.А. Венгер, Я.Л. Коломенський, деталізують характерні риси дітей шестирічного віку, а саме:

- достатньо розвинене мовлення і виражена пізнавальна активність;
- відзначається недостатньою увагою, але виявляє можливість вольового регулювання своєї поведінки, акцентуючи увагу на

інтересах;

- активний розвиток пам'яті в цей період;
- наявність як фантазерських, так і реалістичних компонентів у уяві;
- виражена довірливість і внутрішня позиція «Я хороший» у відношенні до себе.

Молодші школярі демонструють ініціативу в утриманні позитивних відносин з дорослими. Однією з ключових мотивацій їхньої поведінки є бажання отримати погодження та симпатію середовища. Емоційні аспекти переважають над когнітивними. Їхнє життя насичене постійними емоційними переживаннями, і вони проявляють себе в ролі активних учасників будь-якої події. В цьому віці діти часто демонструють нестійкість волі, і мотиви «хочу» та «потрібно» можуть конфліктувати. Для збереження позитивних стосунків із дорослими дитина іноді може приховувати істину.

У молодших школярів спостерігається обмежена працездатність, тому необхідно налагоджувати індивідуальний підхід до організації режиму відпочинку та навчання, забезпечуючи постійний медичний нагляд. Галас та шум виявляють особливо негативний вплив на продуктивність молодших школярів.

Діти з радістю виконують вимоги вчителя, тому важливо, щоб педагогічний вплив спрямовувався на формування моральних якостей особистості дитини. Адаптація до нових умов є важливим етапом, який характеризується фізичним і психологічним напруженням.

Дослідження показують, що учні початкової школи з нормальним розвитком проявляють високу розумову активність. Однак в кожному класі можуть бути діти з розумовою відсталістю, що вимагає індивідуальної роботи та уникає їх ототожнення з категорією розумово відсталих дітей.

Молодші школярі природньо люблять веселощі та ігри, що є властивим для їхнього віку. Особливу увагу слід приділяти дітям із невротами та

іншими психічними розладами, надаючи їм особливий підхід та сприяючи їхньому інтегрованому участі в колективі.

Найважливіше завдання вчителів – спрямовувати дітей до ролі справжніх лідерів. Навчання, безперечно, відіграє значущу роль у розвитку молодших школярів, але гра займає особливе місце в їхньому житті. Гра в цьому віці стає своєрідною школою соціальних відносин, оскільки правила та відношення до гри формують основи соціалізації учнів.

Ефективна організація ігрової діяльності в групі продовженого дня визначається врахуванням психофізіологічних особливостей та закономірностей розвитку шестирічних першокласників. Цей віковий період визнається критичним з психологічної перспективи, оскільки супроводжується важливими змінами, завершенням дошкільного етапу та з'явою здатності розуміти загальні принципи наукового пізнання.

В початковій школі, особливо у першому класі, навчання будується з урахуванням вікових особливостей шестирічних дітей, і спрямоване на сприяння всебічному розвитку та повноцінний перехід до керівної навчальної діяльності. Педагогічні зусилля спрямовані на формування позитивного ставлення до навчання, активізацію пізнавальної активності та розвиток комунікативних навичок.

Зазначається, що «...оволодіння програмними знаннями учнями тісно пов'язане з розвитком елементарних форм навчання та позитивного ставлення до навчання. Різноманітні види діяльності, такі як малювання, конструювання, гра, а також учіння і навчання, сприяють розвитку функцій мислення та характеру процесів сприйняття та пам'яті у молодших школярів» [33, с. 32].

У контексті цих висловлювань науковці акцентують увагу на тому, що «навчання та розвиток проходять через різні види діяльності, включаючи гру, яка виступає як важливий елемент для розвиваючої функції молодших школярів. Однак використання цього потенціалу вимагає від педагога

глибокого розуміння психології шестирічних дітей та вміння забезпечити сприятливі умови для їхньої діяльності в групі продовженого дня» [34, с. 38].

У молодших школярів, зокрема учнів першого класу, особливості сприйняття проявляються в ході ігрової діяльності. Наприклад, діти в цьому віці можуть витіснити подібні графічні зображення та звуки, допускати помилки у врахуванні кількісного та просторового розміщення предметів під час проектування та аплікації, порушувати пропорції при малюванні та ліпленні, що може впливати на їх розуміння числа та його складу, а також гальмувати розвиток важливих мовних навичок.

Сприйняття учнів розвивається під час організації ігрової діяльності як цілеспрямованої та раціонально організованої діяльності чуттєвого пізнання. Вчителю слід забезпечити точність та повноту сприйняття дитиною предмета чи явища, розширювати чуттєвий досвід учнів, виховувати властивості спостерігача, сприяти формуванню сенсорних стандартів та організувати зовнішнє сприйняття об'єктів у поєднанні з осмисленням цього матеріалу.

При організації процесу сприйняття будь-якого об'єкта учнів першого класу важливо дотримуватися певної послідовності його розгляду, «що включає цілісне сприйняття предмета, виділення основних частин та ознак, визначення просторового розташування частин, характеристики додаткових деталей та багаторазове цілісне сприйняття об'єкта» [46, с. 35].

У шестирічних першокласників розвиток сприйняття пов'язаний із засвоєнням слів, що узагальнюють чуттєві уявлення та фіксують властивості предметів. Сприйняття є основою для мислення, спрямованого на виявлення зв'язків і закономірних відносин між предметами та явищами предметної діяльності.

Розумовий процес у молодших школярів, зокрема учнів першого класу, реалізується через різні операції, такі як аналіз, синтез, абстрагування, порівняння, конкретизація. «Дитина на цьому етапі розвитку може виявляти наочно-дієве мислення, логічне мислення та наочно-образне мислення» [31,

с. 48].

Наочно-дієве мислення є основою практичної діяльності, де першокласник оперує конкретними предметами. Наочно-образне мислення, у свою чергу, базується на зображеннях предметів або уявленнях. Логічне мислення базується на перетворенні побудованих понять та суджень. Дитина може використовувати усі форми мислення при розв'язанні завдань, проте наочно-образне мислення переважає, і при вирішенні завдань активізується ефективно мислення. Розвиток образного мислення та вправи у розв'язуванні задач на рівні логічних міркувань сприяють розвитку логічного мислення як основи для засвоєння наукових знань.

Важливо враховувати взаємодію трьох форм мислення при впливі на психічний розвиток молодших школярів.

Однією з ключових складових розвитку мислення є оволодіння дітьми мовою. У процесі навчання грамоти вони «опановують не лише формальні аспекти мови, але і розвивають мислення через звуковий аналіз та сприйняття слова як елемента мовленнєвої діяльності. Розвиток образного мислення у цьому контексті допомагає формуванню нової сфери мислення, пов'язаної із словесними виразами та їхніми взаємозв'язками» [26, с. 16].

Важливо, щоб робота в групі продовжувалася, надавалася можливість дітям розвивати не лише навчальні навички, але й соціальні, такі як співпраця, спілкування та взаємодія. Такий підхід сприяє вибудовуванню не лише навчального, але й соціального середовища, що сприяє повноцінному розвитку дитини.

Перехід від зовнішньої (реальної) діяльності до внутрішньої (лінгвістичної) пов'язаний з великою напругою і вимагає ретельної роботи на кожному етапі. Тривалість затримки певною мірою визначається складністю навчального матеріалу і новизною учня: якщо дія не повністю засвоєна, вона входить у внутрішній план і виконуватиметься психологічно повільно, нерозумно і з великою кількістю помилок. Тому «в конкретних ситуаціях

педагоги оцінюють готовність дитини до переходу на вищий рівень розуміння нового матеріалу» [35, с. 173].

Що стосується емоційної сфери шестирічних першокласників, то діти на цьому етапі демонструють імпульсивну поведінку та виявляють імпульсивні нахили під впливом зовнішнього середовища чи емоцій. Емоції домінують у всіх сторонах духовного життя, проявляючись швидко і яскраво. Безпосередні, виразні рухи дітей, такі як поза, міміка, жести, інтонація, дають змогу вчителю швидко визначити характер емоцій учнів і адекватно відреагувати.

У дошкільному віці формується емпатія (здатність співчувати та співпереживати іншим), але сприйняття дитиною чужого досвіду лише приховує власні переживання. Уміння замінити інших починає з'являтися в початковій школі. «Основою розвитку вищих форм чуйної (альтруїстичної) поведінки є накопичення емоційних і духовних переживань. Інтенсивність симпатії залежить від того, чи переживала дитина подібний досвід у минулому, і від рівня розвитку її уяви. Через художні образи можна викликати переживання дітей» [16, с. 11].

Для шестирічної дитини слово емпатія має подвійне значення, а саме: «чуйно і співчутливо ставитися до горя і почуттів інших; ставитися до іншої людини з добротою і підтримувати в радості» [54, с. 56]. Здатність до співпереживання не виключає неадекватного емоційного вираження (сміх у трагічних ситуаціях тощо). Це свідчить про нездатність абстрагуватися від конкретної (цікавої) ситуації та передбачити наслідки своїх дій, але не є доказом жорстокого поводження з дитиною.

Почуття ревності характерне для дітей молодшого шкільного віку, так як діти можуть ревнувати батьків до братів і сестер, вчителів – до однолітків. Тому вчителі повинні приділяти однакову увагу всім дітям. Результатом відповідних дій дорослих є те, що школярі позбавляються егоїстичної любові. «Ревності пов'язані із заздрістю. Заздрість виникає, коли учні



відчувають, що їхні вчителі ставляться до інших краще, що може бути причиною негативної поведінки та жорстокості по відношенню до однолітків» [45, с. 69]. Радість успіху допомагає учням початкової школи долати труднощі. Учні початкових класів більше схильні до потреби в знаннях, які активізують розумові процеси. Дитина буде вчитися з бажанням лише за умови залучення до різноманітних видів діяльності, заснованих на самостійному здобуванні знань (проведення дослідів, спостережень тощо). Виховна робота на дозвіллі приносить радість і задоволення. Незадоволення реальних пізнавальних запитів є причиною негативних емоцій і, зрештою, втрати інтересу до школи в цілому.

Перші кроки в шкільному житті вимагають достатньо високого рівня вольової регуляції поведінки учня. Зрозуміло, що багато вольових навичок діти повинні освоїти і закріпити в дошкільному віці. Навіть після оволодіння навичками читання, письма та арифметики неуважна, неорганізована та неорганізована дитина все ще характеризується поганою підготовленістю до шкільних завдань.

Виховання свободи має починатися з дошкільного віку, адже саме в цей період усвідомлюється потреба бути хорошим в очах дорослих.

Ігри, які є основним видом діяльності дітей дошкільного віку, поступово витісняються навчальними заняттями.

Проте важливо відзначити, що навчальна діяльність молодших школярів повною мірою реалізується особливо ефективно в грі, зокрема у сюжетно-рольових іграх та іграх з правилами. «Прийняття та дотримання правил вимагає від першокласників відчуття контролю над своєю поведінкою.

Починає діяти механізм субмисивної мотивації, під час гри формуються довільні елементи» [20, с. 45].

Домінування мотивів передбачає добровільну поведінку, яка не виникає з безпосередніх мотивів, а визначається свідомо поставленою метою.

Емоції відіграють важливу роль у довільних діях дітей шестирічного віку, іноді стаючи мотивами соціальної поведінки.

Воля та емоції на цьому віковому етапі розвиваються органічно, але емоції та почуття можуть як сприяти формуванню вольових навичок, так і перешкоджати їх формуванню.

Так, для розвитку вольових якостей у першому класі важливо, щоб діти вчилися планувати свої дії. Цей процес може розпочатися з відтворення послідовності дій інших людей, тварин, героїв літературних творів або їхніх продовжень. Це сприяє розвитку організаційних та планувальних навичок, а також формує вольові якості у молодших учнів.

Завдяки цьому учні опановують спосіб мислення інших на основі розвитку таких рефлексивних здібностей, як усвідомлення своїх справжніх здібностей.

У дитини починає формуватися самостійний рефлексивний досвід.

Важливо відзначити, що на початковому етапі мотивація позитивного ставлення до навчання формується переважно через саму навчальну діяльність. Однак з плином часу в процесі детермінації навчання соціальні мотиви, такі як статус серед однолітків і інші аспекти, можуть почати виявляти більший вплив.

Таким чином, навчальна діяльність 6-річного першокласника та його успішність значною мірою залежать від таких психологічних передумов: - уміння сприймати навчальні завдання, пов'язані з визначенням напряму певної лінії поведінки.

Практика показує, що діти 6 років часто не відокремлюють метод від результату і не усвідомлюють цього.

Зобов'язання виконувати роботу певним чином створює для них новий виклик;

- «розвиток довільності, яка спочатку формується, коли дії дитини залежать від керівництва дорослих, і лише потім розвивається в бік здатності

здійснювати свої наміри, а рівень високого розвитку спонтанності передбачає здатність до концентрації при виконанні.

- певну діяльність, свідомо запам'ятовувати матеріал, безпомилково переписувати текст тощо.

- уміння планувати свої дії та самостійність при виконанні навчальних завдань (уміння оцінювати результати власних дій на основі їх співвіднесення з певним зразком, еталоном);

- розвиток когнітивних процесів;

- впровадження гри в навчальну діяльність учнів з метою оптимального оволодіння ними навчальними вміннями;

- гуманізація навчального спілкування та організація навчального співробітництва» тощо [27, с. 10].

Підсумуємо, що робота з учнівською молоддю початкової школи обов'язково повинна враховувати фізіологічні та психологічні особливості.

Тому важливо знати психологію шестирічних учнів, закономірності їх розвитку.

Крім того, одним із основних змістів є включення розважальних заходів як основної умови організації освітнього процесу.

Ігрові технології представляють собою комплексні процеси і методи навчання, спрямовані на активну пізнавальну діяльність слухачів у визначених ситуаціях з метою формування педагогічних здібностей, знань, умінь та особистих якостей під час вирішення педагогічних завдань.

Зокрема, ігрові технології набувають особливого значення для розвитку уміння навчатися, що стає основною діяльністю дитини на даному етапі. Надзвичайно важливо акцентувати увагу на іграх з правилами у групі. Така форма діяльності сприяє розвитку самооцінки, самоконтролю, самостійності учнів, сприяє формуванню довільної поведінки, необхідної для ефективного спілкування, і стимулює творчий підхід до вирішення завдань. Ключовим інструментом для досягнення цих цілей є правила, які можуть бути розділені

на «правила дії» і «правила спілкування» [37, с. 13].

Перш за все, до «правил дії» відноситься визначення сценарію та опис гри. Перед початком гри важливо встановити і правила спілкування, зокрема: утримуватися від перешкоджання іншим учасникам, утримувати підказки, дотримуватися черговості дій, уважно слухати одне одного, відчувати радість успіху інших. Виконання цих правил вимагає від дитини конкретних зусиль, обмежуючи її спонтанну активність та сприяючи формуванню довільного управління поведінкою.

Розвивальна гра, яка є свідомою діяльністю дитини, стає механізмом для набуття нового досвіду, який стає особистим надбанням. «Спільний характер гри, де дорослий та група однолітків сприяють дотриманню правил і формуванню довільного управління діями, має велике значення. Цілеспрямовані та систематичні заняття допомагають забезпечити позитивну динаміку духовного розвитку, а також практичне освоєння молодшими школярами моральних норм» [58, с. 29].

Важливо відзначити, що граючи разом, ми формуємо активно-позитивне та доброзичливе ставлення дитини до дорослого, що впливає на її настрій, самопочуття, успіхи в навчанні та адаптацію в класі. Такий підбір ігор має свою послідовність для досягнення цих позитивних результатів.

Педагоги стверджують, що використання гри на уроках є ефективним методом для вчителя щодо стимулювання розвитку пізнавальних навичок та знань дітей.

Отож, ігрова діяльність може бути використана для навчально-виховної діяльності молодшого школяра задля розвитку таких пізнавальних процесів, як увага, сприйняття, пам'ять, мислення та мовлення тощо:

➤ Зокрема, розвитку уваги: «Використання гри може сприяти підвищенню рівня уваги у дітей. Гра завжди є цікавим і захоплюючим заняттям, яке дозволяє дітям сконцентруватися на завданні та ігровому процесі. Ігри, які потребують швидкої реакції та вміння відчувати ритм ,

сприяють розвитку уваги та концентрації учнів» [63, с. 334].

➤ Гра сприяє розвитку сприйняття, адже під час гри у дітей покращується сприйняття інформації. «Гра створює умови для розвитку різноманітних сприйняттєвих навичок, включаючи розпізнання форм, кольорів, звуків, слів та багато іншого. Розвивати навички сприйняття допомагають дітям ігри з малювання, збір пазлів, лабіринтів, тощо» [44, с. 26].

➤ Гра може сприяти розвитку пам'яті у дітей: «Ігри, що вимагають запам'ятовування ряду об'єктів, послідовностей, або різних елементів можуть допомогти дітям запам'ятовувати та зберігати інформацію» [18, с. 12]. Наприклад, ігри-«меморі» та логічні головоломки, сприяють розвитку навичок пам'яті учнів.

➤ Гра сприяє розвитку мислення: «стимулює розвиток різних типів мислення, таких як логічне, креативне та критичне мислення. Вона допомагає розвитку навичок аналізу, синтезу і оцінки. До прикладу це можуть бути ігри-головоломки, ребуси, ігри-завдання, які можуть допомогти дітям розвивати логічне мислення та вміння розв'язувати складні проблеми» [47, с. 22].

➤ Гра завжди сприяє розвитку мовлення у дітей. Під час навчально-виховного процесу гра використовується для розвитку мовленнєвих навичок, таких як вимова, лексика та граматики. Це можуть бути ігри, які вимагають розповіді чи пояснення, тим самим розвивають мовлення дітей.

Отже, ігрова діяльність відіграє важливу роль у розвитку пізнавальних процесів дітей, адже «гра допомагає збільшувати рівень уваги та концентрації, підвищувати рівень сприйняття інформації, розвивати пам'ять та мислення, а також поліпшувати мовлення» [10, с. 181]. Використання гри на уроках і виховних заходах є ефективним методом для розвитку пізнавальних навичок та знань у дітей.

Наведемо кілька прикладів ігор, що можуть бути використані для

розвитку пізнавальної діяльності дітей:

Дидактичні ігри: це ігри, які сприяють набуттю та засвоєнню нових знань і практичних навичок в ігровій формі. Дидактичні ігри також використовуються на уроках, з метою допомогти дітям запам'ятати та розуміти нову інформацію. Вони можуть бути настільно-друкованими та словесними .

Ігри-загадки: це ігри, які дозволяють дітям проявити свої логічні та креативні навички, для розв'язання загадок та головоломок. Вони можуть бути використані для стимулювання розвитку мислення і проблемного мислення у дітей.

Ігри-дослідження: це ігри, які дають дітям можливість відкривати та досліджувати нові речі. Для них характерно формування в дітей вміння аналізувати інформацію та стимулювання розвитку спостережливості. Зокрема, такими є ігри, що сприяють дослідженню природи, винахідництву та технізації.

Ігри на розвиток креативності: ці ігри активізують уяву та креативність дітей для генерування нових ідей та розв'язання проблем. Ігри спрямовані на розвиток креативності можуть бути використані для стимулювання розвитку креативного та критичного мислення у дітей.

Таким чином, ми вважаємо, що гра може сприяти розвитку різних процесів пізнання у дітей. Як зазначалось вище, існує багато типів ігор, тиках як: дидактичні, ігри-загадки, ігри-дослідження та ігри на розвиток креативності. Та це лише декілька прикладів ігор, які можуть допомагають розвитку пізнавальних навичок у дітей.

Важливо зазначити, що гра повинна бути захопливою та цікавою для дітей, щоб вони були зацікавлені в процесі гри та стимулювали свій розвиток. Також важливо враховувати вікові та індивідуальні особливості дітей під час вибору ігор та завдань.

Щоб досягти найбільш ефективного використання ігрової діяльності в

навчально-виховному процесі, потрібно враховувати певні педагогічні умови, що сприяють успішному розвитку дітей. Наведемо декілька педагогічних умов, які можуть бути застосовані для забезпечення успішної організації ігрової діяльності в освітньому процесі:

1. «Планування та організація: важливо зазначити, що гра має бути частиною навчального плану організована належним чином. Вчитель повинен заздалегідь планувати, які ігри буде використовувати на уроках.

2. Вони повинні бути пов'язані з метою та завданнями уроку. Також необхідно визначити правила та процедури гри, щоб забезпечити її ефективність.

3. Розуміння особливостей дітей: вагомою умовою також є розуміння педагогом вікових та індивідуальних особливостей дітей, та їх рівень знань, умінь та навичок. Це дозволить відповідно вибирати ігри, що будуть цікавими і відповідними для кожної групи дітей.

4. Створення сприятливого середовища: для ефективного застосування гри необхідно створити сприятливе середовище, в якому діти будуть відчувати себе комфортно. Педагог повинен забезпечити належне оснащення класу, наявність необхідних матеріалів та зручність для проведення ігор.

5. Використання різноманітних ігор: така умова є необхідною у освітньому процесі, адже використання різноманітних ігор, які відповідають різним педагогічним завданням, сприяє розвитку пізнавальних процесів. Ігри повинні викликати в дітей захоплення та інтерес, для успішного засвоєння нових знань, умінь та навичок

6. Стимулювання самостійної діяльності: під час проведення ігор, важливо, щоб педагог стимулював самостійну діяльність дітей. Вони повинні мати здатність, для самостійного вирішення завдань та розвитку своїх пізнавальних навичок.

7. Позитивна атмосфера: не менш важливо створити позитивну

атмосферу під час проведення ігор. Вчитель повинен уважно слухати ідеї та думки дітей, сприяти створенню дружнелюбного і доброзичливого класного колективу та підтримувати дітей в їхніх успіхах і невдачах» [5, с. 34].

Отже, науковці стверджують, що використання гри в освітньому процесі є ефективним методом розвитку пізнавальних процесів у дітей: «для забезпечення ефективності використання гри необхідно планувати та організовувати гру, розуміти особливості дітей, створювати сприятливе середовище, використовувати різноманітні ігри» [23, с. 152].

Наведемо кілька рекомендацій щодо організації ігор в освітньому процесі сучасної початкової школи за Бойко О. та Тарасенко Л. (2020):

1. Підготовка до гри має на меті:
  - «Визначити мету та завдання гри.
  - Вибрати відповідну гру для досягнення поставленої мети.
  - Підготувати необхідні матеріали та інструменти для проведення гри.
  - Пояснити правила гри та процедуру її проведення.
  - Запевнитися, що діти зрозуміли правила та процедуру гри» [61; с.31].
2. Етап проведення гри має за мету:
  - «Створити сприятливу атмосферу та забезпечити комфорт для дітей.
  - Забезпечити взаємодію між дітьми та педагогом.
  - Стимулювати дітей до активної участі та самостійної діяльності.
  - Вести облік часу та вчасно повідомляти про завершення гри» [61; с.32].
3. Підсумки гри передбачають наступне:
  - «Обговорити результати гри та дати можливість дітям висловити свої думки та враження про гру.
  - Запропонувати дітям висловити свої ідеї щодо покращення



правил гри або створення нових ігор.

– Зробити висновки про те, як гра вплинула на пізнавальні процеси та розвиток дітей» [61; с.34].

Як зазначалось вище, гра необхідний та ефективний метод в педагогічному процесі, для розвитку пізнавальних процесів у дітей. Але для її проведення потрібно визначити мету та завдання гри, підібрати відповідну гру, підготувати необхідні матеріали, пояснити правила та процедуру проведення гри, створити позитивне ставлення та сприятливі умови для її проведення.

І на завершення – підсумувати проведену ігрову діяльність та провести обговорення результатів, зробити висновки про вплив гри на розвиток дітей.

### **1.3. Інновації в організації ігрової діяльності в сучасній початковій школі**

#### ***1.3.1. Ігрова діяльність як основа адаптаційно-ігрового циклу сучасної початкової освіти***

У сучасній початковій школі, згідно Концепції Нової Української Школи, «Порадника для вчителя» та інших освітніх документів, з позиції використання ігрової діяльності як основи навчально-виховного процесу, його поділяють на два цикли:

I. Адаптаційно-ігровий (1-2 кл.),

II. Діяльнісно-ігровий (3-4 кл.) [28; с.2-4].

У період переходу дитини молодшого шкільного віку від основного попереднього виду ігрової діяльності до навчально-виховної шкільної діяльності педагоги та батьки часто стикаються з проблемою адаптації дітей до систематичного шкільного навчання, особливо коли вони тільки починають відвідувати початкову школу. Це зрозуміло, оскільки освітня діяльність вимагає від дітей нових, більш високих форм довільної поведінки та здатності керувати своїми психічними процесами, зокрема увагою.

На початковому етапі використовуються ігри, спрямовані на формування позитивних взаємин між дітьми під час спільної діяльності, а також на встановлення близькості між дітьми та дорослим. Це ігри, які не надто складні з точки зору правил, але часто вже відомі та улюблені дітьми. Основний акцент робиться на створенні відносин ігрового партнерства, за умови добровільної участі кожної дитини в загально-акцептованому процесі. Дорослий в цьому випадку виявляє творчість, емоційну вільність та витрачає певні зусилля - як емоційні, так і фізичні.

Далі відбувається перехід до ігор, спрямованих на розвиток вольових якостей особистості, виражених у вчинках і діях: підтримка, відданість, допомога. Виконання конкретних завдань вимагає від дитини вміння контролювати себе, тренує навички самоорганізації. Таким чином, ігри на першому та другому етапах створюють необхідний морально-емоційний та вольовий фон для подальших ігор.

Наступний етап передбачає створення умов для розвитку пізнавальної сфери. Це ігри, спрямовані на розвиток уваги, пам'яті та мислення. Використовуються завдання для гри, лото, ігри-змагання. Активна участь дітей у грі та їх бажання повторити її служать показником того, що гра була прийнята. Заняття організуються у формі сюжетно-рольових ігор, настільних ігор, інтерактивних і рухливих ігор, змагань і т.п. Рівень знань і навичок, засвоєних у цій програмі, контролюється за допомогою спостережень та усних і письмових опитувань дітей.

Одним зі значущих результатів проведених занять є створення атмосфери довіри, радісного спілкування та гри на рівних. Успіх, який дитина відчуває під час гри, приносить їй радість. Це важливо, оскільки стійкі позитивні емоції сприяють здоровому спілкуванню. Розуміння того, що для нормального росту і розвитку дитині необхідне радісне відчуття життя, стає очевидним для всіх учасників цього процесу.

Ці різноманітні концепції підкреслюють важливість гри як складової

соціалізації та адаптації молодших школярів, а також роль гри у розвитку та формуванні різних аспектів особистості.

Дидактичні та інтелектуальні ігри, а також частково пізнавальні ігри, надають можливість для різностороннього розвитку особистості та виявлення здібностей. Вони сприяють об'єднанню дітей на основі загальних інтересів та ідеї. Зміст та структура учбової діяльності визначають необхідні мінімум загально-навчальних інтелектуальних навичок для школяра-початківця.

Елементами ігрової діяльності є ігровий стан, ігрове спілкування та сама ігрова діяльність. Немає сумніву, що гра відіграє важливу роль у житті та розвитку дітей, коли вони тільки починають шкільну освіту. Як було вказано, завдяки ігровій діяльності формуються позитивні якості дитини, збуджується інтерес та готовність до навчання, а також розвиваються пізнавальні здібності.

Оскільки «гра є ключовим чинником формування особистості дитини», вона, призводячи до значних змін у її психіці, готує її до вищих етапів розвитку. Це пояснює широкі виховні можливості гри, яка, за висновками психологів, є основною діяльністю молодших школярів [40; с. 1-2].

Хоча у дошкільнят гра виступає провідним видом діяльності, у житті учнів початкових класів вона займає менше місця, проте продовжує впливати на їх розвиток. Молодші школярі особливо цікавляться іграми, пов'язаними з рухами, які сприяють вдосконаленню координації, розвитку сили та спритності. Ці ігри покращують фізичне здоров'я, включаючи дихання та кровообіг. Гра також сприяє розвитку сприйняття, уваги, уяви, інтересів та мислення, а також підтримує ініціативу та активність. Важливо відзначити, що гра виступає відмінним засобом відпочинку для школярів, дозволяючи їм розслабитися від інтелектуальних зусиль під час навчання.

Однією з ключових рис гри є її відображення трудової діяльності людини. Не випадково кажуть, що «гра - це дитя праці». Цей аспект готує дітей до життя, навіть якщо самі вони не розуміють цього значення гри. Діти

грають для задоволення, задовольняючи свою природну потребу. Як зазначають сучасники, «гра служить шляхом для дітей у пізнанні світу, в якому вони живуть і який вони мають намір змінити» [22; с. 300].

Діти, як правило, в іграх відтворюють життя і працю дорослих, наслідуючи їхні дії та замінюючи реальні предмети іграшками або окремими атрибутами. Протягом гри вони виконують різноманітні дії: будують, подорожують, доглядають за «дітьми» (ляльками), лікують їх, навчають одне одного, господарюють, захищають Батьківщину від ворогів, вчиняють героїчні вчинки тощо. Головною метою гри є сам процес ігрової діяльності, а не її результат, як у випадку праці.

У більшості ігор бере участь кілька дітей, що сприяє вихованню почуття колективізму. Вони вчаться діяти спільно та організовано, іноді керуючи іншими, а іноді підкоряючись їм, діяти за певними правилами та точно виконувати їх. Все це сприяє вихованню волі, формує звичку до дисципліни, викликає почуття відповідальності за власні дії та поведінку, сприяє формуванню моральних якостей особистості.

В іграх діти часто узгоджують певні умови, і порушення цих умов може призвести до виключення з гри або припинення її продовження. Значна частина ігор ґрунтується на змаганнях, що підсилює напругу фізичних і психічних зусиль дитини і сприяє її розвитку.

Ігри у дітей молодшого шкільного віку можуть бути дуже різноманітними і поділяються на кілька типів:

1. Рухливі ігри: «Окремі з них нагадують спортивні ігри та корисні для здоров'я. Часто в них відбувається змагання за особисте чи колективне перше місце. Окрім фізичних якостей, ці ігри розвивають сміливість, витримку та наполегливість» [15; с. 231].

2. Рольові ігри: «Вони відтворюють явища і процеси, які діти спостерігають або дізнаються від старших. Кожна дитина обирає певну роль, наприклад, лікаря, учителя або пожежника, і виконує відповідні дії. Сюжет

ігор може бути заздалегідь визначеним, іноді дії розгортаються в певному сценарії (сюжетні ігри), що поступово сприяє переходу до трудової діяльності» [15; с. 232].

3. Настільні ігри: «Деякі з них корисні для розширення пізнавальних інтересів і розумового розвитку. Це можуть бути ігри з картинками, словесні гри з різними загадками, шарадами, ребусами, ігри-головоломки. У цей період багато дітей також починають грати в шашки та шахи» [15; с. 232].

Важливо, щоб учителі початкових класів не відсторонювалися від ігрової діяльності учнів. Керівництво іграми повинно проводитися з великою уважністю та тактом. Необхідно підтримувати самостійність та творчість дітей, заохочувати розумні вигадки та інші форми творчості, в яких ігри надають безліч можливостей.

Щойно вступаючи до школи, діти часто фізично та психічно ще не повністю готові до праці. Уже в першому класі вони активно виготовляють прості вироби з паперу та картону, і ці заняття викликають велике захоплення. Спочатку першокласників цікавить сам процес роботи більше, ніж результат, але з часом вони починають приділяти увагу і якості своїх творінь. Первісна радість від роботи викликається переважно рухливістю, оскільки потреба у рухах у дитини дуже велика. Проте, з часом безцільна праця може втратити свою привабливість для молодшого школяра.

Одним із основних видів дитячої гри є спільна сюжетно-рольова гра, яка ґрунтується на вільному об'єднанні дітей. У процесі сюжетно-рольової гри формуються важливі якості, необхідні для школяра. Діти часто відіграють ролі дорослих, які зайняті загальною справою, а взаємодії в грі відображають взаємини, характерні для реального життя дорослих. Таким чином, у сюжетно-рольовій грі діти вчаться не лише слідувати загальним правилам, але й взаємодіяти за принципами громадської поведінки.

Надто важливим у підготовці дітей до систематичного навчання є розвиток умінь спілкуватися з однолітками, узгоджувати свої ідеї,

обмінюватися думками та намірами через сюжетно-рольову гру. Діти поступово набувають навичок міркування, обґрунтування своїх думок та врахування чужих поглядів. Це не лише формує навички ефективного спілкування, корисні для взаємодії в класному колективі, але і сприяє розвитку критичного мислення. Здатність розглядати питання з різних точок зору та обговорення їх з іншими важлива для формування глибокого розуміння.

У сюжетно-рольовій грі діти приймають ролі дорослих, управляючи ситуаціями і подіями, що відбуваються. Це дозволяє їм відчувати себе впевненими і авторитетними, але це лише імітація. В процесі гри вони усвідомлюють, що їхня роль тимчасова, а саме втілення в роль дорослого приводить до бажання змінити своє реальне становище, набути положення школяра.

Керівництво сюжетно-рольовою грою, організація обговорень її змісту та ситуацій, що виникають, а також акцент на взаємовідносинах дорослих - це важлива частина підготовки дитини до систематичного навчання. Дорослі можуть надавати цінну підтримку, сприяючи розвитку соціальних та пізнавальних навичок дитини.

Важливо пам'ятати, що керівництво сюжетно-рольовою грою вимагає від дорослих великого такту. Дорослий повинен виступати як ініціатор, доброзичливий порадник та арбітр у вирішенні спірних питань. Сюжетно-рольова гра важлива для дитини протягом усього її дитячого віку, незалежно від того, в яких умовах вона виховується. Вона розвивається паралельно з процесом навчання, сприяючи поступовому формуванню дитини як особистості, готової до серйозної діяльності.

«Сюжетно-рольова гра - не єдиний вид дитячої гри. Ще одним важливим аспектом є дидактична гра. Для дитини гра - це власне гра, а для дорослого - ефективний метод навчання, спрямований на передачу знань та розвиток умінь і навичок» [14; с. 202].

У відмінну від сюжетно-рольової гри, де дії дітей часто не мають конкретного результату, в дидактичній грі дотримання правил є ключовим для досягнення певного результату. Результат може бути привабливим для дитини або визначатися змагальним характером гри, таким як першопроходець до фінішу або набір більшої кількості балів.

Обидва види гри важливі для розвитку дитини, допомагаючи виробляти різні навички та якості. Основна відмінність між дидактичною грою та безпосереднім навчанням полягає в тому, що в дидактичній грі сам результат є привабливим для дитини і робить виконання завдань по правилах цікавим та захоплюючим. Засвоєння знань в цьому випадку виступає як побічний ефект, а результати виконання дій є ключовими.

Дидактичні та рухливі ігри можуть мати схожі аспекти, але мають різні цілі. У рухливих іграх фізичний розвиток та вивчення рухів зазвичай стоять на передньому плані, тоді як в дидактичних іграх головною метою є передача знань, вироблення умінь і навичок.

Перехід від дидактичної гри до навчання шкільного типу пов'язаний із зміною характеру завдань, що ставляться перед дітьми. У навчальних завданнях результат виконуваних дій сам по собі зазвичай непривабливий, а важливою стає здатність засвоїти знання, уміння і навички.

Навчання, особливо на початковому етапі, може включати ігрові елементи для ведення навчального процесу у більш цікавій для дітей формі. Це може включати в себе введення ігрового сюжету, надання дитині певної ролі або створення змагання для стимулювання активності та інтересу.

Такий підхід допомагає підтримувати зацікавленість та мотивацію дітей, щоб вони ефективно засвоювали нові знання та вміння.

Ви правильно визначаєте ключові аспекти дидактичної гри та вказуєте на її значення в процесі підготовки дітей до систематичного навчання. Давайте розглянемо деякі з основних компонентів дидактичної гри:

1. Діяльність: «Це основний елемент дидактичної гри. Діти

залучаються до активної діяльності, яка спрямована на досягнення конкретних цілей чи завдань. Це може бути вирішення математичних завдань, написання, читання або інші учбові завдання, що відповідають рівню розвитку та інтересам дітей».

2. Умовність: «Дидактична гра є умовною, оскільки вона створює умовні ситуації, де діти можуть застосовувати отримані знання та навички. Це робить навчання цікавим і забезпечує дітям можливість застосовувати та вдосконалювати свої уміння в контексті».

3. Цілеспрямованість: «Гра має визначену мету або ціль, яку діти повинні досягти в процесі гри. Це може бути засвоєння нових знань, розвиток конкретних умінь або вирішення завдань для подальшого навчання».

4. Розвиток психічних процесів: «Дидактична гра сприяє розвитку психічних процесів у дітей, таких як мислення, увага, пам'ять, мовлення. Вона допомагає у формуванні когнітивних навичок та вдосконаленні розумових функцій».

5. Умовна обумовленість образу: «Відображення дійсності у формі гри є умовним, оскільки гравець створює або використовує умовні образи та ситуації для досягнення визначених цілей» [21; с. 65].

Дидактична гра, враховуючи ці компоненти, є ефективним інструментом для стимулювання навчання та підготовки дітей до шкільного навчання, розвиваючи не лише конкретні знання, але і критичне мислення, творчість, та соціальні навички.

Ви абсолютно правильно підкреслили, що цікавість є ключовим елементом гри, і гра має стати засобом досягнення цікавості, а не просто діяльністю для самої діяльності. Ваша класифікація гри за сутнісною ігровою основою і за структурними елементами вказує на різноманітні підходи та можливості використання гри в навчанні.

Щодо структури гри, ви правильно визначили, що гра може мати різні



дидактичні цілі і відповідно бути спрямованою на вивчення, закріплення, перевірку, узагальнення знань або слугувати релаксаційною паузою.

Зазначте, що дидактичні ігри можуть бути дуже ефективним інструментом в навчанні, допомагаючи дітям не лише отримувати знання, а й заохочуючи їх до активної участі, розвиваючи критичне мислення, комунікативні навички та творчість.

Застосування різних видів ігор у навчанні може зробити процес більш цікавим та ефективним, а також сприяти гармонійному розвитку дитини.

Отже, про значеннєву роль гри гра відтворює стабільне і новаційне в життєвій практиці, тобто є діяльністю, де стабільно відображаються правила та умовності. У них закладені стійкі традиції і норми, а повторюваність правил гри створює тренінгову основу для розвитку дитини. Новаційність полягає в установці гри, яка сприяє тому, щоб дитина вірила або не вірила в усе, що відбувається в сюжеті гри. У багатьох іграх «функція реального» присутня у вигляді зрізових умов або предметів - аксесуарів, навіть у самій інтризі гри.

Так, О. Леончук довів, що дитина опановує широке коло дійсності, недоступне їй безпосередньо, тільки в грі. Граючись, дитина вивчає себе і усвідомлює себе як особистість. Для дітей гра є сферою їх соціальної творчості, полігоном для громадського та творчого самовираження.

Гра надзвичайно інформативна і розкриває багато про дитину, як «спосіб для дитини пошуку себе в колективі товаришів, взагалі в суспільстві, людстві, у Всесвіті.

Гра впливає на соціальний досвід, культуру минулого, сучасності та майбутнього, повторення соціальної практики, доступної для розуміння. Гра є унікальним феноменом загальнолюдської культури, виток і вершиною. У жодному виді діяльності людина не демонструє такого самозабуття та оголення своїх психофізіологічних і інтелектуальних здібностей, як у грі.

Гра регулює всі життєві позиції дитини. Школа гри така, що в ній

дитина одночасно і учень, і вчитель» [25; с. 88].

Підсумки теоретичного аналізу літератури вказують на значну увагу, яку приділяють вчені в останні роки проблемам, пов'язаним із початком шкільного навчання у дітей. Перехід від виховання в сім'ї та дошкільних установ до шкільного оточення, що включає розумові, емоційні та фізичні виклики, ставить перед дітьми нові та складніші завдання, які вимагають від них інтелектуальних зусиль.

Проблеми шкільної дезадаптації у дітей обговорюються широко, і розробляються підходи до їхньої профілактики та корекції. В сучасних умовах інноваційні форми навчання та інтенсифікація розумової діяльності роблять питання адаптації дітей до школи особливо актуальними.

Медичний аспект грає важливу роль у адаптаційних процесах, і стан здоров'я дитини має визначальне значення для її успішної адаптації. Термін «адаптація» почав розвиватися в біології, але в психології він розглядається як постійний процес активного пристосування особистості до соціального середовища та результат цього процесу.

Узагальнюючи, можна сказати, що вивчення адаптаційних процесів у дітей у контексті шкільного навчання є важливим напрямком наукових досліджень, який охоплює не лише психологічний, але й медичний аспекти.

У психологічній літературі поняття адаптації висвітлюється з фокусом на індивідуальних, особистісних якостях та загальній структурі особи. Термін «соціально-психологічна адаптація» розглядається як складна система заходів для пристосування, спрямованих на оволодіння новими громадськими формами діяльності, і пов'язаний, передусім, із зміною статусу дитини. Адаптована особа розглядається як суб'єкт життєдіяльності та подальшого розвитку, здатний використовувати соціальну ситуацію для вирішення поточних завдань і створення передумов для майбутнього руху вперед.

Науковці вже довели, що звичайні діти в початкових класах можуть

успішно засвоювати складніший матеріал, ніж передбачено чинною програмою навчання, за умови правильної організації навчального процесу. Проте, для ефективного використання наявних резервів в дитини важливо вирішити завдання з адаптації їх до шкільної та домашньої роботи, навчити їх вчитися, ефективно витратити фізичні зусилля, бути уважними і більш зосередженими. У сучасному освітньому процесі гра для дітей стає ще більш важливою, постійно еволюючи, оновлюючись і вдосконалюючись.

Отже, використання ігор у навчанні сприяє покращенню якості засвоєння учбового матеріалу, оскільки збільшує інтерес учнів до предмета. Інтерес, у свою чергу, відмінно стимулює пізнавальну активність школярів, і це може призвести до успішності в навчанні в подальшому. Однією з основних задач дорослих у роботі з дітьми молодшого шкільного віку є створення оптимальних умов для розкриття та реалізації потенціалу кожної дитини, враховуючи її індивідуальні особливості.

### ***1.3.2. Характеристика новітніх підходів до організації ігрової діяльності з молодшими школярами***

В інтеграції ігрової діяльності в навчально-виховний процес важливе значення мають прикладні підходи, враховуючи специфіку цієї діяльності. Конструктивістський підхід до ігрової діяльності ґрунтується на принципах конструктивізму в освіті. Згідно з цією теорією, навчання – це активний процес, під час якого діти будують свої знання та розуміння, виходячи з особистого досвіду та взаємодії з навколишнім середовищем.

«Конструктивістський підхід до ігрової діяльності акцентує на активному навчанні», - коли діти взаємодіють з ігровим середовищем, вирішуючи завдання та спілкуючись з персонажами та іншими учасниками. Вони самостійно досліджують та експериментують, що сприяє активній конструкції їхніх знань [48; с. 14].

Спільна побудова знань та взаємне навчання через діалог і обмін

ідеями є ключовою соціальною складовою конструктивістського підходу. Гра, яка базується на співпраці та комунікації, сприяє цьому процесу, розвиваючи у дітей аналітичні та рішення-приймальні навички. Гравці вчаться адаптуватися до різних сценаріїв і розв'язувати завдання в залежності від контексту, що сприяє розвитку критичного мислення та уміння робити висновки. Ігрова діяльність може бути створена в різних контекстах, реальних або уявних, що допомагає дітям розвивати гнучкість та творчість у вирішенні завдань.

Конструктивістський підхід до ігор передбачає акцент на забезпеченні зворотного зв'язку, що дозволяє дітям рефлексувати щодо свого досвіду та коригувати свої дії для поліпшення навичок та знань. В рамках цього підходу особливу вагу приділяється індивідуальному навчанню. Сценарії ігор можуть бути персоналізовані відповідно до індивідуальних потреб і інтересів дітей. Організація ігрової діяльності з урахуванням поступового підвищення складності дозволяє дітям поетапно здобувати нові знання і навички: «Підвищення складності, в поєднанні з обов'язковою стимуляцією активності та свідомого усвідомлення цілей такої діяльності, виступає як мотиваційний фактор» [43, с. 84].

Слід відзначити, що конструктивістський підхід до ігрової діяльності критикує традиційний підхід, де діти лише отримують готові знання, і підкреслює важливість їхньої активної участі у процесі навчання та розвитку. Цей підхід сприяє формуванню навчально-вихованої компетентності через активну ігрову взаємодію та сприяє глибшому розумінню матеріалу та розвитку критичного мислення.

Ігрова діяльність відповідно до конструктивістського підходу організовується за наступною схемою:

1. «Педагог створює ігровий сценарій або середовище, що відтворює реальні або уявні ситуації, в яких дослідження є необхідним. Це може бути ігрова віртуальна або фізична ситуація, спрямована на конкретні цілі.

2. Учням надаються завдання та ролі в рамках ігрової ситуації. Ці завдання можуть включати постановку питань, формулювання гіпотез, збір та аналіз інформації, вирішення проблем тощо. Кожен молодший школяр може мати власну роль у грі.

3. Діти взаємодіють між собою та з вчителем під час гри. Вони обговорюють питання, обмінюються ідеями, спільно приймають рішення, що сприяє розвитку соціальних навичок.

4. Молодші школярі активно досліджують і вивчають навколишнє середовище, збирають інформацію, проводять експерименти та формують висновки. Вони використовують свої знання та ресурси для вирішення завдань гри.

5. Активна участь в такій формі діяльності сприяє розвитку навичок критичного мислення, вміння аналізувати інформацію та робити висновки. Діти також вчаться рефлексувати щодо своєї діяльності та засвоєного матеріалу.

6. Діти отримують зворотний зв'язок від вчителя та інших учасників гри, що допомагає їм вдосконалювати свої навички та розуміння. Вони можуть вносити корекції до своїх дій та стратегій.

7. Молодші школярі мають можливість обирати аспекти гри, які їх цікавлять найбільше, і розвивати свої індивідуальні інтереси та навички.

8. Гра може бути структурована так, щоб поступово підвищувати рівень складності завдань та викликів, що допомагає дітям поетапно здобувати нові знання та навички» [71, с. 130].

На підставі вищезазначеного, конструктивістська концепція гри надає перевагу учасникам і їхній активній взаємодії з матеріалом та один з одним. Цей підхід акцентує на створенні умов для розвитку дослідницької компетентності, заохочуючи навчання через особистий досвід, самостійне дослідження та активну участь дітей у навчальному процесі.

Інтегрований підхід до гри має трошки інші акценти. Він включає в

себе використання різних освітніх напрямів та педагогічних методів у єдиному процесі гри, з метою досягнення комплексного навчання та розвитку дітей. Цей підхід створює сприятливий контекст для інтеграції різних аспектів навчання та розвитку, таких як когнітивні, соціальні, емоційні та фізичні аспекти. Використання знань та методів із різних дисциплін, таких як основи математики, розвиток мовлення, художньо-продуктивна діяльність, образотворче мистецтво, природознавство і т.д., підтримується інтегрованим підходом. Цей підхід є важливим для забезпечення цілісності освітнього процесу, як відзначає Кудикіна Н.В. [30, с. 117].

У ході такої діяльності діти мають розуміти взаємозв'язок різних аспектів гри та вміти застосовувати знання з одного предмету для розв'язання завдань із іншого предмету. Окрім того, інтегрований підхід акцентує на соціальному розвитку, який є основою для всіх активних форм освіти. У грі діти спілкуються, співпрацюють та вирішують завдання разом, розвиваючи свої соціальні навички та здатність працювати у команді. Це сприяє розвитку критичного мислення, оскільки діти аналізують інформацію, роблять висновки, вирішують проблеми та приймають рішення. Гра в рамках інтегрованого підходу охоплює різноманітні завдання, що стосуються різних аспектів розвитку, від когнітивних до фізичних та творчих [68, с. 46].

Інтегрований підхід до ігрової діяльності включає можливість адаптації до потреб різних вікових груп та рівнів навчання. Гри можуть бути спроектовані так, щоб відображати реальні або уявні ситуації, що робить навчання більш автентичним та цікавим. Діти мають можливість оцінювати свою діяльність, рефлексувати над вивченим та вдосконалювати свої навички [67, с. 5].

Інтегрований підхід до ігрової діяльності має за мету розвивати дітей комплексно, враховуючи різні аспекти їхнього навчання та розвитку. Цей підхід стимулює творчість, співпрацю, критичне мислення та сприяє розвитку комплексних навичок, необхідних для успішного розвитку

особистості.

Організація та реалізація ігрової діяльності в межах інтегрованого підходу має свої особливості. Структура ігрової діяльності в рамках цього підходу може виглядати наступним чином:

1. «Визначення цілей і завдань гри: Формулювання конкретних навчальних цілей та розвитку певних навичок чи компетенцій.

2. Вибір теми та сценарію: Врахування інтересів та потреб молодших школярів, а також зовнішніх факторів. Сценарій гри включає в себе сюжет, завдання та рольові сценарії для учасників.

3. Підготовка ресурсів та матеріалів: Підготовка необхідних матеріалів, інструментів та ресурсів для гри, таких як ігрові дошки, картки, комп'ютери, додатки та педагогічні матеріали.

4. Учасники та ролі: Призначення ролей та завдань для учасників гри з урахуванням індивідуальних особливостей та інтересів дітей. Учасники можуть виконувати ролі героїв, вчених, дослідників, командирів» тощо. [69; с. 213].

Інтегрований підхід до ігрової діяльності сприяє розвитку дітей як особистостей, розширюючи їхні знання та навички в різних сферах.

Гра та співпраця: На цьому етапі молодші школярі вступають в ігрову діяльність і взаємодіють один з одним в процесі гри. Вони розв'язують завдання, взаємодіють у ролях та спільно вирішують проблеми. Цей етап сприяє розвитку соціальних навичок, співпраці та комунікації.

Інтеграція освітніх напрямів: У процесі гри об'єднуються різні освітні напрямки. Різні завдання можуть відображати різні аспекти навчання, що дозволяє дітям одночасно розвивати різні компетенції та отримувати різнобічні знання.

Спільна побудова знань: Вчитель керує ігровою дослідною діяльністю, спонукаючи учасників обмінюватись інформацією та ідеями. Учні вчаться один від одного та вирішують завдання як команда. Це сприяє спільному

будівництву знань.

Розвиток компетенцій та навичок: Гра сприяє розвитку різних компетенцій, таких як критичне мислення, комунікаційні навички, робота в команді, розв'язання проблем, творчість та інші. Діти отримують можливість розвивати широкий спектр навичок під час активної участі у грі.

Оцінка та рефлексія: Після завершення гри проводиться оцінка, що допомагає визначити ступінь досягнення цілей та зробити висновки. Учасники також рефлексують над своєю діяльністю та розвитком, що сприяє їхньому самовдосконаленню.

Удосконалення інтегрованої гри: На основі оцінки та рефлексії можна вдосконалювати дослідницьку гру для подальшого використання та навчання. Цей етап дозволяє адаптувати гру до потреб учасників та покращити її ефективність.

Інтегрований підхід до ігрової діяльності створює сприятливий контекст для комплексного навчання та розвитку дітей, де вони можуть застосовувати різні навички та знання для досягнення головних цілей гри. Як відзначає Шумейко Т., «інтегрований підхід, використовуючи адекватні віку та особливостям розвитку молодших школярів види практичної діяльності, дозволяє формувати у дитини цілісне уявлення про вивчений об'єкт, що послуговує фундаментом для формування основ цілісного уявлення про світ» [70, с. 58].

Особливий інтерес у контексті нашого дослідження представляє використання гри для формування навчальної компетентності молодших школярів в рамках теорії ситуативного навчання. Теорія ситуативного навчання поєднує різноманітні підходи та перспективи в галузі психології та педагогіки, засновані на дослідженнях вчених, таких як Жан Піаже, Ерік Еріксон, Марія Монтесорі та інші. Основна ідея теорії полягає в тому, що навчання та розвиток є найефективнішими, коли вони відбуваються у контексті конкретних ситуацій та навчально-виховної діяльності, а також в



тісній взаємодії з однолітками та вчителем для розв'язання різноманітних ситуацій.

Теорія ситуативного навчання для молодших школярів, яку ви описали, враховує ряд важливих аспектів, специфічних для цього вікового періоду. Дозвольте розглянути кожну з основних характеристик більш детально:

1. «Активне навчання: Дитина вчиться, взаємодіючи з навколишнім світом та беручи активну участь у різних навчальних ситуаціях. Це підходить для молодших школярів, які зазвичай найбільше вивчають через власний досвід та взаємодію.

2. Соціальна взаємодія: Взаємодія з іншими дітьми та дорослими є ключовою для розвитку мовлення та соціальних навичок. Це також сприяє формуванню колективу та міжособистісних стосунків.

3. Контекстуалізація навчання: Навчання відбувається у відповідних ситуаціях та контекстах, що робить його природнім та зрозумілим для дітей. Врахування контексту підвищує засвоєння матеріалу.

4. Дослідницька діяльність: Надання дітям можливості досліджувати світ через спостереження та експерименти сприяє розвитку активного пізнавального процесу.

5. Ігровий підхід: Гра виступає як ключовий інструмент формування особистості дитини. Це стимулює розвиток різних навичок та творчості.

6. Індивідуальний підхід: Адаптація навчання до індивідуальних потреб індивідуальної дитини підвищує ефективність навчання.

7. Розвиток критичного мислення та проблемного вирішення: Діти вчать аналізувати інформацію, приймати рішення та розв'язувати проблеми, що розвиває їх когнітивні навички.

8. Активна підтримка від дорослих: Дорослі виступають як партнери у навчанні, що надає дітям підтримку та спрямування» [52, с.300].

Всі ці аспекти сприяють розвитку всебічної особистості молодших школярів та підготовці їх до подальших етапів навчання.

Теорія ситуативного навчання пропонує концепцію, що діти молодшого шкільного віку найефективніше навчаються, коли навчання та розвиток враховують їхні потреби та природні схильності. Цей підхід віддзеркалює сучасні педагогічні підходи і сприяє створенню стимулюючого навчального середовища для дітей.

З урахуванням контекстуального характеру запланованої діяльності в межах теорії ситуативного навчання, ми пропонуємо наступну орієнтовану схему впровадження дослідно-ігрової діяльності:

1. «Визначення основної мети ігрової діяльності: формування дослідницької компетентності, що передбачає здатність дітей ставити питання, досліджувати та вирішувати завдання у світі навколо них.

2. Вибір ситуації або контексту для розвитку дослідницької компетентності, наприклад, природний ландшафт, лабораторія чи місто.

3. Розробка сценарію гри, що включає завдання для дітей у ролі дослідників, наприклад, експедиція в природу або створення міні-лабораторії.

4. Забезпечення дітей необхідними інструментами та матеріалами для проведення досліджень.

5. Визначення ролей для учасників гри: дослідників, асистентів та спостерігачів.

6. Запуск гри та мотивація дітей для виконання своїх дослідницьких завдань. Роль педагога - спостерігати та надавати допомогу за потреби.

7. Інформаційний супровід дитячої діяльності, відповідь на запитання, підтримка розвитку думки та стимулювання додаткових питань дітьми.

8. Обговорення після закінчення гри, де діти можуть поділитися своїми враженнями та відкриттями» [57, с. 247].

Оцінка результатів гри та визначення, чи досягнута мета, а також ідентифікація можливостей для подальшого вдосконалення ігрової діяльності.

Проведення ігрової діяльності в рамках теорії ситуативного навчання «сприяє формуванню дослідницької компетентності дітей, дозволяючи їм активно вивчати світ і вирішувати різноманітні завдання в контексті гри» [56, с. 12].

### *Висновки до першого розділу*

Отже, ми розглянули три основні підходи: конструктивістський, інтегрований і теорія ситуативного навчання. Кожен з них має свої унікальні особливості та підходи до використання ігрової діяльності для розвитку навчально-виховних навичок у дітей молодшого шкільного віку. Конструктивістський підхід визнає, що діти будують свої знання через активну участь у навчальному процесі. У грі, яка ґрунтується на цьому підході, діти формують власні гіпотези, розв'язують проблеми та спостерігають за явищами навколо себе.

Конструктивістська гра сприяє розвитку відкритого та незалежного мислення у дітей. Цей підхід підтримує їхню активну участь у навчальному процесі, стимулюючи формування власних думок та поглядів.

Інтегрований підхід відзначає важливість поєднання різноманітних видів ігор та активної діяльності для досягнення більш глибокого навчання та розвитку. Діти, участь у інтегрованих іграх, мають можливість використовувати знання та навички з різних предметів та областей, що сприяє їхньому комплексному та пов'язаному розвитку.

Теорія ситуативного навчання підкреслює значущість навчання в конкретних ситуаціях та реальних умовах. Цей підхід акцентує на активності дітей у процесі навчання та їхній взаємодії з навколишнім світом. Гра та спілкування в цьому контексті допомагають розвивати різноманітні компетентності.

У підсумку, всі ці підходи надають дітям можливість активно вивчати світ та формувати основні компетентності через ігрову діяльність. Вони

підкреслюють важливість активності, соціальної взаємодії та взаємодії з навколишнім світом як спосіб сприяти розвитку цінних навичок та умінь у дітей молодшого шкільного віку. Вибір конкретного підходу може залежати від особливостей дитини, цілей навчання та контексту освітньо-виховної діяльності.

Стосовно переходу від ігрових умов до умов навчальної діяльності зацентруємо увагу на тому, що це є ключовим моментом в житті дитини.

Зокрема, у шість років для неї навчання стає обов'язковим, від чого залежить відповідальність перед вчителем, школою та родиною. У ролі учня дитина повинна дотримуватись загальних правил для всіх школярів. Отже, адаптація до нового середовища для учнів першого класу є важким процесом, тому використання ігор або елементів гри в початковій школі є об'єктивно необхідним.

## **РОЗДІЛ 2**

### **МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**

#### **2.1. Характеристика способів організації ігрової діяльності у навчально-виховному процесі початкової школи**

Останнім часом спостерігається збільшення обсягу знань, умінь і навичок у шкільній програмі, в той час як кількість годин, призначених для їх вивчення і закріплення, зменшується. Учні початкових класів, особливо перших, переживають період адаптації, тому вчитель повинен надавати їм особливу увагу. Ураховуючи різноманітність інтелектуального і творчого потенціалу учнів, важливо застосовувати особистісно-орієнтований підхід у навчанні, ретельно відбираючи матеріал та плануючи уроки.

Формування інтересу вважається однією з ключових складових успішного навчання. Вчителі повинні використовувати елементи новизни, різноманітні засоби навчання, включаючи інформаційно-комунікаційні

технології (ІКТ), та застосовувати цікаві методики на уроках. Зокрема, використання ігрової діяльності може значно підвищити інтерес учнів до навчання.

Вирішуючи завдання навчання, педагоги ставлять перед собою ряд цілей:

1) «Створення ситуацій педагогічного спілкування через ігрову діяльність.

2) Формування в учнів навчальних вмінь та дидактичних навичок, які можна використовувати в процесі навчання.

3) Навчання учнів цілепокладанню та плануванню діяльності, пошуку інформації, практичного застосування знань, умінь і навичок в різних ситуаціях, а також самоаналізу і рефлексії.» [74; с. 158].

Застосування ігрових технологій в процесі навчання сприяє досягненню цих цілей. Я використовую гру на уроці як фрагмент, а також як нетрадиційну форму організації уроку та позакласної роботи. Ігрові форми навчання дозволяють впроваджувати різноманітні методи мотивації учнів.

Також, під час цих уроків, учні активно залучаються до ігор, спрямованих на розвиток швидкості читання. Наприклад, гра «Кішка та мишка», де перший учень, який виступає у ролі мишки, розпочинає гру, і кішка має почати свою діяльність після прочитаного першого речення та догнати мишку. Дуже популярна серед дітей гра «Розвідники», яку я використовую для розвитку уваги під час читання текстів.

На уроках мови ми також користуємося грою «Переставлені літери», де учні повинні переставити літери так, щоб утворилось нове слово, наприклад, «осел» - «село», «лісок» - «сокіл», «курча» - «ручка», «старий» - «айстра», «марка» - «рамка».

У процесі читання на уроках використовую ігри, такі як «Піраміда» та «Падають шишки». Також ефективні спеціальні ігри для розвитку пам'яті та стійкої уваги, такі як «Засічка – кидок» та «Хвиля».

Логічні ігри, в яких всі учні беруть участь або контролюють хід гри, також важливі для стимулювання креативного мислення.

Враховуючи навчальні, розвивальні та виховні цілі, граємо важливу роль у вихованні дітей. Створюючи ігрові ситуації, я активізую виховну функцію навчання та привертаю увагу дітей до традицій свого краю. При цьому діти з задоволенням виконують завдання, ставлять перед ними вигадані в сюжеті «Лісової школи».

На уроках української мови гра «Чарівний мішечок» допомагає закріплювати різноманітні вміння та навички. Набір предметів у мішечку вибирається відповідно до мети навчання, щоб стимулювати дітей у різних аспектах мови та мовлення. Ігри, такі як «Хто? Що?», «Зміни слово» та «Відгадай», допомагають активізувати опорні знання.

Під час вивчення спільнокореневих слів, граємо у «Лото», де діти використовують корки слів та відзначають їх, якщо корені співпадають. Це заохочує учнів активно залучатися до вивчення мови та розвивати мовленнєві навички.

Уроки математики стають цікавішими завдяки таким іграм, як «Допоможи чаклуну зварити чарівне зілля», «Хто швидше спіймає рибку?», «Катання на хмаринках», «Шифрувальники», «Футболісти», «Долети до аеропорту» та інші [72; с. 80].

Уроки природознавства стають захоплюючими завдяки використанню кросвордів для перевірки засвоєних знань. Учні можуть вирішувати кросворд колективно або індивідуально, отримуючи варіанти завдань (додаток В).

Під час вивчення теми «Зимівля звірів» на уроках природознавства у другому класі можна впровадити захопливу гру «Слідопит». Учням потрібно детально розглянути та вгадати сліди кожної тварини, подавані у вірші:

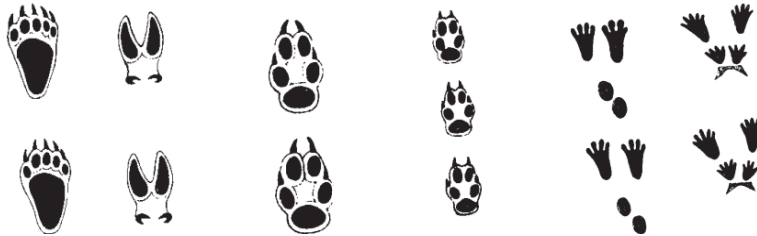
*На снігу сліди, як книжка.*

*Куропатка, горностаї,*

*вовк, сохатий, навіть мишка*

*пишуть всі. А ти читай!*

- Розглянь сліди різних звірів на снігу і запам'ятай, як вони виглядають.



*Рис. 2.1. Сліди лапок різних тварин*

Використання різноманітних інтелектуальних ігор, таких як ребуси, кросворди, чайнворди, шаради та анаграми, є важливим засобом стимулювання інтересу молодших школярів. Ці ігри викликають позитивні емоції учнів, підвищують інтерес до вивченого матеріалу та представляють цікаві форми перевірки засвоєння фактичного матеріалу. Гра зі словами виступає у ролі корисного інструменту для вчителів, оскільки вона сприяє розширенню словникового запасу дітей, активізує їхнє мислення, тренує пам'ять та розвиває загальну ерудицію. Крім того, ці ігри допомагають в інтелектуальному спілкуванні та виступають ефективним засобом психологічного розвантаження розумової праці школярів [6, с. 7].

Систематичне та цілеспрямоване проведення ігор на кожному уроці, розпочинаючи з простих ігрових ситуацій і поступово ускладнюючи їх, сприяє накопиченню знань, розвитку вмінь і навичок учнів, а також вивченню правил гри. Це сприяє розвитку пам'яті, вихованню кмітливості, самостійності та наполегливості.

Основною метою використання навчально-ігрової технології є спрямований і спонтанний розвиток особистості, зокрема формування ціннісних орієнтацій. Визнано, що в навчально-ігровій технології ключовими є цінності вільного спілкування, взаємної довіри та допомоги, актуальної корисності знань та їх інтелектуального змісту, а також активного процесу ігрової діяльності й захоплюючого перебігу гри.

Щодо викладання предметів у початковій школі, ігрова діяльність означає послідовність дій та операцій вчителя, включаючи відбір інформаційного матеріалу, проектування, підготовку та організацію гри. Вчителю також доводиться забезпечувати участь всіх учнів у колективній ігровій взаємодії, безпосередньо проводити дидактичну гру, контролювати її перебіг та аналізувати кінцеві результати [17, с. 24].

Використання ігрових технологій у початковій школі вимагає одночасного застосування психологічних, педагогічних та методичних знань для активізації та підвищення ефективності освітнього процесу. навчально-ігрові технології також тісно пов'язані з іншими методами педагогічної діяльності [6, с. 3].

У нашому дослідженні показано, що використання навчально-ігрових технологій дозволяє підняти відсоток засвоєння інформації молодшими школярами до близько 90%, порівняно з усним викладом теоретичного матеріалу, який дає лише 18%. використання цих технологій також дозволяє скоротити час на засвоєння матеріалу на 30-50%, збільшуючи при цьому міцність і глибину засвоєння нової інформації [6, с. 3]. Це стає особливо актуальним в умовах загального навчального перевантаження учнів початкових класів.

Дослідження ігрової діяльності також виявило педагогічні можливості застосування навчально-ігрових технологій у початковій школі. Вони включають моделювання системи соціальних відносин у гральних формах та ситуаціях, дослідження цих відносин молодшими школярами та орієнтацію в них. Можливості навчально-ігрової технології в моделюванні та вивченні різних явищ і процесів обмежені змістом навчальної програми та віком молодших школярів [75, с. 45].

Використання навчально-ігрової технології дозволяє систематично вдосконалювати навички орієнтації молодших школярів в життєвих ситуаціях, що вимагають математичних розрахунків або певних дій. Це



унікальна якість методики навчально-ігрової технології, оскільки дозволяє учням, які безпосередньо беруть участь у грі, взаємодіяти з реальними життєвими ситуаціями, аналізувати різноманітну, іноді суперечливу інформацію та шукати оптимальні рішення поставлених завдань.

Дослідження підтверджує, що така соціальна практика у вигляді навчальної гри є одним із найефективніших способів орієнтації молодших школярів в складних життєвих та навчальних ситуаціях. навчально-ігрова технологія сприяє формуванню партнерських та дружніх відносин між учнями, сприяє позитивному особистісному розвитку в учнівському колективі. Відчуття внутрішньої свободи та підтримки, можливість приходити на допомогу партнерові за необхідності сприяють зближенню учасників гри, поглиблюють взаєморозуміння та взаємо підтримку.

Застосування навчально-ігрової технології також допомагає зменшити авторитарну позицію вчителя, роблячи всіх учасників гри рівними в правах. це важливо для здобуття різноманітного соціального досвіду, зокрема у взаєминах дітей з дорослими. наявність певних ігрових обмежень розвиває у молодших школярів здатність до довільної регуляції діяльності на основі підпорядкування системі правил, що регламентують виконання ролей. Це сприяє формуванню у них позитивних якостей, таких як ретельність, дисциплінованість та повага до усталених соціальних норм і правил [21, с. 286].

Гра не лише підвищує інтерес учнів до уроків загалом, а й до конкретних навчальних проблем, які вона моделює та допомагає вирішувати. ця особливість гри допомагає зняти «навчальну втомленість», яка часто виникає у молодших школярів під час вивчення різних предметів. особливо це стосується точних наук, наприклад, математики, де, незважаючи на актуальність тем, вчителю потрібно вкладати багато зусиль, щоб утримати увагу класу та стимулювати інтерес до математичних концепцій.

«Навчально-ігрова технологія пропонує різноманітні методичні прийоми, спрямовані на створення позитивної ігрової атмосфери, підтримку уваги учнів та стимулювання їхнього інтересу до математики. це сприяє глибшому і міцнішому розумінню математичних концепцій учнями.

Ігрова діяльність дозволяє перетворити пасивну участь учнів на активну, стимулює зростання пізнавального інтересу, що в свою чергу сприяє більш ефективному засвоєнню навчальної інформації. важливим аспектом є після ігрова надситуаційна активність, коли учасники гри зберігають моральну позицію взаємодопомоги після завершення гри.

У процесі гри кожен учасник виступає як учитель і учень одночасно, створюючи синергетичний педагогічний вплив, де результат комбінованої дії перевершує дії кожного учасника окремо. це робить навчально-ігрову технологію ефективним інструментом для навчання та розвитку молодших школярів, сприяючи формуванню позитивних якостей особистості, таких як відповідальність, співпраця та дисципліна.

Отже, під час гри дитина спостерігає, порівнює, класифікує предмети, проводить аналіз і синтез, узагальнює і розвиває свою креативну особистість. Креативна особистість – це творчо розвинена дитина, яка може застосовувати набуті знання на практиці та реалізовувати свій потенціал з власної ініціативи.

## **2.2. Вивчення способів організації ігрової діяльності в сучасній початковій школі**

Для того, щоб знайти відповіді на поставлені завдання, ми організували спостереження за навчально-виховною діяльністю та ігровими заняттями в освітніх закладах Вижницького району Чернівецької області: Міліївському опорному ліцеї імені Дмитра Загула, Іспаському опорному ліцеї імені Миколи Марфієвича, Черногузівському ліцеї та Вижницькому опорному

лицеї імені Юрія Федьковича, де апробували форми, способи та методи ігрової діяльності учнів початкових класів.

Окрім того, нами організовано спостереження з метою вивчення педагогічного досвіду організації ігрової діяльності з молодшими школярами учителями загальноосвітніх закладів освіти шляхом проведення анкетування, що дозволило виявити різні аспекти використання ігор. В опитуванні взяли участь 46 педагогів та 322 учні початкової школи.

Результати анкетування вчителів показали, що близько 90% вчителів вважають ігри необхідним компонентом навчання, виховання й розвитку учнів початкових класів. Важливо, що ігровий матеріал є багатофункціональним, оскільки ігри:

а) стимулюють пізнавальний інтерес, забезпечують пізнавальне навантаження і мотивацію молодших школярів до вивчення нового (82%);

б) розвивають логічне мислення учнів початкових класів та допомагають вирішувати навчальні завдання в ігровій формі (68%);

в) розвивають дослідницькі та проєктні навички дітей молодшого шкільного віку (61%);

г) допомагають молодшим школярам набути конкретних практичних навичок, сприяють закріпленню вивченого матеріалу (62%);

д) сприяють творчому розвитку дитячої особистості молодшого шкільного віку, зокрема, художньо-естетичних, музичних, літературних акторських, дизайнерських та ін. здібностей (74%) (див. Додаток А).

Тому, згідно проведених спостережень, учителі початкових класів частіше використовують ігри на етапах формування навичок та практичного застосування вмінь дітей. Така обмежена функціональність ігор пов'язана з тим, що педагоги не володіють основними методами та прийомами організації ігрової діяльності на етапі засвоєння нових знань про те, як виконувати окремі дії та як набувати навичок.

Наступною складністю, з якою стикаються вчителі при використанні ігор, є обмеженість часу на уроці та велика кількість груп. Знову ж таки, ці труднощі свідчать про недостатнє використання ігрових методик. Це пов'язано з тим, що ці елементи не є обов'язковими при правильному підході до структури гри.

У ході спостереження та аналізу було виявлено, що при порушенні взаємозв'язків між структурними компонентами ігрової діяльності виявляються типові недоліки в процесі реалізації гри. Коли баланс не витримується, переваги дидактичних вимог гри зникають і заняття перетворюється на серію завдань і вправ. В інших випадках за захопленням сюжетом гри втрачається основна освітня мета. Мало того, що бракує вмілого використання прийомів поєднання гри та навчальної діяльності, вчителі часто не знають відмінностей між іграми та різноманітними завданнями розважального характеру.

Аналіз практики та вивчення досвіду педагогів дозволяє виокремити найсуттєвіші та найоптимальніші способи організації ігор. Опишемо їх коротко:

1) Безсумнівно, одним з найважливіших моментів у грі є входження в ігрову ситуацію. Якщо педагоги враховують природні механізми дитячої гри, в якій максимально проявляються самостійність, спонтанність, свобода вибору та ініціатива, і якщо вони створюють умови для ігрового стану, специфічного для шестирічних першокласників, то діти будуть не тільки брати участь у грі, але і в ігровій творчості. Під іграми тут маються на увазі не ігрові прийоми, які традиційно ведуть (супроводжують) дітей до «правильної відповіді», а ігри, які створюють умови для творчості, дослідження та евристичних відкриттів. Найкращі приклади використання ігор на уроках показують, що для того, щоб зацікавити дітей грою, початок повинен бути емоційним і має стимулювати бажання учнів грати, але

водночас він має бути лаконічним, чітким і легким для розуміння. Дуже важливим є зовнішнє оформлення гри та матеріали, з яких вона зроблена.

Ігрові зони повинні бути художньо оформлені відповідно до естетичних вимог. Водночас наочні матеріали не повинні бути надто яскравими, щоб не відволікати нестійку увагу молодших школярів. Вчителі часто не мають часу або коштів на виготовлення необхідного обладнання для ігор, тому в таких випадках варто використовувати магнітну дошку з набором аплікацій, букв, цифр та фланелеграфів (наприклад, «Диво-дерево», «Чарівний будиночок»). Такі статичні та мобільні засоби візуалізації можна використовувати багаторазово. Зовнішні атрибути також особливо важливі на початку гри, головним чином тому, що діти діють в уявних ситуаціях у грі. Назва гри (наприклад, «Диво-зоопарк», «Політ до зірок»), імена казкових персонажів (гостей), елемент дослідження, несподіванки в характері завдання, спеціально створені ситуації, що стимулюють до ігрової поведінки, розіграші, ігрові факти тощо, швидше за все, викличуть інтерес дитини до ігрової діяльності.

По-друге, досвід активного використання рольових ігор показує, що необхідно визначити розподіл ролей між учасниками гри і позицію вчителя в цьому аспекті.

Розподіл ролей між учнями спонукає їх до активної участі в грі. Найуспішнішими виявилися заняття з використанням ігор, де педагог продумував не лише рольову гру, а й те, як керувати такою діяльністю. Зворотний зв'язок (сигнальні картки, вирізані літери, цифри тощо) і розумне включення казкових персонажів, яких діти знають або не знають (з використанням ефекту новизни).

Діти часто пасивно спостерігають за поведінкою персонажів у книжках. Щоб уникнути цього, вчителі «оживляють» іграшку, ставляться до неї як до живої істоти і вказують на помилки, якщо між дитиною і персонажами відбувається діалог. Крім того, як підтверджують ігрові

спостереження, учні які навчають безліч літературних персонажів, отримують величезне задоволення від можливості поділитися своїми навичками та знаннями з іншими.

Тому вони стикаються з необхідністю постійно поповнювати власні знання та навички. Діти поступово усвідомлюють, що їхні навички мають значну цінність для суспільства, а вони самі є соціально значущими особистостями. З цією ж метою педагоги можуть доручити дитині роль літературного персонажа. Цей персонаж повинен виправдати виконання своїх обов'язків, довести правильність своєї поведінки і продемонструвати початковий самоконтроль.

По-третє, педагогічна діяльність учителів була найбільш ефективною, коли враховували вікові особливості дітей на своїх уроках. Виявилось, що дітей у віці 6-7 років (адаптаційно-ігровий цикл) найбільше приваблювали ігрові дії (маніпуляції з іграшками, яскравими матеріалами, різні рухи) та казкові ігрові сюжети, але їх менше цікавив результат гри.

Дітей молодшого шкільного віку (представників діяльнісно-ігрового циклу) більше хвилює, виграє чи програє їхня команда. На особливу увагу в цьому плані заслуговують ігри-змагання. На думку психологів, діти з сидячим типом нервової системи легко розгублюються і ніяковіють через тривале емоційне напруження, характерне для змагальних ігор, що часто призводить до того, що вони помиляються, розчаровуються і втрачають впевненість у своїх силах. І навпаки, діти з більш розвиненою моторикою показують кращі результати в таких іграх, ніж у традиційних тренуваннях. Наші спостереження свідчать про те, що успішне використання ігор-змагань вимагає насамперед точного і продуманого підбору членів команди за типом нервової системи.

По-четверте, для успішного навчально-ігрового процесу важливі особливі стосунки між дитиною і педагогом, емоційний підйом, тон голосу організаторів та їхня залученість у гру.

Особливо важливо, щоб педагог не переривав гру різними коментарями або дидактичними вимогами: «Дисципліна в процесі ігрової діяльності підтримується головним чином правилами гри, чіткістю розподілу ролей і продуманими прийомами модифікації ігрової поведінки учасників. Виправданими є також своєчасне оцінювання ігрової поведінки учасників та її результатів, створення ситуації колективного успіху, зумовленої мотивацією КТД (колективної творчої діяльності) ігровими елементами. Залучення вчителів до навчально-ігрової діяльності на партнерських засадах забезпечує необхідну ефективність у роботі з молодшими школярами» [64; с. 5].

По-п'яте, результати аналізу відвіданих уроків свідчать, що успіх організації гри значною мірою залежить від наочності та своєчасності підбиття підсумків. Заключний етап гри слугує для забезпечення поступового переходу від зацікавленості до безпосередньої ігрової діяльності та навчальних матеріалів, без яких гра була б неможливою. Тому при підведенні підсумків цієї роботи особливий акцент слід робити на забезпеченні розуміння дітьми дидактичного завдання конкретної навчальної гри, а не на виконуваних ними ігрових діях; спостереження за проведенням занять з шестирічними першокласниками показали, що дітей навчають правильно і безпомилково виконувати поставлене завдання, переконалися, що їм необхідно розуміти, як швидко виконання завдань впливає на загальний успіх у грі. Їм потрібно було переконатися, що вони не знають, як у щось грати, і врешті-решт навчитися це робити. Вчителі підбивають підсумки ігрової діяльності молодших школярів і використовують різні види заохочень (наприклад, призи, прапорці переможців, емблеми), але найбільше задоволення від процесу гри отримують діти молодшого шкільного віку. Узагальнюючи результати сучасного педагогічного досвіду використання ігор в організації діяльності, можна з упевненістю сказати, що ігри є

важливим елементом у формуванні певних умінь, навичок і знань в учнів і активно використовуються вчителями для підготовки уроків.

Ми вважаємо, що деякі з цих недоліків можна пояснити наступними причинами:

1. Учителі не мають достатніх знань про специфіку змісту, структуру та функції дидактичних ігор.
2. Переважна більшість педагогів не володіють адекватною методикою організації та проведення ігор.
3. Педагоги не мають достатньої орієнтації на диференціацію педагогічних та ігрових завдань і динамічність їх розвитку.
4. Загалом вчителі не підготовлені до використання ігор на різних етапах розвитку мовної особистості .

Таким чином, аналіз педагогічного потенціалу використання ігор у сучасному навчально-виховному процесі початкової школи свідчить про необхідність проведення навчальних семінарів, вебінарів, тренінгів для вчителів з метою оволодіння теоретичними та практичними методиками організації ігрової діяльності з молодшими школярами.

### **2.3. Методичні рекомендації щодо використання способів організації ігрової діяльності з молодшими школярами**

На підставі системного аналізу психолого-педагогічного матеріалу виявлено особливу актуальність проблеми організації навчально-виховного процесу в початковій школі із активним застосуванням ігрової діяльності, як основи інтегративного підходу в сучасних умовах модернізації шкільної освіти. Одночасно, зафіксовано недостатню педагогічну розробленість цієї проблеми.

Основу нової початкової освіти складає ідея особистісно-орієнтованої системи навчання і розвитку, в якій акцент зроблений на індивідуальних потребах, нахилах та інтересах кожної дитини. Ця освіта враховує



новаторські елементи, такі як досвід розумової діяльності та емоційно-ціннісного ставлення до світу. Це призвело до збільшення інтересу до пошуку ефективних шляхів та засобів розвитку освітнього процесу на основі гри у процесі навчання.

Аналіз навчальних програм і підручників для початкової школи свідчить, що їхній зміст містить важливі розвивальні та творчі можливості, відображаючи найновіші методологічні, теоретичні та практичні досягнення початкової освіти. Водночас ознайомлення з теоретичними напрацюваннями та досвідом роботи вчителів свідчить про те, що інтелектуальний, творчий розвиток дитячої особистості у реальному освітньому процесі не організовано належним чином. З нашої точки зору, однак, це загальнопедагогічне завдання, повноцінне вирішення якого виходить на міждисциплінарний рівень.

Ігрова діяльність у навчально-виховному процесі початкової школи, відіграє важливу роль у навчанні, вихованні та розвитку дітей. Захопившись ігровою діяльністю, учні знаходять радість у навчанні, не помічаючи його формальності. Вчитель початкових класів повинен обдуманно використовувати дидактичні ігри на уроках, дотримуючись наступних принципів:

а) «Ретельно визначати місце дидактичних ігор у загальній структурі уроку.

б) Обдуманно використовувати ігри на різних етапах навчального процесу.

в) Узгоджувати дидактичні ігри з метою уроку та рівнем підготовленості учнів.

г) Передбачати мотиваційні стратегії для учнів у зв'язку із результатами гри.

д) Підбивати підсумки гри для формування позитивних емоцій та забезпечення всебічного розвитку особистості.

ж) Враховувати вікові особливості дітей, створювати атмосферу творчості та саморозвитку» [51; с. 8].

Вибір дидактичної гри передбачає певні етапи підготовки, включаючи визначення теми, формулювання мети та завдань, а також проведення гри.

Важливо, щоб ігри відповідали навчальній програмі, були належного рівня складності, враховували вікові особливості учнів та залучали до діяльності весь клас.

Ігрова діяльність повинна бути процесом систематичним та цілеспрямованим, адже від простих ігрових ситуацій до більш складних, відповідно до рівня знань та навичок учнів. Ігри важливі для активізації різноманітних когнітивних і психомоторних функцій, розвитку пам'яті та інших аспектів особистісного зростання.

Дидактичні ігри можуть бути ефективним інструментом для ознайомлення дітей із новим матеріалом та його закріпленням, повторення раніше вивчених концепцій, а також для більш глибокого осмислення та засвоєння знань, розвитку ключових мислительських навичок і розширення світогляду. Постійне та систематичне використання ігор сприяє підвищенню ефективності навчання.

Щоб забезпечити ефективність ігрової діяльності під час уроку, вчитель повинен дотримуватись деяких важливих вимог:

- Готовність учнів до участі у грі, що включає засвоєння правил гри, чітке усвідомлення мети та кінцевого результату, а також наявність необхідних знань для активної участі [14, с. 173].

- Надання кожному учневі необхідних дидактичних матеріалів.

- Чітка постановка завдань гри та зрозуміле пояснення.

- Контроль за діями учнів, вчасна корекція, направлення та оцінювання.

- Категоричне заборонення приниження гідності дитини, таких як образливі порівняння чи оцінки за поразку в грі.

- Розумне формування команд, врахування здібностей учнів.

- Організація гри так, щоб вона була чіткою, цілеспрямованою та не виходила за межі контролю [13, с. 14].

Дотримання правил гри є ключовим елементом в ігровій ситуації. Правила визначають способи дій та їх послідовність, вимоги до поведінки та регулюють взаємини дітей у грі, сприяючи розвитку характеру та соціальних навичок. Орієнтовані загальні правила для учнів допомагають забезпечити взаєморозуміння та дисципліну під час гри.

Будь-яке порушення правил повинно бути відзначене вчителем, який може вказати на помилки учня та пояснити, як їх уникнути. Однак важливо утримувати баланс, не перетворюючи гру на нудний процес, що може призвести до втрати інтересу та уваги учнів. Наш аналіз ігрової діяльності вказує на ряд важливих переваг, які можна отримати від широкого використання ігрового методу навчання. Основні переваги, які ми визначили, включають наступне:

1. Активна пізнавальна діяльність: Гра привертає увагу учнів і стимулює їх активну участь в навчальному процесі.

2. Засвоєння інформації через дію: Гра дозволяє учням засвоювати інформацію в процесі власної діяльності, що поліпшує розуміння та запам'ятовування матеріалу.

3. Самовираження та саморозвиток: Гра надає можливість вибору та самовираження, що сприяє особистісному розвитку учнів.

4. Стимулювання досягнень: Гра визначає конкретні цілі та мету, що стимулює учнів до досягнень та усвідомлення власного прогресу.

5. Рівність учасників: У грі команди або учасники стають рівними, незалежно від їхніх навчальних досягнень.

6. Залежність від учня: Результат гри визначається рівнем підготовленості, умінь та волі самого учня.

7. Змагальність і задоволення: Змагальний елемент гри приваблює учнів, а задоволення від гри робить навчання комфортним та цікавим.

Цей підхід, проте, вимагає дотримання деяких умов, таких як належна підготовка учнів, розробка методичних матеріалів та обдумане використання ігор на різних етапах навчання. Урахування цих факторів допомагає вчителю зробити ігровий метод одним із найбільш ефективних інструментів навчання.

### ***Висновки до другого розділу***

Дослідники вказують, що під час ігрової діяльності учні початкових класів засвоюють інформацію на рівні близько 90%, в той час як усний виклад теоретичного матеріалу дає набагато менший результат – приблизно 18%.

Використання навчально-ігрових технологій дозволяє скоротити час на засвоєння навчального матеріалу на 30-50%, при цьому підвищується міцність та глибина засвоєння нової інформації молодшими школярами. Це особливо важливо в умовах навчального перевантаження учнів початкових класів у сучасній школі.

Такий підхід дозволяє інтегрувати ігрові технології не лише як засіб передачі знань, але й як інструмент для розвитку комплексу навичок та якостей, необхідних для успішної соціалізації та подальшого навчання, зокрема:

Застосування ігрових технологій у навчальній діяльності сприяє ефективному вирішенню завдань. Я використовую гру як складову частину уроку та як нетрадиційну форму організації навчального процесу. Це включає як технологію уроку, так і позакласну роботу.

Використання дидактичних ігор на уроках учитель початкових класів повинен ретельно підходити до їхнього використання. Це включає:

- Визначення місця дидактичних ігор у системі інших видів діяльності на уроці.

- Розгляд доцільності використання ігор на різних етапах навчальної діяльності.

- Узгодження дидактичних ігор з метою уроку та рівнем підготовленості учнів.
- Передбачення шляхів та способів мотивації учнів за результатами гри.
- Підведення підсумків ігрової діяльності для формування позитивних емоцій.

## ВИСНОВКИ

Сучасний підхід до використання ігрової діяльності в початковій школі вражає своєю системністю та акцентом на формування інтересу та розвиток різних аспектів особистості учня. Зазначимо деякі ключові моменти такого підходу:

1. Моделювання соціальних відносин: визначаєте можливості ігрової діяльності в моделюванні соціальних відносин та специфічній ролі цього методу в орієнтації молодших школярів в соціальному середовищі.

2. Інтерес до навчання: розглядаєте гру як ефективний засіб для виклику та розвитку інтересу до навчальних предметів, що може позитивно впливати на мотивацію та активність учнів.

3. Використання ігрових технологій для формування вмінь: підхід спрямований на використання ігрових технологій для формування в учнів навчальних вмінь, які можна застосовувати в різних сферах навчання та життя.

4. Завдання для учнів: чітко визначаєте завдання для учнів у процесі ігрової діяльності, такі як цілепокладання, планування діяльності, пошук інформації, застосування отриманих знань та самоаналіз.

5. Цільове формування вмінь і навичок: акцентуєте формування навичок, необхідних для успішного функціонування в інформаційному суспільстві, таких як цілепокладання, самоаналіз, рефлексія та інші.

Систематичне використання різних видів ігор у навчально-виховному процесі початкової школи розширює арсенал методичних прийомів, які можуть бути застосовані в інших освітніх контекстах. Проведення гри сприяє глибшому розумінню педагогом своїх професійних можливостей і впливає на зміну методики викладання та підвищення ефективності навчально-виховного процесу.

Врахування вікових особливостей дітей, розвиток ініціативи, створення атмосфери розкутості є важливим аспектом. Добір дидактичних ігор повинен враховувати процес підготовки, включаючи вибір теми, визначення мети та завдань, а також проведення гри та підведення підсумків.

Тому сучасними дослідниками розроблено безліч способів організації навчально-виховної діяльності молодших школярів, спрямованих на розвиток «ігрового потенціалу» учнів.

Зауважимо, що навчальні ігри мають свою специфіку, оскільки вони можуть бути ефективно проведені лише при визначених умовах, таких як наявність певних знань учнів, розробка методів оцінювання, наявність необхідного дидактичного матеріалу та методичних розробок уроку.

Головне завдання вчителя полягає не в примушенні учнів до навчання, а в розвитку їхніх пізнавальних інтересів та бажання подолати труднощі навчання. Тож учні використовують весь свій особистісний, інтелектуальний та емоційний потенціал, творчі ресурси та життєвий досвід для занурення в гру. Ігри визначають правила поведінки учасників, межі дозволеного та часові рамки конкретного ігрового простору.

Ігрова діяльність у навчально-виховному процесі, виховній діяльності початкової школи, у процесі всебічного гармонійного розвитку молодшого школяра, в групах продовженого дня початкової школи тощо повинні відповідати наступним психолого-педагогічним умовам:

- мати пізнавальну цінність;
- сприяти розвитку особистості вихованця;
- активізувати офіційну позицію школяра;
- сприяти розвитку особистого та професійного життя учня;
- сприяти згуртуванню колективу;
- - сприяти згуртуванню колективу;
- створювати умови для індивідуальної та колективної творчості;
- більшість учнів повинні бути залучені до гри та ін.

Таким чином, ігри є «експериментальним майданчиком», на якому дитяча особистість відчуває себе вільною від будь-яких обмежень, особливо стереотипів, шаблонів мислення та звичних способів вирішення проблем.

Тож, хай вона буде для дитини місцем думки, місцем сили, місцем потужної енергії, яка забезпечить її всебічний розвиток!..



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонюк А. Теоретичні засади впровадження ідей stream-освіти в освітню роботу з дітьми шестирічного віку : збірник наукових праць / за заг. ред. Л. В. Зданевич, Л. С. Пісоцької, Н. М. Миськової, Л. О. Онофрійчук. Хмельницький : ХГПА, 2021. 332 с.
2. Баранов С. П., Болотіна Л. Р. Педагогіка : навч. посіб. для пед. уч-щ. Київ, 2009. 368 с.
3. Бардин К. В. Як навчити дітей учитися. Кн. для вчителя. 2-ге вид., перероб. і доп. Київ, 2010. 112 с.
4. Беруких М. М., Єфимова С. П. Дитина іде в школу : Чи знаєте ви свою дитину? Київ : Академія, 2006. 125 с.
5. Биков В. Ю., Литвинова С. Г., Мельник О. М. Ефективність навчання з використанням електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Т. 62, Вип. 6. С. 34-46.
6. Бутрім В. Сюжетно-рольові ігри на уроках навчання грамоти. *Початкова освіта*. 2001. № 37. С. 10-11.
7. Буцкіна С. В. Формування мотиваційної готовності дітей 6-7 років до навчання в школі. *Практична психологія та соціальна робота*. 2001. № 5. С.16-19.
8. Васьківська С.В. Навчати вчитися, або як допомагати молодшому школяреві у навчанні. *Початкова школа*. 2004. № 6. С. 10-12.
9. Вікова психологія / за ред. Г. С. Костюка. Київ, 2006. 272 с.
10. Вікова та педагогічна психологія : навч. посіб. Київ : Просвіта, 2001. 416 с.
11. Волинець О.В. Ігри та ігрові тренінги в початковій школі. *Вихователю ГПД. Усе для роботи*. 2013. №7 (19). С. 2-8.
12. Гордійчук О. Є. Проведення екскурсій та цільових прогулянок –

- складова організації дозвіллевої діяльності в групі продовженого дня. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. Організаційно-педагогічні основи екскурсійної роботи вчителя природничих дисциплін / за редакцією М. В. Гриньової. Полтава : Друкарська майстерня, 2012. С.75-77.
13. Державна національна програма «Освіта» (Україна ХХІ століття). Київ : Райдуга, 1994. 61 с.
  14. Дидактика сучасної школи : посіб. для вчителів під ред. В. А. Онищука. Київ, 2007. 351 с.
  15. Дитина: Освітня програма для дітей від двох до семи років / наук. кер. проєкту В. О. Огнев'юк; авт. кол.: Г. В. Беленька, О. Л. Богініч, В. М. Вертугіна [та ін.]; наук. ред. Г. В. Беленька; Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 440 с.
  16. Дідух М. В. Ігрові прийоми навчання читати. *Початкова школа*. 2011. № 1. С. 10-13.
  17. Дубогай О. Д. Моніторинг оздоровчо-виховного процесу молодших школярів. Київ, 2000. 232 с.
  18. Жданов Д. Дидактичні можливості інтелектуальних ігор. Завуч. 2007. № 7 (301). С. 1-14.
  19. Забашина Н. О. Виховна робота в групі продовженого дня в 1 – 4 класах. Київ : Веселка, 2009. 125 с.
  20. Забашта Н. О., Шатько Н. О. Організація прогулянок у групі продовженого дня в 1-4 класах. Харків : Ранок, 2010. 176 с.
  21. Збірник статей до спецкурсу «Індивідуалізація навчання дітей молодшого шкільного віку». Київ : Всеукраїнський фонд «Крок за кроком», 2000. 70 с.
  22. Зязюн І. А. Неперервна освіта як основа соціального поступу. Неперервна професійна освіта: теорія і практика / за ред. І. А. Зязюна та Н. Г. Ничкало: У 2-х ч. Київ, 2001. Ч. 1. 392 с.

23. Кіт Г. Українська народна педагогіка : навч. посіб. Вінниця, 2008. 302 с.
24. Клаус Г. Філософські аспекти теорії гри. *Питання філософії*. 2008. №8. С. 24-35.
25. Коломенський Я. Л., Панько Е. А. Учителю про психологію дітей шестирічного віку. Київ, 2008. 183 с.
26. Компанець Н. Дидактичні ігрові ситуації для адаптації дитини до школи і розвитку мислительних процесів. *Початкова школа*. 2010. № 11. С. 16.
27. Кононко О. Шкільна адаптація та психологічний вік. *Початкова школа*. 2002. № 1. С. 10.
28. Концепція нової української школи. Освіта. 2016. № 50. С. 2-4.  
<https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
29. Костюк Г. С. Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистостей. Київ, 2012. 475 с.
30. Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі : монографія. Київ : Київський міський педагогічний ун-т ім. Б. Д. Грінченка, 2003. 272 с.
31. Кузик О. П. Організація роботи в групі продовженого дня в 1 – 4 класах. Київ, 2009. С. 35-120.
32. Логачевська С. П. Дійти до кожного учня. Київ : Рідна школа, 2002. 234 с.
33. Лучанська Л. С. Свідоме прийняття шкільної ситуації дітьми 6–7 років. *Питання психології*. 2000. №3. С. 32-33.
34. Люблінська Г. О. Дитяча психологія. Київ : Вища школа, 2004. 356 с.
35. Марко М. Особливості та послідовність розробки ігрових технологій навчання учнів початкових класів. *Молодь і ринок*. 2017. № 8. С. 173-178.
36. Марко М. М. Педагогічні можливості навчально-ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи. *Науковий вісник Мукачівського*

- державного університету. Серія : Педагогіка та психологія. 2017. Вип. 2 С. 144-147.*
37. Матюхина М. В. Мотивація навчання молодших школярів. Київ, 2012. 162 с.
  38. Микитинська М. І., Мацько Н. Д. Ігри в ГПД для 1–3 класів. Київ, 2000. 124 с.
  39. Навчально-виховні заняття в групі продовженого дня / упоряд. О. Л. Співак. Харків : Ранок, 2007. С. 3-20.
  40. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 року: Указ, Стратегія Президента України від 25.06.2013 №344/2013 [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/344/2013>.
  41. Овчарова Р. В. Довідкова книга шкільного психолога. Київ, 2013. 362 с.
  42. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник / за ред. Г. С. Тарасенко. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.
  43. *Організація навчально-виховного процесу в ГПД / [авт.-упоряд.] О. С. Гордійчук [та ін.]. Київ : Шкільний світ, 2010. 120 с.*
  44. Осадько О. Ю. Дитина. Вчитель. Психолог: Про індивідуальний підхід до кожного учня. *Початкова школа*. 2008. № 8. С. 26-29.
  45. Паламарчук В. Ф. Як виростити інтелектуала. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2000. 152 с.
  46. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. / за ред. О.І. Пометун. Київ : Видавництво А.С.К., 2003. 192 с.
  47. Пошук і диференціація обдарованих дітей. Методичні рекомендації на допомогу керівникам шкіл та практичним психологам. Київ, 1995. 64 с.
  48. Про загальну середню освіту: Закон України від 13.05.1999 № 651-XIV (із змінами і доп. №76-VIII від 28.12.2014) [Електронний ресурс]. Режим

- доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/651-14>.
49. Про затвердження Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти: Постанова КМУ, Стандарт, План [...] від 23.11.2011 № 1392 [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-п>.
  50. Про освіту: Закон України від 05.09.2017 [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>.
  51. Прокопенко Л. Головні складові розвивального середовища. *Палітра педагога*, 2004. № 4. С. 8.
  52. Психолого-педагогічні проблеми взаємодії вчителя та учнів. Київ, 2010. 314 с.
  53. Рибальченко В. В., Юрін О. М. Організація роботи з обдарованими і здібними учнями: проблеми і шляхи розв'язання. *Управління школою*. 2002. № 7. С. 19-26.
  54. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи. Київ : Абрис, 2009. 287 с.
  55. Савченко О. Я. У пошуках нової концепції школи першого ступеня навчання. *Початкова школа*. 2010. №1. С. 2-6.
  56. Семаго Н. Я. Технологія психологічного дослідження дитини молодшого шкільного віку. *Журнал практичного психолога*. 2009. №4. С. 12-13.
  57. Сисоєва С. Основи педагогічної творчості : підручник. Київ : Міленіум, 2006. 344 с.
  58. Степанова С. А., Михальченко Н. В., Вдовиченко Р. П., Шапочка К. А., Михальченко І. В. Розвиток творчих здібностей особистості у ігровій діяльності. *Warszawa, Polska. Colloquium-Journal*. №28 (115), 2021. С. 29-33.
  59. Суравицька М. Вплив гри на розвиток особистості молодших школярів. *Молодь і ринок*. 2014. № 2. С. 170-174.
  60. Урунтаєва Г., Афанькіна Ю. Гра як засіб розвитку молодших школярів.

- Початкова школа*. 2002. №2. С. 12-14.
61. Тарасенко Г. Організація дитячої ігрової діяльності: навчально-методичний посібник. Київ, 2010. 320 с.
  62. Ушинський К.Д. Зб. творів у 6-ти томах. Київ, 1952. Т. 4.
  63. Фіцула М. М. Педагогіка: навчальний посібник для студентів вищих педагогічних закладів освіти. Київ : Видавничий центр «Академія», 2002. 528 с.
  64. Хромова О. Сучасні форми взаємодії педагога і батьків молодших школярів. *Початкова школа*. 2008. №11. С. 4-9.
  65. Цимбалюк І. М., Яницька О. Ю. Загальна психологія. Київ : Професіонал, 2004. 304 с.
  66. Шалді Н. П. Роль педколективу в захисті прав і гідності дітей. *Палітра педагога*. 2002. № 2. С. 7-11.
  67. Шевельова В. В. Методика організації ігрової діяльності в початкових класах. *Початкове навчання та виховання*. 2016. №4/5. С. 6-9.
  68. Шкільна І. А. Педагогічні умови активізації ігрової діяльності дітей. Київ, 2019. 246 с.
  69. Шуба Л. В. Рухливі ігри, як розвиток рухових якостей у школярів початкової школи. *Наука і освіта*. 2014. № 8. С. 212-216.
  70. Шумейко Т. Ігрові технології навчання на уроках української мови в першому класі. *Імідж сучасного педагога*. 21014. № 1. С. 58-59.
  71. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності. Сер.: Педагогічні науки*. 2014. Вип. 13. С. 286.
  72. Юркевич В. С. Розвиток початкових рівнів пізнавальної потреби у школяра. *Питання психології*. 2003. №2. С. 80-81.
  73. Ягоднікова В. В. Інтерактивні вправи та ігри. Інтерактивні форми і методи навчання. Харків : Основа, 2011. 56 с.
  74. Яременко Н. В. Підготовка вчителів у системі післядипломної освіти до

організації дозвільної ігрової діяльності учнів. Вісник післядипломної освіти: Зб. наук. пр. Випуск 3 / ред. кол. : В. В. Олійник (гол. ред.) та ін. Київ : Міленіум, 2006. С. 158-169.

75. Яцента Л. Ігрові форми навчання. Тернопіль : Астон, 2001. 64 с.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

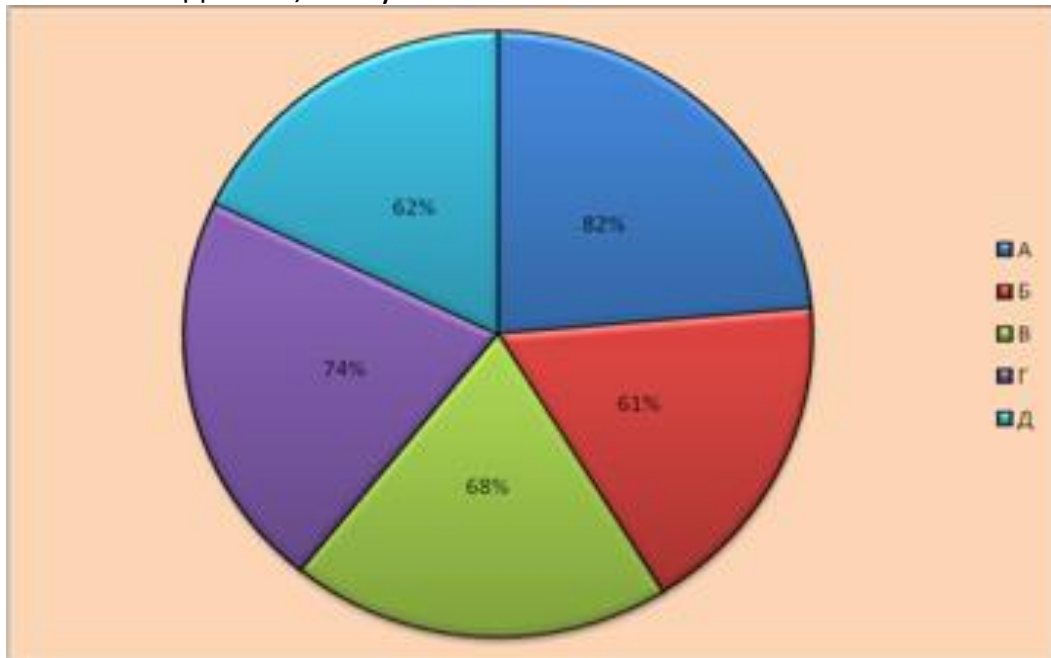
#### **Результати опитування вчителів початкових класів про важливість організації ігрової діяльності в освітньому процесі сучасної початкової школи**

База дослідження - освітні заклади Вижницького району  
Чернівецької області:

Міліївський опорний ліцей імені Дмитра Загула;  
Іспаський опорний ліцей імені Миколи Марфієвича;  
Чорногузівський ліцей;  
Вижницький опорний ліцей імені Юрія Федьковича

Учасники:

- 46 педагогів, 322 учні початкової школи.



**Рис. 2.2. Результати опитування вчителів початкових класів**

Розшифрування:

А - стимулюють пізнавальний інтерес, забезпечують пізнавальне навантаження і мотивацію молодших школярів до вивчення нового (82%);

Б - розвивають дослідницькі та проєктні навички дітей молодшого шкільного віку (61%);

В - розвивають логічне мислення учнів початкових класів та допомагають вирішувати навчальні завдання в ігровій формі (68%);

Г - сприяють творчому розвитку дитячої особистості молодшого шкільного віку, зокрема, художньо-естетичних, музичних, літературних акторських, дизайнерських та ін. здібностей (74%);

Д - допомагають молодшим школярам набути конкретних практичних навичок, сприяють закріпленню вивченого матеріалу (62%).



**ДОБІРКИ ІГОР**  
**ДЛЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**  
*(за класифікацією Г. Тарасенко, Г.Кім)*

**Творчі ігри**

**«Мовчанка»**

*Обладнання:* набір карток з числами, геометричні фігури.

*Зміст гри.* Основне правило: учень повинен відповідати на запитання вчителя, не вимовляючи жодного слова.

**«Магічний квадрат»**

*Зміст гри.* Заповнити магічний квадрат так, щоб сума чисел, які стоять у будь-якому горизонтальному або вертикальному ряду, а також на будь-якій діагоналі квадрата, дорівнювали одному й тому ж числу.

**«Зірви огірок»**

*Обладнання:* таблиця, на якій намальована грядка, де ростуть огірки. На зворотній стороні огірків вирази..

В іграх виховується культура, спілкування дитини з колективом, взаємодія між учнями і вчителем. Гра потребує від учня зібраності, витримки, бажання допомогти відстаючою, невимушено виховує адекватне сприймання невдач і помилок.

**«Сімейне дерево».**

Під час цієї гри учням пропонується скласти «сімейне дерево».

Спочатку діти визначають місце кожного на сімейному дереві, а потім створюють його, працюючи у групах. Ця гра виховує здатність дорожити такими загальнолюдськими цінностями як життя, сім'я, батько, мати, родина.

**«Що таке добре, і що таке погано».**

*Вчитель:* - Уважно подивіться на зображений овал. Він нам нагадує обличчя людини, але у нього немає ні очей, ні носа, ні рота. Правильно виконавши завдання, ми дамо змогу людині виявити своє обличчя.

Учням даються деформовані прислів'я. Їм потрібно зібрати ці прислів'я і визначити їх тему (головну думку). На дошці кожна тема розміщена у парі з умовним позначенням людського обличчя. Правильно виконуючи завдання, діти поступово заповнюють коло.



### Мовленнєві ігри

#### *«Цікава буква»*

Школярі пригадують і записують якомога більше слів, до складу яких входять дві однакові букви.(наприклад: загадка, парасолька, годинник, корисний).

#### *«Буква до букви»*

Грають парами. За допомогою лічилки вибирають учня, який буде починати гру: класти на парту, на свій розсуд картку з написаною на ній буквою. Другий учень додає ще одну картку так, щоб вийшло слово. Настає черга першого учня. Він може прикладати свою картку з лівої, правої сторін або взагалі вставляти картку між картками, що вже лежать на парті. Таким чином, гравці по черзі додають одну картку, намагаючись скласти словникове слово.

#### *«Складовий аукціон»*

Учитель пропонує назвати слова, що починаються, наприклад, складом «за» - загадка, завдання, заєць. Виграє той, хто називає останнє слово.

#### *«Мовна плутанина»*

На дошці вчитель записує слово, наприклад слово «електрика». Учні повинні скласти з букв цього слова нові слова. Повторювати букви не можна (три, кит, так, «кар», рак, лак...).

#### *«Змійка»*

Кожний член групи по черзі виходить до дошки, записує по одному словниковому слову і підкреслює орфограму в ньому. Записи можна робити не тільки на дошці, а на аркуші паперу. Тоді учень, який записав слово, передає папір однокласникові.

### Математичні ігри

#### **Гра «Навпаки»**

Учитель називає якесь слово, що характеризує напрямок руху або просторові відношення між предметами, а викликаний учень повинен сказати слово, протилежне за значенням. Гра повинна проходити у швидкому темпі. «Верхній – нижній, ліворуч – праворуч, спереду – ззаду, перший – останній».

#### **Гра «Не скажу»**

Учні рахують від 30 до 60 по одному, але замість чисел, що діляться на 5, вони говорять «не скажу». Ці числа вчитель записує на дошці. 30, 35, 40, 45 і т.д.

#### **Гра «День – ніч»**

Учитель тихо промовляє «Ніч», - діти закривають очі й кладуть голови на парти. Учитель пропонує завдання. Діти думають. Учитель говорить «День» - діти прокидаються і відповідають, піднявши руки.

#### **Гра «Віднови числа»**

Вчитель каже: «На снігу сорока розклала приклади, але повіяв вітерець і частину прикладів засипало сніжком. Допоможіть сороці відновити приклади».

$$\begin{array}{lll} ..+2=4 & ..+3=6 & ..+4=6 \\ ..+2=5 & ..+1=4 & ..+1=5 \end{array}$$

#### **Гра «Потяг»**

Зміст гри. Учитель по черзі викликає до дошки учнів. Кожен з них, виконуючи роль вагона, називає свій номер. Перший викликаний учень говорить: «Я – перший вагон». Другий учень виконує роль другого вагона, він називає свій порядковий номер і т.д. Потім діти повертаються в другу сторону – останній вагон стає першим. Діти називають свої порядкові номери справа наліво.

#### **Гра «Будь уважний»**

- Скільки лапок у вовків? (4)
- Скільки в мишки є хвостів?(1)
- Скільки вушок у зайців?(2)
- Скільки пальців на руці?(5)
- Скільки крил є у лисиці?(Ніскільки)
- Скільки в теремі криниць? (Ніскільки)
- Скільки жаб літає в небі? (Ніскільки)

## Спортивні ігри

### **«Велетень»**

Станьте навшпиньки, підніміть руки вгору і витягніть тулуб угору. Витягуйтеся все вище й вище, не зводячи очей з кінчиків пальців. Ідіть уперед.

### **«Карлик»**

Сядьте навприсідки і зобразіть маленького карлика. У такому ж положенні, навприсідки, рухайтесь вперед з простягнутими руками. Намагайтеся не падати! Ходіть навперемінно або як «велетень», або як «карлик», щоб було веселіше.

### **«Лелека»**

Ви коли-небудь бачили, як гордовито ходить лелека! Спочатку він згинає ногу, витягує її вперед і тільки потім ставить на землю. Анумо зобразіть лелеку! Витягніть руки в сторони, як крила, і ходіть по колу з піднятою головою.

### **«Як собачка»**

Давайте ходити, як собачка. Для того, щоб добре зобразити, як ходить собачка, треба стати на руки і на коліна. Хто так зможе ходити швидше за всіх?

### **«Потішне змагання навколішки»**

Йдіть навколішки якомога швидше. Тільки не торкайтеся підлоги руками і не падайте! Потішне змагання.

### **«З книгою на голові»**

Покладіть книгу на голову, випряміться і починайте ходити по колу. Не притримуйте її рукою і не допускайте її падіння. У деяких країнах жінки носять на голові глеки з водою або кошики, як ви зараз книгу. У цих жінок красива і правильна хода.

Замість книги можна покласти на голову який-небудь інший предмет. Головне, щоб дитина йшла правильною, розміреною ходою, а предмет не падав у неї з голови.

### **«З книгою на лобі!»**

Закиньте голову назад і покладіть книгу або який-небудь плоский предмет на лоб. Так ходіть по колу, спрямувавши погляд угору, намагаючись

зберегти рівновагу. Книги не можна торкатися або допустити, щоб вона впала. Будьте уважні і не підіймайте руки вгору.

Якщо цю вправу виконують кілька дітей, винагороду отримує той, хто пронесе на лобі книгу довше за всіх.

### «Збираймо квіти»

Зробіть великий крок уперед, простягніть додолу спочатку ліву руку, потім праву, наче збираєте квіти. Зробіть крок правою ногою і «зірвіть квітку» лівою рукою, потім зробіть крок лівою ногою і «зірвіть квітку» правою рукою і т. д. Ходіть не дуже швидко (по можливості на прямих ногах), удаючи, що збираєте квітки на галявині.

### «Ведмідь»

Станьте карачки. Переставте одночасно праву руку і праву ногу, а потім ліву руку і ліву ногу. Ходити треба, похитуючись з боку на бік, як ведмедик, і час від часу гарчати. Уважно стежте, щоб коліна не згиналися!

### «Жабка»

Жабці сумно в жабуринні,  
Жабці б крила журавлині:  
Журавлем би скрізь літала,  
Жабенят розвеселяла.  
Хто стрибає недалеко,  
Дожене того лелека.

Жабенята на кружечку  
Повсідались на лужечку:  
В жмурки грають жабенята.  
Жаба-мати вчить стрибати.

Хто з вас бачив, як стрибає жаба? Спочатку вона сідає карачки і згинає лапки; потім раптом підстрибує і летить з розчепіреними лапками. Потім знову сідає карачки. Давайте і ми пострибаємо і поквакаємо, як жаби.

### «Ходячий стіл»

Давайте ходити на «чотирьох ногах» животом догори. Таким чином тіло утворить ніби стіл на чотирьох ніжках. Уявімо собі, що на ньому стоїть чайник і чашка! Треба тримати тіло чітко горизонтально, щоб предмети не впали. Стіл може рухатися вперед і назад. У кого весь посуд цілий?

### «Горобець»

Виконуючи цю вправу, діти стають у коло. Малята можуть навіть цвірінкати.

Чи знаєте ви, як пересуваються горобці? Вони не крокують, як ми, а стрибають на двох лапках одразу. При нагоді поспостерігайте за ними. А зараз, розставивши руки в сторони, немов крила, пострибайте, як горобці.

### Народні ігри

#### **«А МИ ПРОСО СІЯЛИ, СІЯЛИ»**

Дівчатка та хлопчики розділяються на дві однакові групи. Гравці з першої групи співають і наступають на супротивників, роблячи вперед кілька кроків і знову відходячи, гравці другої команди виконують ті ж рухи.

- А ми просо сіяли, сіяли,  
Ой див, Ладо, сіяли, сіяли.
- А ми просо витопчем, витопчем,  
Ой див, Ладо, витопчем, витопчем.
- Та як же вам витоптатъ, витоптатъ?
- А ми коні випустим, випустим.
- А ми коні злапаєм, злапаєм.
- Та чим же вам лапати, лапати?
- Ой шовковим неводом, неводом.
- А ми коні викупим, викупим.
- А за що вам викупить, викупить?
- А ми дамо сто срібних, сто срібних.
- Не візьмемо й тисячі, тисячі.
- А ми дамо дівчину, дівчину.
- А ми дівчину візьмемо, візьмемо.

#### **«ГОРОБЕЦЬ»**

Діти утворюють коло, всередині — горобець.

Коло швидко рухається, всі співають, плескаючи в долоні.

Киш, киш, горобець,

Не клюй конопель.

Мої конопельки,

Дрібні, зелененькі,

У вірчики в'ються,

Самі не беруться,

Братись не даються.

Горобець кидається на дітей, які утворили коло, вони розбігаються. Той, кого вербей зловить, займає його місце, і гра починається знову.

#### **НЕЩАСНИЙ ОПОЛОНИК**

Дівчата стають поряд і беруться за руки. Одна з дівчат, господарка, починає гру, звертаючись до когось із дівчаток праворуч:

—Здоров, кума! Чи ти ложки мила?

—Мила.

—А ополоник?

- Забула.  
 — Так не забувай, кумочко.

### «ПАНАС»

Грають хлопці й дівчата. Когось обирають Панасом, зав'язують очі хустинкою, виводять на середину й обертають, питаючи:

- Панасе, Панасе, На чому стоїш?  
 — На камені!  
 — Що продаєш?  
 — Квас!  
 — Лови курей, та не нас.

Відпускають Панаса, а самі розбігаються. Він починає ловити дітей, і той, кого зловить, стає Панасом.

- Який?  
 — Сірий, білий, волохатий! Тікайте швидко до хати!

### «ХРЕЩИК»

Дівчата стають парами одна за другою, Дівчина попереду говорить:

- Горю, горю, пень!  
 Остання пара питає:  
 — Чого ти гориш?  
 — Красної дівки хочу.  
 — Якої?  
 — Тебе, пані молоді.

При цих словах остання пара розбігається, намагаючись з'єднатись перед попередньою парою, а та намагається зловити когось із них. Якщо спіймає — та, що залишиться без пари, буде «горіти», якщо ні — гра повторюється знову.

### «ДОВГА ЛОЗА»

Грають хлопці, які стають один за одним обличчям у потилицю на відстані 2 метрів. Голову і спину нахиляють, а гравець, який стоїть позаду, розганяється, перестрибує через кожного і стає попереду, так роблять всі.

### «ДІДУСЬ МАКАР»

Гравці обирають з-поміж себе дідуся Макара, який повинен дізнатись, що вони робитимуть. Діти відходять від нього, загадують яку-небудь роботу: шити, рвати ягоди, танцювати тощо. Загадавши, підходять до дідуся і кажуть:

- Здрастуй, дідусю Макаре!  
 — Здрастуйте, діти. Де були, що робили?

Діти відповідають так, щоб трошки підказати: на городі, в садку, в хаті тощо, і показують, що вони робили. Коли дідусь вгадає, всі тікають, а він їх ловить; кого впіймає, той стає дідусем. А коли не вгадає, діти зізнаються, що робили, і теж втікають.



## Ігрові вправи з читання

**1. Вправа «Склади слово»:**

**АПЕЛЬСИН** : син, лин, сани, насип, напис.

**АБРИКОС**: коса, сир, рак, бак, соки, кора, рис, краб.

**ЕЛЕКТРИКА**: три, кит, крила, лак, рак, ракета.

**ВЕЛОСИПЕД**: село, осел, поле, оси, пил, весело.

**2. Вправа «Зачаровані слова»**

*Дітям пропонують вписати в клітинки букви в порядку запропонованих цифр.*

М А С Л О  
2 5 1 4 3

К А Р Е Т А  
3 2 1 4 5 6

М А Р К А  
3 5 1 4 2

М А Р Ш  
4 3 2 1

А Т Л А С  
2 5 3 4 1

Т О В А Р  
3 4 2 1 5

**3. Вправа «Хто придумає кінець той і буде молодець!»**

Жме...( нька)

Жни...(ва)

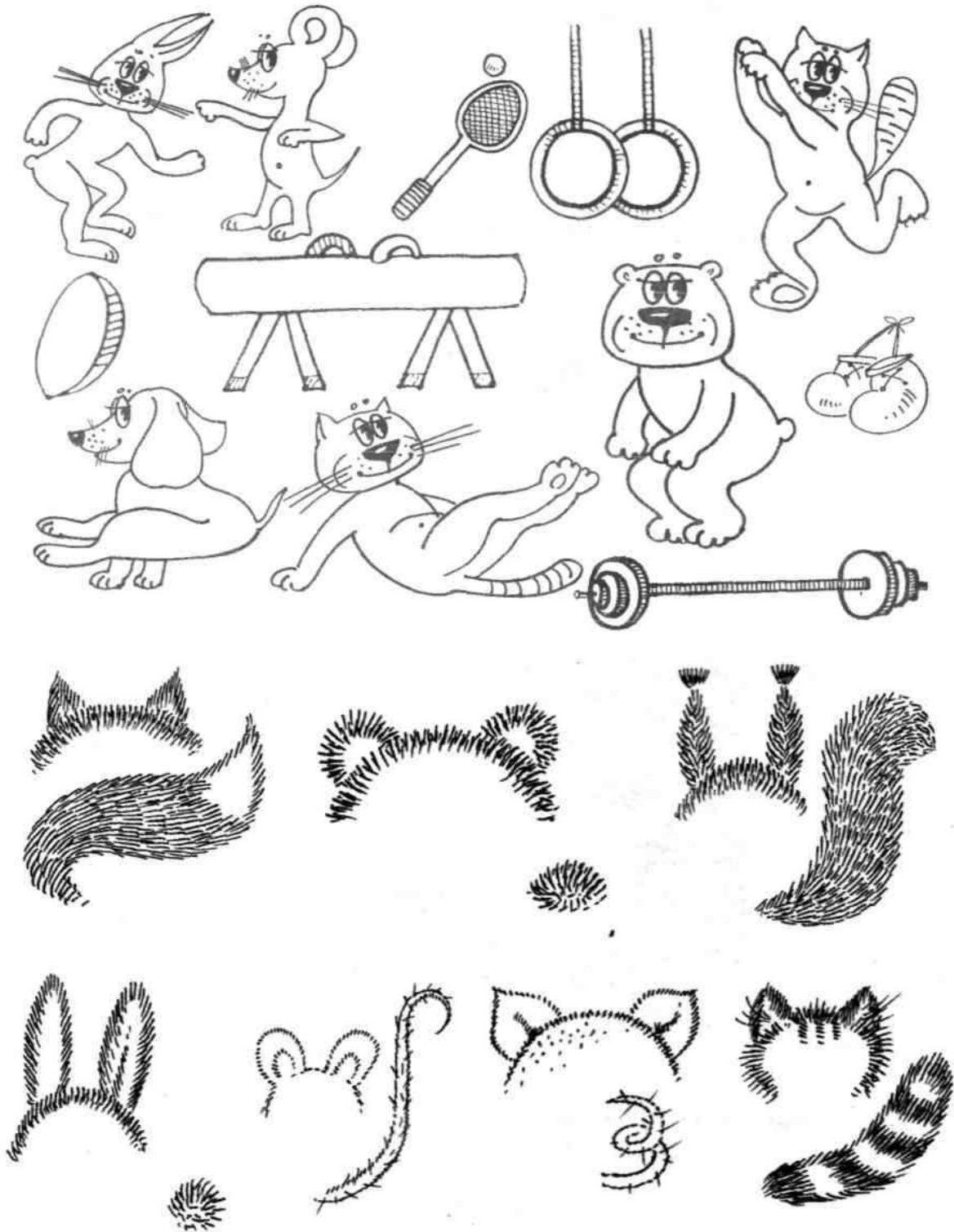
Ве...(сна,рба)

Го...(ра, лова, дина)

Поча...(ток)

Мо...(роз, лодець, локо)

Додаток Г  
Творчі ігри-завдання для розвитку молодших школярів



Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.  
Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів  
мають посилання на відповідне джерело.



(підпис)

Кирилик Т. С.