

УДК 373

DOI <https://doi.org/10.32782/apv/2023.1.11>

Леся КОЛТОК

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки та методики початкової освіти, Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка, вул. Івана Франка, 24, м. Дрогобич, Львівська область, 82100

ORCID: 0000-0001-7560-4296

Мирослава ГРИЦИШИН

студентка факультету початкової освіти та мистецтва, Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка, вул. Івана Франка, 24, м. Дрогобич, Львівська область, 82100

ORCID: 0009-0006-1507-9526

Бібліографічний опис статті: Колток, Л., Грицишин, М. (2023). Використання ігрових педагогічних технологій в освітньому процесі початкової школи. *Acta Paedagogica Volyniensis*, 1, 75–80, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2023.1.11>

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

У статті розглядається проблема використання ігрових технологій у освітньому процесі початкової школи, спрямованих на активізацію пізнавальної діяльності учнів. Акцентується увага на ігрових технологіях навчання як важливій складовій повноцінного розвитку молодшого школяра. Автор досліджує використання ігрових технологій як ефективної форми педагогічної взаємодії з учнями з ООП у початковій школі. У статті автор розкриває переваги ігрових технологій, такі як покращення мотивації та зацікавленості учнів, розвиток креативності та проблемно-орієнтованого мислення, покращення ставлення до самого процесу навчання та сприяння комунікації. Також розглядаються питання використання ігрових технологій у контексті нових вимог до освіти та підготовки учнів до життя у сучасному світі, як найприроднішого і найпривабливішого прийому, який сприяє кращому засвоєнню нового матеріалу та активації пізнавальної діяльності. Автор доводить, що використання ігор, під час проведення уроків, дає можливість педагогу вийти на новий, творчий рівень взаємодії з учнями початкових класів.

На основі досліджень автор робить висновок, що ігрові технології навчання можуть бути ефективним методом навчання в початковій школі, але важливо враховувати необхідність правильного вибору ігрових матеріалів та їхнього адаптування до педагогічних цілей. Автор приходить до висновку, що ігрові технології є однією з унікальних методів навчання. В даний час ця проблема актуальна, тому що однотипність і шаблонність уроків знижують інтерес до навчання, роблять освітній процес нудним та безперспективним.

Ключові слова: гра, дидактична гра, сутність гри, початкова школа, дидактичні ігри, форма навчання, метод навчання, вміння, здібності, ігрові технології, діти з ООП.

Lesia KOLTOK

Candidate of Pedagogic Sciences, Associate Professor at the Department of Pedagogy and Methods of Primary Education, Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University, Ivana Franka str., 24, Drohobych, Lviv region, Ukraine, 82100

ORCID: 0000-0001-7560-4296

Myroslava HRYTSISHYN

Student of the Faculty of Elementary Education and Art, Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University, Ivana Franka str., 24, Drohobych, Lviv region, Ukraine, 82100

ORCID: 0009-0006-1507-9526

To cite this article: Koltok, L., Hrytsyshyn, M. (2023). Vykorystannia ihrovykh pedahohichnykh tekhnolohii u osvithnomu protsesi pochatkovoї shkoly [Use of game pedagogical technologies in educational process of primary school]. *Acta Paedagogica Volyniensis*, 1, 75–80, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2023.1.11>

USE OF GAME PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN EDUCATIONAL PROCESS OF PRIMARY SCHOOL

The article examines the problem of using game technologies in elementary grades, aimed at stimulating cognitive activity, schoolchildren's interest in the material.

The article focuses on game learning technologies as an important component of the full-fledged development of a junior high school student. The author explores the use of game technology as an effective form of learning in elementary school, considering the benefits of game technology, such as improving the motivation and interest of students, developing creativity and problem-oriented thinking, improving the attitude towards the learning process itself, and promoting communication. In addition, the author explores various types of gaming technologies. The article also examines the issue of using game technology in the context of new requirements for education and preparing students for life in the modern world, as the most natural and attractive technique that promotes better assimilation of new material and activation of cognitive activity. The author proves that the use of games during lessons enables the teacher to reach a new, creative level of interaction with elementary school students. Game forms of lessons allow both the students and the teacher to grow.

Based on research, the author concludes that game technology can be an effective means of learning in primary school, but it is important to consider the need for the correct selection of game materials and their adaptation to pedagogical goals. The author comes to the conclusion that game technologies are one of the unique forms of learning. Currently, this problem is relevant, because the uniformity and pattern of lessons reduce interest in learning, make the educational process boring and hopeless.

Key words: *game, didactic game, the essence of the game, primary school, didactic games, form of education, teaching method, skills, abilities, game technologies, children with special needs.*

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку освітньої політики в Україні школа потребує такої організації своєї діяльності, яка б забезпечила розвиток індивідуальних здібностей та творчого ставлення до життя кожного учня, впровадження різних інноваційних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до організації освітнього процесу у початковій школі.

Гра поряд із працею та навчанням – один із основних видів діяльності людини, дивовижний феномен нашого існування. Гра як метод навчання та виховання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх-давен. Вона належить до активних дієвих методів організації освітнього процесу, у процесі якої освітня, розвиваюча та виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Ігровий метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховуючи особистість та сприяє розвитку пізнавальної діяльності молодшого школяра. Ігрові технології навчання можна використовувати на усіх уроках у початковій школі. Це пов'язано з тим, що початкова школа – це новий етап у житті дітей: від дошкільного закладу освіти – до школи, до світу вчителів, нових предметів, підручників [Kukushyn, 2006, 6].

Гра як феноменальне людське явище найбільше докладно розглядається в таких галузях знання як психологія і філософія. У педагогіці та методиці викладання більше уваги приділяється іграм дошкільнят та учнів початкових

класів. Педагоги розглядають гру як важливий метод навчання дітей саме дошкільного і молодшого шкільного віку. Ряд спеціальних досліджень з ігрової діяльності здійснили видатні педагоги нашого часу (П.П. Блонський, Л.С. Виготський, С.Л. Рубінштейн, Д.Б. Ельконін та ін.). Аспекти ігрової діяльності у загальноосвітній школі розглядалися О.С. Газманом, О.А. Дяковою, Г.П. Щедровицьким та ін.

Так О. Савченко у своїй праці «Дидактика початкової школи» констатує, що кожна гра виконує різні функції: збагачує пізнавальний досвід, розвиває мислення, мову, уяву, координацію та точність рухів, витривалість і витримку. Але основна причина включення гри у освітній процес – спонукати інтерес до навчання. Тому необхідно продумувати насиченість уроків системою ігор на усіх етапах навчання. Н. Бібік, М. Вашуленко, О. Савченко розглядають ігрову діяльність як дидактичний засіб.

На сучасному етапі реформування початкової освіти в Україні відбувся різкий стрибок інтересу до навчальної гри (О. Рома, Н.М. Кравець, В. Кукушин).

Мета статті – дослідити роль гри у когорті традиційних і нетрадиційних методів навчання та виховання молодших школярів; показати, що ігрові методики навчання спрямовані не тільки на розвиток компетентностей учнів, а й на становлення педагога Нової української школи.

Виклад основного матеріалу. Сьогодні школі необхідна така організація своєї діяльності, яка б гарантувала розвиток індивіду-

альних здібностей, творчого ставлення до життя, критичного мислення. У сучасному світі є чимала кількість засобів для спілкування. Можна отримати інформацію з різних джерел: телебачення, радіо, преси, Інтернету тощо. Але жоден із них не замінить живого спілкування.

Із давніх-давен кожне зібрання дітей супроводжувалось ігровою діяльністю. У процесі гри активізувались рухливість, мислення, позитивні емоції. Підростаючи, дитина плавно переходить із умов гри до умов освітньої діяльності. Саме тоді необхідно допомогти їй впоратися із труднощами, які постали перед нею. Це не означає цілком відкинути ігрову діяльність, а вміло відокремити її, перетворити на помічника педагога. Адже відомо, що у процесі гри у дітей формуються та закріплюються набуті властивості, вміння, здібності, які необхідні для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. Тому гра – це не лише засіб для відпочинку, а й можливість творчого пізнання життя. Але допомога у подоланні адаптаційних труднощів просто необхідна, і це є актуальною проблемою у сучасному світі [Kukushyn, 2006, 4].

У процесі гри в учнів виробляється навичка зосереджуватись, самостійно думати, розвивати увагу. Поринувши у процес гри, школярі не помічають, що навчаються, активну участь беруть навіть найпасивніші учні. Досвідчений учитель майстерно використовуючи на уроці елементи гри, створює доброзичливу атмосферу, бадьорий настрій, бажання навчатись.

Ігрові технології – це унікальна форма взаємодії педагога та учнів, яка дозволяє зробити цікавими й захоплюючими не лише роботу школярів на творчо-пошуковому рівні, але й щоденні кроки з вивчення предметів. Цікавість яскравого світу гри робить позитивною, емоційно забарвленою буденну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння нової інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини. Ще однією вагомою і позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, тому вивчений учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і зацікавленість у освітній процес. Гра є актуальною особливо в даний час, бо сучасний школяр перенасичений інформацією.

Загалом гра належить до традиційних і визаних методів навчання і виховання дошкільників, молодших школярів і підлітків.

Розкриваючи поняття гри, можна виділити кілька загальних положень: 1) гра – самостійний вид розвиваючої діяльності дітей різного віку; 2) гра – найбільш вільна форма діяльності дітей, у процесі якої усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається безмежний простір для індивідуальної творчості, самопізнання, самовираження; 3) гра – перший етап діяльності дитини, початкова школа його поведінки, нормативна і рівноправна діяльність учнів початкових класів, юнацтва, цілі яких змінюються у процесі дорослішання; 4) гра – це процес розвитку: діти граються, бо розвиваються, і розвиваються бо граються; 5) гра – можливість саморозкриття, саморозвитку, які спираються на підсвідомість, розум і творчість; 6) гра – основна сфера спілкування, у якій розв'язуються проблеми міжособистісних відносин і набувається досвід взаємин.

Ігри поділяються за місцем і умовами проведення, за цілями проведення, комплексні ігри, сюжетно-рольові ігри, тематичні рольові ігри, естетичні ігри, рухові ігри, лікувальні ігри, дидактичні ігри тощо. Тому найважливішими функціями гри є: розважальна, комунікативна, самореалізаційна, терапевтична, діагностична, корекційна, соціалізаційна та інші.

Дидактична гра є одним із ефективних способів залучення молодших школярів до розумової діяльності. Вона скерована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом удосконалення пізнавальних умінь і навичок.

Сучасна дидактика справедливо вбачає в ігрових формах навчання на уроках можливість ефективної взаємодії педагога та учнів, їх продуктивного спілкування з елементами змагання, безпосередності, природного інтересу.

Дидактичні ігри використовують у навчанні та вихованні учнів усіх вікових груп, коли необхідно активізувати попередньо здобутий досвід, повторити, уточнити, закріпити набуті знання й уявлення про явища природи, працю і побут людей. Доцільними вони будуть і після спостережень, екскурсій, бесід інших занять. Часто ігри, що містять дидактичний матеріал є основним засобом навчання і виховання, з допомогою якого педагог готує дитину до правильного

сприйняття об'єктів і явищ. Це засіб формування певних якостей особистості, таких як: увага, спостережливість, пам'ять, мислення, творчі здібності, ініціативність, самостійність; і можливість реалізувати певне дидактичне завдання: вивчення нового, повторення вивченого, закріплення здобутого, використання усього цього на практиці [Kukushyn, 2006, 8].

Отже, дидактичні ігри, які використовують у початковій школі мають різні функції: активізують інтерес, концентрують увагу, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, вміння, навички, тренують сенсорні вміння та вольові якості дитини. Не можна оцінювати дидактичну гру тільки з позиції навченості дитини, її основна цінність-емоційна розрядка, запобігання втомі, зниження гіподинамії. Дидактична гра містить: дидактичне завдання, ігровий задум, ігрову атмосферу, ігрові дії, правила. Тому готуючись до уроків учитель повинен заздалегідь ретельно підготувати необхідний дидактичний матеріал, чітко продумати послідовність ігрових дій, провести організацію учнів, визначити тривалість гри, обов'язково підбити підсумки та провести оцінювання.

Дидактичні ігри класифікують за кількома принципами:

- за видом діяльності (фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні);
- за характером педагогічного процесу (навчальні, тренувальні, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвиваючі, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, психотехнічні);
- за характером ігрової методики (предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації);
- за ігровим середовищем (ігри з предметами і без них, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні, з різними засобами пересування) [Kukushyn, 2006, 9].

У освітньому процесі дидактичною грою можна замінити монотонні опитування, авторитарні мікролекції тощо. Гра не лише органічно впишеться у структуру уроку, але й дасть змогу значно зекономити навчальний час. Якщо після гри вміння і навички учнів не зросли, то гра була неефективною. Не варто застосовувати навчальну гру, якщо учні недосконало знають тему, або при проведенні заліків чи іспитів,

якщо вони не апробували її до того. Позитивний ефект від проведеної ігрової діяльності проявиться одразу після гри, найперше в моральному задоволенні її учасників.

Результативність дидактичних ігор залежить: від систематичного їх використання, від цілеспрямованості програми ігор у поєднанні зі звичайними дидактичними вправами. Завдяки успішному використанню ігрової діяльності учнів на уроках розвивається пізнавальна самостійність. Така форма організації знань дає можливість максимально активізувати навчально-пізнавальну діяльність школярів на уроках і одночасно сприяє не лише підвищенню якості навчання, а й забезпечує емоційне благополуччя та психологічний комфорт кожної дитини вже з перших днів навчання у школі. У освітньому процесі з використанням елементів гри, реалізується ідея партнерства, змагання, самоуправління, виховання відповідальності кожного за результати своєї праці, а головне – інтерес дітей до здобуття знань.

Гра – це одночасно й сенсорне, й психологічне, й емоційне розвантаження для дитини. У процесі гри зникає більшість обмежень, із якими дитина зустрічається у буденному житті. Але це ще й можливість здобувати нові знання й навички.

Із дітьми з ООП проводять корекційну, дефектологічну, психологічну підтримку у вигляді корекційно-розвиткових занять із фахівцями. Тому для них гра є надзвичайно важлива. Вони можуть розкриватися самостійно, без заданого дорослими напрямку. Важливо дібрати гру, котра буде такій дитині цікавою, доступною; дасть можливість збалансувати вербальне та невербальне спілкування. У більшості випадків, гра потребує залучення ще однієї людини-дорослого. У роботі з дитиною з ООП у процесі гри легше налагодити контакт та співпрацю, якщо дитина має особливості у вербальному спілкуванні.

Для дітей з ООП необхідними є і процес гри та навчання у процесі гри. Тому потрібно розуміти: у грі важливий процес, а не результат, як у навчанні.

Під час гри потрібно прийняти такі правила: не більше 5-10% часу має припадати на вказівки та запитання; приймати вибір дитини та слідувати за ним. Необхідно балансувати між ігровими компонентами та навчальними резуль-

татами, котрі очікуємо, щоб дитина з ООП не втратила цікавості до того, що відбувається.

Корисною та цікавою є комунікація між нормотиповими та дітьми з ООП. Вважають, що коли дитина з ООП приходить у колектив, співпрацює, грає у ті самі ігри з однолітками, то її розвиток пришвидшується, а поведінка вирівнюється. Але переважно так не трапляється. Потрібно підбирати для спільної діяльності такі ігри, які, може, і не зовсім відповідатимуть тим, котрі грають ровесники, але перекликатимуться з ними, будуть цікаві. Такими є сенсорні ігри (на переливання, перемішування), ігри-експерименти (поливати холодною/гарячою водою), активні ігри з простими правилами, ігри-руйнування. Найбільш корисними для дітей з ООП є: ігри-вправи з LEGO та його варіації; ігри на співставлення; ігри «на везіння»; ігри «бродилки», а також ігри-заняття з будь-якої творчості. Обираючи гру для дитини з ООП, важливо попередньо визначити: що їй подобається, якими навичками вона володіє, вікові особливості, потребу та можливість у спілкуванні з однолітками. Важливо пам'ятати, що гра починається з мотивації, ігрових навичок слід навчати, а навчальний компонент знижує зацікавленість. Активнішими є діти, з якими граються батьки або інші члени родини. Можна запропонувати дитині з ООП комп'ютерні ігри, але варто надати перевагу пристрою з клавіатурою й мишкою, який виконуватиме подвійну функцію, ще розвиватиме координацію; аніж гаджет із сенсорним екраном [7].

Висновки. Розглянувши вищезгадані питання та приклади, можна зробити висновок, що потреба у грі не зникне ніколи. Особлива цінність гри для дитини полягає не лише

в тому, що вона дає їй можливість і загального, і фізичного, і духовного зростання, а ще й підготовку до різних сфер життя. Для молодших школярів гра наділена ще й дослідницьким змістом, який дає можливість моделювати все, що існує поза грою. Завдяки грі дитина знайомиться з правилами та нормами спілкування, із світом природи, із людьми, швидше оволодіває навичками і звичками культурної поведінки. Першочергове завдання вчителів початкових класів – дати можливість кожній дитині самовиразитись і самореалізуватись через гру, як у процесі навчання, так і в позаурочний час. Щоб учні по-справжньому почали вчитись, а не просто відсиджували уоки, їх потрібно зацікавити. А ще школярі мають зрозуміти, що на кожному уроці вони навчаються нового, адже урок, на якому лише повторюють матеріал, а не засвоюють нічого нового – згаяний час. Важливо, щоб учні ставили перед собою мету: «я прийшов навчатись», а у кінці заняття дали відповідь на запитання: «чого я навчився?». К. Д. Ушинський писав: «зробити серйозне заняття для дитини цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності. З перших же уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність в їх виконанні» [Ushynskiy, 1950, 165].

Розуміння того, що сучасний освітній процес спрямований на учня, потребує пошуку та використання сучасних засобів розвитку його особистості. Тому першочерговим завданням шкільної освіти є: методологічна переорієнтація на особистість учня, оновлення змісту, впровадження сучасних технологій навчання і виховання відповідно до вимог часу.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Гра по-новому, навчання по-іншому : методичний посібник / упор. О. Рома – The LEGO Foundation. Київ, 2018. 44 с.
2. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навч.-метод. пос.] /автор-упорядник Т. В. Войцях. Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014. 92 с
3. Кукушин В. Ігрові технології на уроках. *Відкритий урок*. 2006. № 6. С. 3–10.
4. Ушинський К.Д. Людина як предмет виховання. Т. 1. К., 1950. 324 с.
5. Шість цеглинок : методичний посібник / упор. О. Рома. The LEGO Foundation. Київ, 2018. 35 с.
6. Використання ігрових технологій в початковій школі [Електронний ресурс]. 2018. Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-igrovih-tehnologiy-v-pochatkoviy-shkoli-59468.html>
7. Як сформувати навички гри в дітей з ООП [Електронний ресурс]. 2022. URL: <https://nus.org.ua/articles/yak-sformuvaty-navychky-gry-v-ditej-z-ooop/>

REFERENCES:

1. Hra po-novomu, navchannia po-inshomu : metodychnyi posibnyk [Playing in a new way, learning in a different way: methodical guide] (2018). emphasis. O. Roma. The LEGO Foundation. Kyiv, 35 p.
2. Ihrovi tekhnolohii yak instrument profilaktychnoi roboty spetsialistiv psykholohichnoi sluzhby zakladiv osvity : [navch.-metod. pos.] (2014) [Game technologies as a tool of preventive work of specialists of the psychological service of educational institutions: [scientific method. pos.]]. author-compiler T. V. Voitsyakh. Cherkasy: Cherkasy OIPOPP, 92 p.
3. Kukushyn V. (2006) Ihrovi tekhnolohii na urokakh. [Game technologies in lessons]. Open lesson. no. 6. pp. 3–10.
4. Ushynskiy K.D. (1950) Chelovek kak predmet vospytan. T. 1.[Man as a subject of education]. Kyiv. 324 p.
5. Shist tsehlynok : metodychnyi posibnyk [Six bricks: methodical guide] (2018) emphasis. O. Roma. The LEGO Foundation. Kyiv, 35 p.
6. Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii v pochatkovii shkoli [Use of game technologies in primary school]. URL: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-igrovih-tehnologiy-v-pochatkoviy-shkoli-59468.html>
7. Iak sformuvaty navychky hry v ditei z OOP [How to develop play skills in children with SEN]. URL: <https://nus.org.ua/articles/yak-sformuvaty-navychky-gry-v-ditej-z-oop/>