

УДК 37.2.091.3.01

DOI <https://doi.org/10.32782/apv/2025.6.2>

**Євгенія ВЕЛИКОДНА**

кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради», вул. Володимира Антоновича, 70, м. Дніпро, Україна, 49006

**ORCID:** 0000-0002-6350-5415

**В'ячеслав ШИНКАРЕНКО**

кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри дошкільної та початкової освіти, Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради», вул. Володимира Антоновича, 70, м. Дніпро, Україна, 49006

**ORCID:** 0000-0003-0929-9160

**Людмила КЛІМОВА**

старший викладач кафедри дошкільної та початкової освіти, Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради», вул. Володимира Антоновича, 70, м. Дніпро, Україна, 49006

**ORCID:** 0000-0003-1161-617X

**Олена ДАЛІБА**

старший викладач кафедри дошкільної та початкової освіти, Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради», вул. Володимира Антоновича, 70, м. Дніпро, Україна, 49006

**ORCID:** 0009-0008-7390-180X

**Ірина МАЗУР**

старший викладач кафедри дошкільної та початкової освіти, Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради», вул. Володимира Антоновича, 70, м. Дніпро, Україна, 49006

**ORCID:** 0000-0002-7281-7955

**Бібліографічний опис статті:** Великодна, Є., Шинкаренко, В., Клімова, Л., Даліба, О., Мазур, І. (2025). Ігрова взаємодія як засіб формування соціально-емоційного розвитку дітей дошкільного віку. *Acta Paedagogica Volynienses*, 6, 10–17, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.6.2>

## **ІГРОВА ВЗАЄМОДІЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНО-ЕМОЦІЙНОГО РОЗВИТКУ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

У статті проаналізовано еволюцію гри як провідної форми активності дитини та розкрито динаміку розвитку гри: від елементарних маніпуляцій з предметами в ранньому віці до складних сюжетно-рольових, а також ігор із правилами в дошкільному віці. Розглянуто роль ігрової взаємодії як ключового чинника соціально-емоційного розвитку дітей дошкільного віку. Авторами було з'ясовано, що формування ігрової компетентності, яка спрямована на здатність дитини до вільної, емоційно насиченої, спонтанної активності з власної ініціативи сприяє реалізується можливість застосування наявних і освоєння нових знань та особистісного розвитку через прагнення дитини до участі в житті дорослих шляхом реалізації інтересів в ігрових та рольових діях в узагальненій формі. Доведено вплив різних видів ігор (сюжетно-рольових, дидактичних, рухливих) на формування навичок комунікації, емпатії, саморегуляції та вміння працювати в команді. У роботі обґрунтовано, що гра є природним середовищем для засвоєння моральних норм та соціальних ролей. Розкрито механізми впливу спільних ігор на зниження рівня тривожності та агресивності у дітей. Визначено психолого-педагогічні умови, за яких ігрова діяльність стає ефективним інструментом соціалізації дитини. Особливу увагу приділено взаємозв'язку між

ігровим досвідом та здатністю дошкільників розпізнавати власні емоції та почуття оточуючи та проблемам формування соціально-емоційної компетентності дошкільників через систему ігрової взаємодії.

**Ключові слова:** дошкільна освіта, ігрова взаємодія, соціально-емоційні навички, соціалізація, ігрова компетентність.

**Yevheniia VELYKODNA**

*Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Preschool and Primary Education, Communal Institution of Higher Education “Dnipro Academy of Continuing Education» of Dnipropetrovsk Regional Council”, Vladimir Antonovich str., 70, Dnipro, Ukraine, 49006*

**ORCID:** 0000-0002-6350-5415

**Vyacheslav SHYNKARENKO**

*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of Preschool and Primary Education, Communal Institution of Higher Education “Dnipro Academy of Continuing Education» of Dnipropetrovsk Regional Council”, Vladimir Antonovich str., 70, Dnipro, Ukraine, 49006*

**ORCID:** 0000-0003-0929-9160

**Lyudmyla KLIMOVA**

*Senior Lecturer at the Department of Preschool and Primary Education, Communal Institution of Higher Education “Dnipro Academy of Continuing Education» of Dnipropetrovsk Regional Council”, Vladimir Antonovich str., 70, Dnipro, Ukraine, 49006*

**ORCID:** 0000-0003-1161-617X

**Olena DALIBA**

*Senior Lecturer at the Department of Preschool and Primary Education, Communal Institution of Higher Education “Dnipro Academy of Continuing Education» of Dnipropetrovsk Regional Council”, Vladimir Antonovich str., 70, Dnipro, Ukraine, 49006*

**ORCID:** 0009-0008-7390-180X

**Iryna MAZUR**

*Senior Lecturer at the Department of Preschool and Primary Education, Communal Institution of Higher Education “Dnipro Academy of Continuing Education» of Dnipropetrovsk Regional Council”, Vladimir Antonovich str., 70, Dnipro, Ukraine, 49006*

**ORCID:** 0000-0002-7281-7955

**To cite this article:** Velykodna, Ye., Shynkarenko, V., Klimova, L., Daliba, O., Mazur, I. (2025). Ihrova vzayemodiya yak zasib formuvannya sotsial'no-emotsiynoho rozvytku ditey doshkil'noho viku [Play interaction as a means of forming the social-emotional development of preschool children]. *Acta Paedagogica Volynienses*, 6, 10–17, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.6.2>

## **PLAY INTERACTION AS A MEANS OF FORMING THE SOCIAL-EMOTIONAL DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN**

*The article analyzes the evolution of play as the leading form of child activity and reveals the dynamics of game development: from elementary manipulations with objects at an early age to complex plot-role-playing games, as well as games with rules in preschool age. The role of game interaction as a key factor in the socio-emotional development of preschool children is considered. The authors found that the formation of game competence, which is aimed at the child's ability to free, emotionally rich, spontaneous activity on his own initiative, contributes to the realization of the possibility of applying existing and mastering new knowledge and personal development through the child's desire to participate in adult life by realizing interests in game and role-playing actions in a generalized form. The influence of different types of games (plot-role-playing, didactic, mobile) on the formation of communication skills, empathy, self-regulation and the ability to work in a team is proven. The work substantiates that the game is a natural environment for the assimilation of moral norms and social roles. The mechanisms of the influence of joint games on reducing the level of anxiety and aggressiveness in children are revealed. The psychological and pedagogical conditions under which gaming*

*activity becomes an effective tool for the socialization of a child are determined. Special attention is paid to the relationship between gaming experience and the ability of preschoolers to recognize their own emotions and feelings in others and to the problems of forming the social and emotional competence of preschoolers through the system of gaming interaction.*

**Key words:** preschool education, play interaction, social-emotional skills, socialization, play competence.

**Актуальність проблеми.** Сучасний етап розвитку дошкільної освіти характеризується пошуком ефективних шляхів гармонійного розвитку особистості дитини, серед яких особливе місце посідає соціально-емоційна компетентність. В умовах стрімких суспільних змін, цифровізації та обмеженості «живого» спілкування, проблема формування у здобувачів дошкільної освіти навичок емпатії, саморегуляції та конструктивної взаємодії набуває важливого значення. Згідно з Державним стандартом дошкільної освіти (Базовим компонентом), пріоритетом є виховання психологічно здорової, соціально адаптованої особистості, здатної розуміти власні емоції та почуття інших.

Так, Базовим компонентом дошкільної освіти виокремлено освітні напрями таким чином, щоб вони визнали зміст роботи закладу дошкільної освіти через організацію педагогами базових (основних) видів діяльності, які збагачують досвід дитини та реалізуються через особистісне надбання дитини (результат розвитку) та постійну підтримку батьків в умовах родинного виховання. Формування компетентностей відображає систему взаємопов'язаних компонентів фізичного, психічного, соціального, духовного розвитку особистості дитини та емоційно-ціннісного ставлення, що є результатом успішної дошкільної освіти. Компетентності, що сформовані у дитини в різних видах діяльності та входять до інваріантної складової освітніх напрямів: «Особистість дитини», «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі», «Дитина в природному довкіллі», «Гра дитини», «Дитина в соціумі», «Мовлення дитини», «Дитина у світі мистецтва» створюють основу для збагачення та поглиблення змісту освіти на наступних рівнях здобуття освіти у початковій та середній школі, де ігрова діяльність є провідним видом під час навчання.

Відповідно, ігрова діяльність традиційно визначається як провідна у дошкільному віці. Саме в грі дитина вперше опановує складну систему людських взаємин, приміряє соціальні ролі та вчиться діяти в межах певних правил. Проте сьогодні спостеріга-

ється тенденція до певної «інтелектуалізації» дошкільля, де ігрова взаємодія часто витісняється навчальними формами роботи, що негативно позначається на емоційному благополуччі вихованців. Це зумовлює необхідність переосмислення гри не просто як розваги, а як потужного інструмента соціально-емоційного загартування дитини.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Аналізуючи роботи зарубіжних та українських науковців, було виявлено, що використання ігрових технологій в закладах дошкільної освіти є ключовими аспектами складової педагогічних технологій, досліджено її значення, функції та класифікація в наукових роботах Є. Добринської, О. Жорник, Т. Завязун, І. Карабаєвої, Т. Піроженко, А. Руденок, О. Сахно, Л. Соловйової, К. Ушинського, В. Шашиної, В. Шахрай з'ясовано, що через гру відбувається соціалізація дитини. Натомість науковці М. Айзенбарт, К. Зворигіна, О. Кравцова, Г. Кравцова, С. Новосьолова, О. Смирнова, С. Русова, М. Федорова досліджували розвиток «ігрової компетентності», «соціально-комунікативної компетенції» у дошкільників, підкреслюючи, що ці компетентності включають досвідченість дитини в ігровій діяльності, відповідні вміння та ігрові мотиви. В роботах І. Дичківської, О. Сударик ігрові технології розглянуто як певний комплекс методів і прийомів, що направлені на розв'язання проблемних ситуацій, а також практичне застосування отриманих теоретичних знань під час здобуття освіти. Науковицею О. Ромою визначено, що гра – це не лише розвага, а й ефективний метод, що допомагає досягати навчальних цілей та розвивати особистість дитини.

**Мета дослідження.** Проаналізувати вплив ігрової діяльності на формування соціально-емоційної компетентності дітей дошкільного віку, а також здійснити аналіз практичних аспектів використання ігрової взаємодії як ключового засобу формування соціально-емоційної сфери дітей дошкільного віку та визначити найбільш ефективні види ігор для розвитку комунікативних навичок.

**Виклад основного матеріалу дослідження.**

В умовах здобуття освіти в період навчання в закладі дошкільної освіти, гра є провідною діяльністю дітей певної вікової періодизації, тому впровадження ігрових технологій або гейміфікації у сучасній освіті є одним із ефективних та перспективних напрямків, що передбачає використання елементів, механік та принципів, притаманних комп'ютерним та настільним іграм, для підвищення залученості, мотивації та ефективності навчального процесу дітей дошкільного віку.

Дослідженням ролі гри у житті людини займалися не тільки педагоги, але й філософи різних епох. Так, у XVIII столітті, відомий філософ Фрідріх Шиллер був одним із перших науковців-філософів, який науково дослідив гру та визначив її роль у прояві естетичного та духовного життя людини. Філософ зазначав у своїх роботах, що гра дозволяє людині відчувати прекрасне, підносячись над повсякденним життям, тому що гра здійснюється бажанням, а не потребою чи примусом, що в свою чергу не має утилітарної мети. Натомість філософ Гербер Спенсер стверджував, що гра є наслідком надміру енергії в організмі та призначена для її витрати. Він започаткував біологічну теорію ігор, проводячи подібність між грою дитинчат тварин і людських дітей та зауважував, що гра є безцільною діяльністю заради себе самої та вивільняє надлишок енергії.

Згідно з дослідженнями Карла Гроса, все відбувається навпаки: ігри слугують для тренування фізичних і розумових можливостей людини, гра виникає як наслідок недорозвиненості початкового пристосування до навколишнього середовища. У дитинчат тварин і людських дітей через гру виробляються певні механізми адаптації, тренуються органи руху і чуттів, розвивається спостережливість і увага. Таким чином, від доводив, що гра є підготовкою до боротьби за життя.

Нідерландський філософ Йоган Гейзинг в своїй книзі «Homo Ludens» аналізує роль гри в людському суспільстві, де відзначає, що гра старша за культуру, оскільки гра властива не тільки людям, а й тваринам. На його погляд, людська культура зароджується з гри, хоча гра не переходить у культуру, а залишається поряд з культурою, де культурі властиве створення вигаданих штучних середовищ, які не є «справ-

жнім життям», а містять в собі елемент гри. (Johann Geisinga, 1994, с. 5).

Одним із перших філософів сучасності, що займався спробами знайти визначення слова «гра» є Людвиг Вітгенштайн. У своїй науковій роботі «Філософські дослідження» автор зазначив, що жоден з елементів гри, а саме: правила, змагання, грайливість не здатні адекватно дати визначення, що таке гра. На його думку, люди називають іграми дуже широке коло певних видів діяльності, спільною рисою для яких є родинна подоба (Wittgenstein, Ludwig, 1953).

Не випадково, в базовому компоненті дошкільної освіти розділ «Гра дитини» виділено як одним із важливих освітніх напрямів інваріантної складової, що ігрова взаємодія представлена провідним видом діяльності, що формується під впливом соціальних умов життя й виховання. Саме за допомогою гри створюються сприятливі умови для розвитку та формування здібностей виконувати різноманітні дії в розумовому плані, здійснювати психологічні заміни реальних об'єктів, у дитини формуються компетентності, які в подальшому життя допоможуть їм усвідомити світ навколо себе, керувати емоціями, будуть впливати на її успішну соціалізацію та адаптацію в соціумі. Тому гра в дошкільному віці є потужним інструментом для формування різних психологічних навичок і вмінь (Psychologist, 2024). Ігрова діяльність будує основу для нової провідної діяльності здобувачі дошкільної освіти, тобто навчальної. І тому, важливим етапом в цей період педагогічної діяльності є організація в закладах дошкільної освіти ігрового простору з метою активізації, розширення й збагачення ігрового досвіду та діяльності дошкільників. За допомогою гри відбувається виявлення та усунення вікових проблем й складностей, що виникають у процесі спілкування з оточуючи світом завдяки елементам гри, що є ключовим елементом психологічного розвитку та охоплює розвиток мислення, емоційного інтелекту, соціальних навичок, уяви та творчих здібностей. Також, психологічні ігри є ефективним інструментом для самоаналізу, психотерапії та вирішення життєвих питань, що робить їх важливими як для дітей, так і для дорослих.

Як зазначає сучасна науковиця Світлана Гриценко, використання ігрових технологій впливає на розвиток психологічної гнучкості,

розкнутості, комунікабельності, емоційно-вольового впливу. Дитина має в грі право на помилку. Вона є засобом розвитку дитячої уяви, розвиває пізнавальні здібності, емоційний бік особистості, збагачує словниковий запас. Саме в грі проявляється і розвиваються різні сторони дитячої особистості, задовольняється безліч інтелектуальних та емоційних потреб (Hrytsenko, 2016, с. 12–19).

Під час навчання в закладі дошкільної освіти, також відбувається формування ігрової компетентності, яка спрямована на здатність дитини до вільної, емоційно насиченої, спонтанної активності з власної ініціативи, в якій реалізується можливість застосування наявних і освоєння нових знань та особистісного розвитку через прагнення дитини до участі в житті дорослих шляхом реалізації інтересів в ігрових та рольових діях в узагальненій формі. Завдяки правильній організації ігрового процесу, що є своєрідною зоною найближчого розвитку дитини сприяє збагаченню ігрового середовища і педагогічного супроводу дорослих, відповідно створена класифікація ігор відображає ступінь активності та свободи дитини в питаннях організації ігрової діяльності. Існує дві групи ігор, які доцільно використовувати в освітньому процесі закладу дошкільної освіти: перша група: самодіяльні вільні ігри (ігри-експериментування, сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані); друга група: ігри, що організовані за ініціативою дорослих з метою навчання (сюжетно-дидактичні, дидактичні (словесні, з іграшками, настільно-друковані), рухливі, конструктивно-будівельні) та з метою організації дозвілля (інтелектуальні, карнавальні, обрядові, драматизації, хороводи, ігри-естафети) (Roma, Blyzniuk, 2016).

Здатності гратися та грати в ігри, що властива кожній людині, приділяло увагу значна кількість психологів, серед яких Мелані Кляйн, Жан Піаже, Вільям Джеймс, Зугмунд Фрейд, Карл Юнг, а також Лев Витотський. З точки зору психологічного розвитку особистості, гра особливо важлива в ранньому віці, коли активно формується психіка та характер дитини. Дитяча гра сприяє не тільки фізичному розвитку, але й розвиватися розумово та активно включатися в процесу соціалізації в соціумі (Larson, R. W., & Verma, S., 1999, p. 701–736).

Ігрові методи навчання відносять до освітніх підходів, які інтегрують елементи гри в навчальний процес з метою організації навчання більш захоплюючим, інтерактивним та ефективним. Такі методи включають різноманітні види ігор, симуляцій, рольових ігор, квестів та інших видів розваг, які мають навчальну мету. Основними рисами ігрових методів у навчанні є: ігри вимагають активної участі учнів, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу в інтерактивній формі. Ігрові елементи, такі як бали, нагороди та конкурси, стимулюють інтерес учнів до навчання. Вони можуть бути більш схильними брати участь у заняттях, якщо вони вбачають перспективу перемоги або досягнення певних навчальних цілей. Завдяки ігровій діяльності, що передбачає командну роботу, розвиваються навички співпраці та комунікації у здобувачів освіти. Ігрові ситуації часто вимагають швидкого прийняття рішень та креативного підходу до вирішення задач, ігрова взаємодія сприяє розвитку критичного мислення; відбувається адаптація навчання до індивідуальних потреб та здібностей учнів. За допомогою ігрової активності є можливість отримати миттєвий зворотній зв'язок, що допомагає учням розуміти свої сильні та слабкі сторони, підвищити свою самооцінку, що сприяє більш ефективному засвоєнню матеріалу. Ігрові методи сприяють зменшенню стресу, зняття емоційної напруги, що пов'язаний з навчанням, роблячи процес більш веселим та захоплюючим (Fedorova, 2018).

Ці переваги роблять ігрові методи цінним інструментом у навчальному процесі, сприяючи кращому розумінню матеріалу, розвитку соціальних та розумових навичок, а також створюючи позитивне ставлення до навчання.

Завдяки інтеграції ігрових методів у навчальний процес, учні не тільки отримують знання, але й розвивають різноманітні навички, такі як стратегічне мислення, креативність, взаємодія з однолітками та вміння працювати в команді. Це допомагає зробити навчання більш захоплюючим та ефективним.

Сучасна педагогіка пропонує безліч програм, методів та прийомів, що сприяють соціально-емоційному навчанню та розвитку дітей дошкільного віку, які водночас зменшують негативний вплив на емоційну поведінку дітей саме через ігрову діяльність. Наприклад, у застосуванні рольових ігор у роботі з дошкільниками

діти беруть на себе ролі різних персонажів та взаємодіють між собою, вирішуючи певні ситуації. Це сприяє розвитку комунікаційних навичок, емпатії та критичного мислення. Настільні та карткові ігри допомагають учням розвивати логічне мислення, креативність та навички вирішення проблем. Вони також сприяють розвитку соціальних навичок через спілкування та співпрацю з іншими гравцями. В свою чергу симуляції дозволяють учням зануритися в реалістичні сценарії та випробувати себе в різних ролях, наприклад, як підприємці, лікарі або науковці. Це допомагає учням застосовувати теорію на практиці та розвивати професійні навички. Натомість відеоігри можуть бути як навчальними інструментами, так і засобом розваги. Вони допомагають розвивати навички вирішення проблем, стратегічного мислення та адаптивності до нових ситуацій. Використання квестів в освітньому процесі допомагає стимулювати учнів до пошуку інформації, розв'язання загадок та прийняття рішень. Це сприяє розвитку логічного мислення та здатності працювати в команді. Освітні онлайн-ігри розроблені спеціально для навчання та можуть бути використані для вдосконалення знань з різних предметів й активно включати інтерактивні завдання та індивідуальні виклики для здобувачів освіти (Ihrovi metody u navchanni: innovatsijni pidkhody ta perevahy, 2024).

Побудова ігрової взаємодії в закладі дошкільної освіти можлива з використанням методики компетентісного навчання за допомогою індивідуальних наборів з шести цеглинок LEGO, які мають червоний, помаранчевий, жовтий, блакитний, зелений та синій кольори, де кожна гра-завдання побудовані як цілий комплекс для комунікативно-мовленнєвого розвитку, що сприяють веденню конструктивного та підтримці доброзичливих стосунків з однолітками та дорослими, допомагає розвивати вміння висловлювати свою свої думки та ідеї. Логіко-математичний розвиток вчить орієнтуватися в просторі, вивчати форми, кольори та розміри, вдосконалювати вміння групувати та узагальнювати предмети. Відбувається креативний розвиток шляхом стимулювання нестандартних рішень під час створення конструкцій, сприяє розвитку уяви, фантазії та естетичних смаків. Покращується дрібна моторика, тренується координація рухів, здій-

снюється узгодження рухів різних частин тіла, уваги, оперативної пам'яті. Виховується наполегливість, уважність, самоконтроль, зосередженість та ментальної (когнітивної) гнучкості, що є необхідними для навчання протягом життя. Такий підхід дозволяє розкрити та розвинути внутрішній потенціал кожної дитини, сформувати цілісний світогляд та збагачення ігрового досвіду (Vojtenko, Dekunova, Lavs'ka, Yahupa, 2019; Roma, 2018).

Впровадження в закладах дошкільної освіти парціальної програми «Творці майбутнього» базується на впровадженню технологій, які стимулюють вияв емоцій і почуттів, сприяє розвитку психічних процесів, соціалізації особистості, формування цілісного світогляду, моральних якостей і лідерського потенціалу, дає можливість задовольнити рухову активність, творчо самореалізовуватись, здобувати досвід агентності як вміння і здатність людини до цілепокладання, рефлексії та дії для впливу на зміни не тільки у власному житті, але й світі навколо. Під час впровадження програми гра розглядається як відкрита система, яка включає вільну, спрямовану і розвивальну ігри, де до взаємодії долучені дорослі разом з дитиною. У вільній грі дитини пізнає якості й властивості предметів, їх призначення, способи використання, усвідомлює особливості взаємин між людьми, пізнає саму себе, свої можливості та здібності, формує вміння та навички, які необхідні в дорослому житті. Натомість розвивальна гра має чітку структуру, правила організації та взаємодії. Гра містить завдання-виклики, які є дієвим механізмом для розвитку оперативної пам'яті, самоконтролю та ментальної гнучкості. А от у спрямованій грі, яка знаходиться на перетині вільної та розвивальної гри, що відбувається у взаємодії з дорослими, який координує діяльність дитини, створює ігровий старт, простір для можливостей, але не керує й не контролює її діями під час гри (Roma, Blyzniuk, 2016. s. 14–18).

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Розвиток соціально-емоційної компетентності через ігрову взаємодію мають бути ефективним інструментом для організації освітньої роботи закладів дошкільної освіти, а для дитини стати емоційно наповненим досвідом можливостей та почуттям задоволеності від активності. Ігрові методи являють собою цінний інструмент, які можуть покращити освітній

процес та підвищити ефективність навчання. Завдяки цим методам учні отримують можливість брати участь у цікавих та захоплюючих заняттях, що сприяє кращому засвоєнню знань та розвитку важливих життєвих навичок.

Переваги ігрових методів у навчанні включають мотивацію та залучення учнів, розвиток соціальних навичок та критичного мислення, а також створення позитивного ставлення до навчання. Вони можуть бути застосовані у різних навчальних контекстах, таких як шкільна та вища освіта, професійне навчання, онлайн-навчання та навчання дорослих.

Розробка та використання вихователями закладів дошкільної освіти ігрових методів

у навчанні вимагає ретельного планування та творчого підходу, щоб забезпечити їхню практичну ефективність та відповідність цілям дошкільної освіти. Тобто, при правильно організованому підході, ігрові методи та ігрова взаємодія можуть сприяти покращенню якості навчання та розвитку особистості, забезпечує інтерактивний підхід до навчання створюючи захоплюючий світ отримання нового життєвого досвіду. Отже, використання ігрових методів у навчанні є перспективним напрямком розвитку освіти, які дозволяють створити більш динамічний, інтерактивний та індивідуалізований навчальний процес, що відповідає вимогам сучасного світу.

### ЛІТЕРАТУРА:

1. Йоган Гейзинга (1994). *Homo Ludens*. Досвід визначення ігрового елемента культури. Пер. з англ. О.Мокровольського. Київ: «Основи», С.5.
2. Larson, R. W., & Verma, S. (1999). How children and adolescents spend time across the world: Work, play, and developmental opportunities. *Psychological Bulletin*, 125(6), 701–736. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.125.6.701>.
3. Wittgenstein, Ludwig (1953). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell. ISBN 0-631-23127-7
4. Гриценко С.В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. Початкове навчання та виховання. 2016. № 34. С. 12–19.
5. Ігрова діяльність дошкільника : молодший дошкільний вік. Піроженко Т.О. та ін. Київ : Генеза. 2016, 88 с. (Серія «Настільна книжка вихователя»).
6. Ігрові методи у навчанні: інноваційні підходи та переваги. [Електронний ресурс] «Mind Scope. Обсяг розуму». Розділ «Наука», 2024. Режим доступу: <https://mindscope.biz.ua/igrovi-metody-u-navchanni-innovacijni-pidhody-ta-perevagy/>.
7. Нова українська школа: навчання через гру. LEGO-технологія в освітньому процесі. Методичний посібник. С.І. Войтенко, З.В. Декунова, А.М. Лавська, І.Д. Ягупа. Суми, НВВ КЗ СОППО. 2019. 112 с.
8. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.01.2021 № 33 «Про затвердження Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) нова редакція». Режим доступу: <https://surl.li/shilwo>
9. Програма розвитку дитини від 2 до 6 років та методичні рекомендації «Безмежний світ гри з LEGO». О.Ю. Рома, В.Ю. Близнюк. The LEGO Foundation, 2016. С. 14–18.
10. Роль гри у розвитку психології дитини – вплив і значення. PSYHOLOGIST. Психологічна допомога. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://psychologist.com.ua/rol-gri-u-rozvitku-psixologii-ditini-vpliv-i-znachennya/>
11. Рома О. Шість цеглинок в освітньому просторі школи: методичний посібник. К.: The LEGO Foundation, 2018. 32 с.
12. Федорова М.А. Особливості розвитку ігрової компетентності дитини у контексті наступності між дошкільною освітою і початковою школою. Система підготовки майбутніх фахівців у контексті становлення Нової української школи : монографія / за заг. редакцією В. Є. Литнєва, Н. Є. Колесник, Т. В. Завязун. Житомир: Вид. О. О. Євенок, 2019, С. 300-314.
13. Федорова М.А. Теорія та методика ігрової діяльності дітей дошкільного віку: навч. Посібник. Житомир, ФОП Левковець, 2018. 149 с.

### REFERENCES:

1. Johann Geisinga (1994). *Homo Ludens Dosvid vyznachennia ihrovoho elementa kul'tury* [Experience in defining the game element of culture]. Per. z anhl. O.Mokrovol's'koho. Kyiv: «Osnovy», S.5. (in Ukrainian)
2. Larson, R. W., & Verma, S. (1999). How children and adolescents spend time across the world: Work, play, and developmental opportunities. *Psychological Bulletin*, 125(6), 701–736. URL: <https://doi.org/10.1037/0033-2909.125.6.701>. (in English)
3. Wittgenstein, Ludwig (1953). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell. ISBN 0-631-23127-7 (in in English)

4. Hrytsenko S.V. (2016) Vykorystannia ihrovoi diial'nosti u navchal'nomu protsesi. Pochatkove navchannia ta vykhovannia. [The use of game activities in the educational process. Primary education and upbringing]. № 34. S. 12–19. (in Ukrainian)
5. Ihrova diial'nist' doshkil'nyka : molodshyj doshkil'nyj viku. (2016). [Playful activity of a preschooler: younger preschool age]. Pirozhenko T.O. ta in. Kyiv : Heneza. 88 s. (Serii «Nastil'na knyzhka vykhovatelii»). (in Ukrainian)
6. Ihrovi metody u navchanni: innovatsijni pidkhody ta perevahy (2024). [Game methods in education: innovative approaches and advantages. «Mind Scope. Scope of the mind». Section «Science»]. Retrieved from: <https://mindscope.biz.ua/igrovi-metody-u-navchanni-innovacijni-pidhody-ta-perevahy/> (in Ukrainian)
7. Nova ukrains'ka shkola: navchannia cherez hru. LEGO-tekhnolohiia v osvith'omu protsesi.(2019). Metodychnyj posibnyk. [New Ukrainian School: Learning through Play. LEGO Technology in the Educational Process. Methodological Guide]. S.I. Vojtenko, Z.V. Dekunova, A.M. Lavs'ka, I.D. Yahupa. Sumy, NVV KZ SOIPPO. 112 s. (in Ukrainian)
8. Nakaz Ministerstva osvity i nauky Ukrayiny vid 12.01.2021 № 33 «Pro zatverdzhennia bazovoho komponenta doshkil'noi osvity (Derzhavnoho standartu doshkil'noi osvity) nova redaktsiia». [Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine dated 12.01.2021 No. 33 «On approval of the Basic Component of Preschool Education (State Standard of Preschool Education) new edition»]. (in Ukrainian)
9. Prohrama rozvytku dytyny vid 2 do 6 rokiv ta metodychni rekomendatsii «Bezmezhyj svit hry z LEGO». (2016). [Child development program for children from 2 to 6 years old and methodological recommendations «The Endless World of Play with LEGO»]. O.Yu. Roma, V.Yu. Blyzniuk. The LEGO Foundation, 2016. S. 14–18. (in Ukrainian)
10. Rol' hry u rozvytku psykholohii dytyny – vplyv i znachennia. PSYHOLOGIST. Psykholohichna dopomoha. [The role of play in the development of a child's psychology – influence and significance. PSYHOLOGIST. Psychological help.]. Retrieved from: <https://psychologist.com.ua/rol-gri-u-rozvytku-psixologii-ditini-vplyv-i-znachennya/> (in Ukrainian)
11. Roma O. (2018) Shist' tsehlynok v osvith'omu prostori shkoly: metodychnyj posibnyk. [Six bricks in the educational space of the school: a methodological manual]. K.: The LEGO Foundation, 32 s. (in Ukrainian)
12. Fedorova M.A. (2019). Osoblyvosti rozvytku ihrovoi kompetentnosti dytyny u konteksti nastupnosti mizh doshkil'noiu osvitoiu i pochatkovoju shkoloiu. Systema pidhotovky majbutnikh fakhivtsiv u konteksti stanovlennia Novoi ukrains'koi shkoly : monohrafiia [Peculiarities of the development of a child's play competence in the context of continuity between preschool education and primary school. The system of training future specialists in the context of the formation of the New Ukrainian School: monograph]/ za zah. redaktsiieiu V. Ye. Lytn'ova, N. Ye. Kolesnyk, T. V. Zaviiazun. Zhytomyr: Vyd. O. O. Yevenok, S. 300-314. (in Ukrainian)
13. Fedorova M.A. (2018) Teoriia ta metodyka ihrovoi diial'nosti ditej doshkil'noho viku: navch. posibnyk. [Theory and methodology of play activities of preschool children a teaching guide], Zhytomyr, FOP Levkovets', 149 s. (in Ukrainian)

Дата першого надходження рукопису до видання: 19.11.2025  
Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 22.12.2025  
Дата публікації: 30.12.2025