ПОПОВА ОЛЬГА ІВАНІВНА
2356614721
вчасно
25.11.2026 10:06

Міністерство освіти і науки України
Бердянський державний педагогічний університет
кафедра початкової освіти

ОсСВІТНІЙ ПОТЕНЦІАЛ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Кваліфікаційна робота магістра

Виконавець: здобувачка другого рівня вищої освіти, групи м203ПО-з
Галузь знань А Освіта
Спеціальність А3 Початкова освіта
Освітньо-професійна програма «Початкова освіта»
ОРИЩАК Юлія Михайлівна
Керівник: кандидатка педагогічних наук,
доцентка ПОПОВА Ольга Іванівна

Рецензент: кандидатка педагогічних наук,
доцентка ПЕТРИК Крістіна Юріївна

Електронний підпис
Орищак Юлія Михайлівна
Ідентифікаційний код
3260904520
підписано у Вчасно

Запоріжжя – 2026

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ…… 8

1.1Зміст поняття «ігрові технології» та їх роль в удосконаленні освітнього процесу 8

1.2Особливості організації ігрової діяльності у молодшому шкільному віці…….. 15

1.3Освітні можливості ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ»…… 21

Висновки до розділу 1…… 30

РОЗДІЛ 2 ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» У 3 КЛАСІ……32

2.1 Діагностика стану сформованості знань та інтересу здобувачів початкової освіти до предмета «Я досліджую світ» 32

2.2 Методика застосування ігрових технологій у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» 38

2.3 Аналіз ефективності впровадженої системи ігрових технологій 48

Висновки до розділу 2…… 53

ВИСНОВКИ 55

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 58

ДОДАТКИ 63

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасний етап розвитку початкової освіти в Україні характеризується глибоким реформуванням, зумовленим упровадженням концепції «Нова українська школа». Одним із ключових завдань реформи є перехід від репродуктивного, орієнтованого на пасивне зазубрювання навчання до компетентнісного та діяльнісного підходів. Освітній процес має бути спрямований не лише на засвоєння суми знань, а й на формування цілісної картини світу, критичного мислення та життєвих навичок. Особливе місце у цьому процесі належить інтегрованому курсу «Я досліджую світ» (ЯДС), який об’єднує природничу, громадянську, історичну, соціальну, здоров’язбережувальну, технологічну та інформатичну освітні галузі.

Ефективна реалізація потенціалу курсу ЯДС потребує пошуку та впровадження інноваційних методів навчання, що відповідають віковим психофізіологічним особливостям молодших школярів. Відомо, що в молодшому шкільному віці гра залишається природною потребою та одним із провідних видів діяльності, через який дитина пізнає навколишній світ, соціалізується та вчиться взаємодіяти з іншими. Саме тому використання ігрових технологій на уроках ЯДС має потужний освітній, розвивальний та виховний потенціал.

Ігрові технології дозволяють перетворити складний процес дослідження світу на захопливу, емоційно забарвлену діяльність, знижують рівень тривожності, підвищують навчальну мотивацію та сприяють глибшому засвоєнню інтегрованого матеріалу. Проте, попри значний інтерес науковців та практиків до ігрової діяльності, проблема системного та методично обґрунтованого використання ігрових технологій (зокрема, поєднання традиційних дидактичних ігор із сучасними цифровими інструментами та гейміфікацією) в курсі ЯДС залишається недостатньо розкритою. Необхідність подолання суперечності між високим розвивальним потенціалом

гри та його фрагментарним використанням у практиці сучасної початкової школи зумовила вибір теми магістерської роботи: «Освітній потенціал ігрових технологій на уроках ЯДС в початковій школі».

Особливої актуальності дослідження проблеми ігрових технологій набуває з огляду на психофізіологічні особливості сучасних молодших школярів – представників покоління Альфа та цифрової епохи, для яких характерні кліпове мислення, висока потреба у візуалізації інформації та швидка стомлюваність від монотонних статичних видів діяльності. Традиційні методи навчання, зорієнтовані переважно на пасивне слухання та механічне запам'ятовування, не здатні забезпечити стійкої внутрішньої мотивації до пізнання. У цьому контексті ігрові технології виконують роль дієвого психолого-педагогічного механізму, що переводить зовнішні вимоги освітнього процесу у внутрішні потреби дитини через створення ситуації успіху, емоційного комфорту та пізнавального інтересу. Водночас у теорії і практиці початкової освіти спостерігається низка суперечностей між:

- об'єктивною потребою сучасного освітнього процесу в активному використанні діяльнісного та ігрового підходів і недостатньою розробкою цілісних методичних систем застосування ігрових технологій у курсі «Я досліджую світ»;

- величезним потенціалом ігрових технологій (зокрема поєднання дидактичних ігор, квестів, симуляцій та сучасних цифрових інструментів) у формуванні ключових і предметних компетентностей молодших школярів і фрагментарним, стихійним їх використанням у реальній шкільній практиці;

- необхідністю забезпечення інклюзивного середовища й адаптації навчального матеріалу для дітей з особливими освітніми потребами та відсутністю диференційованих ігрових алгоритмів для таких умов.

Саме прагнення розв'язати зазначені суперечності, науково обґрунтувати дидактичні умови, класифікацію та методику ефективного впровадження ігрових технологій у процес вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» зумовило вибір теми магістерського дослідження: «Освітній

потенціал ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ» у початковій школі». Теоретична та практична значущість роботи полягає в розробці методичних рекомендацій для вчителів початкових класів щодо систематичного використання ігрових комплексів, що сприятиме підвищенню якості знань, розвитку критичного мислення, емоційного інтелекту та успішній соціалізації здобувачів освіти в умовах Нової української школи.

Об’єкт дослідження – освітній процес у початковій школі, а саме у 3 класі, під час вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Предмет дослідження – педагогічні умови, методи та форми реалізації освітнього потенціалу ігрових технологій на уроках ЯДС у початковій школі.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати, розробити та експериментально перевірити методику застосування ігрових технологій як засобу підвищення ефективності навчання, формування ключових компетентностей та пізнавального інтересу учнів 3 класу на уроках «Я досліджую світ».

Для досягнення поставленої мети визначено такі **завдання:**

1. Проаналізувати стан дослідження проблеми використання ігрових технологій у психолого-педагогічній літературі та сучасній практиці початкової освіти.

2. Розкрити сутність, структуру та класифікацію ігрових технологій навчання, адаптованих до специфіки інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

3. Визначити психолого-педагогічні особливості учнів початкових класів, які зумовлюють ефективність впровадження ігрової діяльності.

4. Розробити та обґрунтувати систему ігор (дидактичних, рольових, квестів, гейміфікованих та цифрових) для різних змістових ліній курсу ЯДС.

5. Експериментально перевірити ефективність розробленої методики та проаналізувати динаміку розвитку пізнавального інтересу і рівня навчальних досягнень учнів.

Для розв’язання поставлених завдань і перевірки висунутої гіпотези було використано **комплекс** взаємопов’язаних **методів дослідження**:

- **теоретичні** – аналіз, синтез, порівняння, систематизація та узагальнення психолого-педагогічної, методичної літератури й нормативних документів задля визначення сутності, структури й дидактичного потенціалу ігрових технологій;

- **емпіричні** – педагогічне спостереження, бесіди, анкетування, тестування, діагностичні зрізи, аналіз продуктів діяльності учнів та педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний і контрольний етапи) для перевірки ефективності розробленої методики;

- **статистичні** – кількісний і якісний аналіз експериментальних даних, математичне опрацювання та графічна інтерпретація результатів дослідження для підтвердження їхньої достовірності.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що теоретично обґрунтовано й експериментально перевірено систему застосування ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»; набули подальшого розвитку науково-методичні засади комплексного поєднання традиційних дидактичних ігор із сучасними цифровими гейміфікованими інструментами; уточнено педагогічні умови адаптації ігрової діяльності для забезпечення диференційованого підходу та підтримки учнів з особливими освітніми потребами в інклюзивному середовищі початкової школи.

Практична значущість роботи полягає в тому, що теоретичні положення та результати дослідження доведено до рівня практичного використання в освітньому процесі початкової школи. Отримані результати можуть бути безпосередньо застосовані для підвищення ефективності реалізації педагогами ігрових технологій навчання під час вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (ЯДС) (зокрема з використанням матеріалів підручників О. Волощенко, О. Козак, Г. Остапенко для 3 класу). Практичну цінність становлять:

- розроблена та апробована система дидактичних, інтерактивних та квест-ігор, спрямована на ефективне засвоєння природничого, соціального та

громадянського змісту курсу. Комплекс цифрових ігрових вправ, вікторин та візуального дидактичного контенту (зокрема згенерованого за допомогою штучного інтелекту Gemini (Google)), створений на базі інтерактивних освітніх платформ (Wordwall, LearningApps, Kahoot!), що дає змогу органічно поєднувати традиційну ігрову діяльність із цифровими інструментами;

- методичні рекомендації для вчителів початкових класів та асистентів учителів щодо інтеграції ігрових технологій (зокрема елементів гейміфікації та концепції Learning through play), що дозволяє здійснювати ефективний диференційований підхід;

- адаптовані ігрові матеріали та завдання, які можуть використовуватися для підтримки учнів з особливими освітніми потребами (ООП) в інклюзивному середовищі;

- діагностичний інструментарій для відстеження рівня сформованості пізнавального інтересу, дослідницьких навичок і ключових компетентностей молодших школярів.

Матеріали роботи можуть слугувати основою для проведення тренінгів, майстер-класів, засідань шкільних методичних об'єднань учителів початкових класів.

Кваліфікаційна робота має таку структуру: вступ, два розділи та висновки до них, загальні висновки, список використаних джерел (60 найменувань) та додатки. Загальний обсяг роботи становить 76 сторінок. Робота містить 8 таблиць та 2 рисунки.

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

1.1 Зміст поняття «ігрові технології» та їх роль в удосконаленні освітнього процесу

У сучасній початковій освіті поняття «ігрові технології» виходить за межі використання гри як засобу розваги чи відпочинку учнів. Ігрова діяльність набуває цілеспрямованого педагогічного характеру, оскільки спрямовується на досягнення визначених навчальних, виховних і розвивальних результатів. За такого підходу гра стає не допоміжним елементом уроку, а засобом організації активної пізнавальної діяльності молодших школярів. Як зазначає В. Бондар, дидактична гра є важливим засобом організації пізнавальної діяльності учнів, що забезпечує єдність навчання, виховання та розвитку [5, с. 112].

У педагогічній літературі ігрові технології розглядаються як сукупність методів, прийомів і форм організації освітнього процесу, що ґрунтуються на використанні педагогічно організованих ігор. Їх застосування передбачає залучення учнів до активної діяльності, моделювання життєвих ситуацій, розв’язання пізнавальних завдань та організацію взаємодії між учасниками освітнього процесу [2, с. 74].

Аналіз розвитку наукових поглядів на сутність гри свідчить, що її освітнє значення привертало увагу педагогів упродовж тривалого часу. У класичній педагогіці Й. Г. Песталоцці, Ф. Фребель, К. Ушинський розглядали гру як важливий засіб природного розвитку дитини, сенсорного виховання та підготовки до самостійного життя. Зокрема, К. Ушинський підкреслював значення дитячої гри для пізнання навколишньої дійсності, розвитку самостійності та формування особистості.

Вагомий внесок у розроблення психологічних засад ігрової діяльності зробили Л. Виготський [10] та Д. Ельконін [18]. У їхніх працях обґрунтовано положення про гру як провідну діяльність дошкільного віку, у процесі якої формуються психологічні передумови переходу до систематичного навчання.

Водночас педагогічно організована гра відрізняється від спонтанної дитячої гри наявністю визначеної дидактичної мети, відповідного змісту, організаційної структури та очікуваних результатів [10, с. 45].

І. Дичківська наголошує на цілеспрямованому характері дидактичних ігор, результати яких мають узгоджуватися із загальними завданнями освітнього процесу [17, с. 183]. Це положення набуває особливого значення в умовах реалізації концептуальних засад Нової української школи, одним із провідних орієнтирів якої є діяльнісний підхід до навчання.

У цьому контексті використання ігрових технологій передбачає не епізодичне включення ігрових моментів до структури уроку, а цілеспрямовану організацію навчальної діяльності через гру [4, с. 88]. О. Вашуленко пов’язує реалізацію діяльнісного підходу з формуванням ключових компетентностей молодших школярів, наголошуючи на значенні активної участі дітей у пізнавальному процесі [8, с. 76]. Н. Бібік також акцентує увагу на необхідності створення умов, за яких учень виступає активним суб’єктом навчання, а не лише сприймає готову інформацію [3, с. 95].

Для з’ясування сутності ігрових технологій важливим є розуміння поняття «педагогічна технологія». На думку І. Дичківської, її характерними ознаками є цілеспрямованість, процесуальність, прогнозованість результатів та можливість діагностування досягнення визначених цілей [17, с. 185]. Відповідно, у структурі ігрової технології можна виокремити такі взаємопов’язані компоненти:

- цільовий – визначення педагогічної мети та конкретних дидактичних завдань;
- змістовий – добір навчального матеріалу та його інтеграція в ігровий сюжет;
- процесуальний – організація ігрових дій, правил, ролей і взаємодії учасників;
- результативно-оцінювальний – аналіз результатів діяльності, рефлексія та формувальне оцінювання навчальних досягнень [20, с. 150].

Реалізація зазначених компонентів передбачає певне перетворення навчального матеріалу: дидактична мета набуває форми ігрового завдання, навчальні дії здійснюються відповідно до правил гри, а засвоєння знань відбувається у процесі активної взаємодії учнів [9, с. 48]. Така організація освітнього процесу може полегшувати перехід від звичних для дитини форм ігрової діяльності до систематичного навчання, сприяючи її адаптації до шкільного середовища [6, с. 54].

Важливим теоретичним аспектом є розмежування понять «гра», «ігровий прийом», «ігрова ситуація» та «ігрова технологія». Гра є особливим видом діяльності, що характеризується наявністю певної мети, правил, умовних дій та емоційною залученістю учасників. Ігровий прийом використовується для розв’язання окремого дидактичного завдання, наприклад активізації уваги, актуалізації знань або підтримання навчального інтересу. Ігрова ситуація передбачає створення умовного сюжету чи проблеми, у межах яких учні виконують певні дії. Натомість ігрова технологія охоплює взаємопов’язану систему педагогічних дій, спрямованих на досягнення визначеного освітнього результату [5, с. 115].

Її реалізація ґрунтується на принципах добровільності, доступності, рівності можливостей, моделювання життєвих ситуацій та дотримання правил, які спрямовують активність учнів на розв’язання навчальних завдань [10, с. 49].

У контексті модернізації початкової освіти ігрові технології розглядаються як засіб розвитку пізнавальної самостійності, емоційного інтелекту та соціальних умінь молодших школярів [19, с. 15]. Їх використання сприяє переходу від переважно репродуктивного засвоєння інформації до активного пошуку, обговорення та практичного застосування знань. Зокрема, командні й рольові ігри створюють умови для формування навичок спілкування, співпраці, аргументування власної думки та конструктивного ставлення до помилок [1, с. 72].

Освітній потенціал ігрових технологій виявляється в їхньому впливі на різні сфери розвитку особистості молодшого школяра:

- когнітивну – засвоєння знань, розвиток логічного, системного й критичного мислення, розширення пізнавального досвіду [14, с. 272];
- емоційно-мотиваційну – підтримання навчального інтересу, формування позитивного ставлення до навчання, зниження емоційного напруження [6, с. 59];
- поведінково-практичну – розвиток саморегуляції, дотримання правил, набуття досвіду співпраці та розв’язання практичних завдань [1, с. 75].

Зазначені можливості зумовлюють значення ігрових технологій для активізації навчально-пізнавальної діяльності, забезпечення міжпредметної інтеграції, практичного спрямування знань та розвитку партнерських взаємин між учителем і учнями [2, с. 280; 7, с. 110; 14, с. 272].

Особливої актуальності ці положення набувають під час реалізації завдань інтегрованого курсу «Я досліджую світ», зміст якого передбачає активне пізнання природного й соціального довкілля, формування дослідницьких умінь та набуття практичного досвіду. Відповідно до вимог Державного стандарту початкової освіти, освітній процес має забезпечувати розвиток ключових компетентностей і наскрізних умінь учнів [16]. Використання рольових, симуляційних і дослідницьких ігор створює можливості для моделювання життєвих ситуацій, природних і соціальних процесів та практичного застосування набутих знань [7, с. 110].

Для цілеспрямованого застосування ігрових технологій важливе значення має їх класифікація. У педагогічній науці існують різні підходи до систематизації ігор залежно від дидактичної мети, характеру діяльності, способу організації взаємодії та використаних засобів. За дидактичною спрямованістю можна виокремити такі групи [2, с. 78]:

- навчальні (дидактичні) – спрямовані на засвоєння нових знань, формування предметних умінь, розширення уявлень учнів про навколишній

світ. Їх характерною ознакою є поєднання ігрового та пізнавального завдань [5, с. 118];

- тренувальні та закріплювальні – передбачають повторення, систематизацію навчального матеріалу, удосконалення практичних умінь і навичок самоконтролю через багаторазове виконання завдань в ігровій формі [11, с. 62];
- контрольно-діагностичні – використовуються для перевірки засвоєння знань, виявлення навчальних труднощів та організації поточного й формувального оцінювання [13, с. 104];
- творчі, сюжетно-рольові та симуляційні – ґрунтуються на моделюванні реальних або уявних ситуацій, виконанні певних соціальних чи професійних ролей, розвитку уяви, самостійності, рефлексії та емпатії [15, с. 88].

За формою організації та використаними засобами в початковій школі застосовують рухливі, конструктивно-будівельні, настільні, інтелектуальні, STEM-орієнтовані та цифрові ігри [12, с. 45]. Кожна із зазначених груп має відповідні дидактичні можливості й може використовуватися залежно від змісту навчального матеріалу, вікових особливостей учнів та поставлених педагогічних завдань.

Окреме місце посідають цифрові ігрові технології, застосування яких розширює можливості візуалізації навчального матеріалу, організації інтерактивної взаємодії та оперативного зворотного зв’язку. Використання платформ Wordwall, Kahoot!, LearningApps дає змогу урізноманітнювати навчальні завдання, поєднувати індивідуальну й групову роботу, підтримувати інтерес учнів до пізнавальної діяльності [12, с. 49].

Психологічні механізми впливу гри на розвиток дитини пов’язані насамперед з особливостями мотивації, довільної уваги та регуляції поведінки. У працях Д. Ельконіна розкрито значення ігрової діяльності для розвитку мотиваційної сфери й формування передумов довільної поведінки [18, с. 112]. Виконання ігрових правил спонукає дитину контролювати власні дії,

узгоджувати їх із визначеною метою та враховувати поведінку інших учасників. За таких умов створюються передумови для розвитку самоконтролю, уваги й усвідомленого ставлення до результатів діяльності [10, с. 52].

Важливим складником ігрової технології є ігрова ситуація, яка передбачає залучення учнів до умовного сюжету, постановку пізнавальної проблеми та організацію спільних дій. Її створення може ґрунтуватися на використанні казкових персонажів, навчальних квестів, проблемних завдань, зашифрованих повідомлень або моделюванні життєвих обставин [9, с. 52].

У структурі освітнього процесу ігрова ситуація виконує кілька взаємопов’язаних функцій:

- мотиваційну – пробуджує інтерес до навчального матеріалу та спонукає до активної участі в діяльності [7, с. 112];
- орієнтувально-пошукову – спрямовує учнів на пошук способів розв’язання поставленої проблеми [14, с. 275];
- комунікативну – створює умови для обміну думками, аргументування позицій і розвитку культури спілкування [1, с. 74];
- рефлексивну– допомагає усвідомити результати власної діяльності, проаналізувати труднощі та визначити шляхи їх подолання [19, с. 18].

Реалізація освітніх можливостей ігрових технологій потребує дотримання відповідних психолого-педагогічних принципів. Недостатня узгодженість ігрового сюжету з навчальним змістом може призвести до переважання розважальної складової над дидактичною, що знижує результативність використання гри [4, с. 90].

У зв’язку з цим важливими принципами організації ігрової діяльності є [17, с. 188]:

- відповідність віковим та індивідуальним особливостям учнів, що передбачає врахування рівня їхнього розвитку, пізнавальних можливостей, інтересів і темпу діяльності;

- зв’язок гри з життєвим досвідом дитини, який забезпечує доступність і практичну значущість навчального змісту;
- варіативність і гнучкість, що дають змогу адаптувати правила, завдання та способи взаємодії відповідно до освітніх потреб учнів;
- оптимальність ігрового навантаження, яка передбачає доцільне поєднання ігрових і неігрових видів діяльності та запобігання перевтомі;
- педагогічне партнерство, що ґрунтується на підтримці дитячої ініціативи, співпраці, взаємоповазі та створенні психологічно безпечного освітнього середовища.

Застосування зазначених принципів узгоджується з компетентнісною спрямованістю Нової української школи. Ігрова діяльність створює умови для розвитку наскрізних умінь, зокрема читання з розумінням, критичного й системного мислення, здатності висловлювати та обґрунтовувати власну думку, творчості, ініціативності, уміння керувати емоціями, приймати рішення, розв’язувати проблеми та співпрацювати з іншими [8, с. 80].

Водночас використання ігрових технологій сприяє гуманізації взаємин між учасниками освітнього процесу. У педагогічно організованій грі створюються можливості для підтримки індивідуальних досягнень учнів, формування позитивного ставлення до навчання та конструктивного сприйняття помилок як складника пізнавальної діяльності [6, с. 61].

Таким чином, ігрові технології посідають важливе місце в сучасній початковій освіті як цілеспрямований засіб організації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів. Їх освітнє значення визначається поєднанням дидактичних, розвивальних і виховних можливостей, а результативність застосування залежить від узгодженості ігрового змісту з навчальною метою, віковими особливостями учнів та умовами організації освітнього процесу.

1.2. Особливості організації ігрової діяльності у молодшому шкільному віці

У молодшому шкільному віці гра зберігає важливе значення для розвитку дитини, проте її характер, зміст і педагогічна спрямованість поступово змінюються у зв’язку з переходом до систематичної навчальної діяльності. У цей період ігрові форми взаємодії залишаються близькими й зрозумілими дітям, допомагаючи їм адаптуватися до нових умов, засвоювати навчальний матеріал та набувати досвіду спільної діяльності. В умовах реалізації концептуальних засад Нової української школи гра розглядається як один із засобів упровадження діяльнісного підходу, що забезпечує активну участь учнів у пізнавальному процесі [8, с. 45]. Її використання сприяє опануванню нових понять через практичні дії, спостереження, експериментування та взаємодію з однолітками [6, с. 28].

Організація ігрової діяльності потребує врахування психолого-педагогічних особливостей дітей молодшого шкільного віку, зокрема розвитку пізнавальних процесів, емоційно-вольової сфери, мотивації та соціальних потреб. У цей період відбувається поступове вдосконалення довільної уваги, пам’яті, мислення й саморегуляції, водночас зберігається потреба в емоційно насиченій, наочній і практично спрямованій діяльності. Саме тому поєднання навчальних завдань з ігровими діями може сприяти підтриманню пізнавального інтересу та полегшувати засвоєння складного матеріалу [2, с. 88].

Сучасні умови розвитку дітей характеризуються значним впливом цифрового інформаційного середовища, що актуалізує необхідність урізноманітнення форм навчальної взаємодії. Використання інтерактивних завдань, елементів гейміфікації та цифрових дидактичних ресурсів розширює можливості залучення молодших школярів до активної діяльності [8, с. 112]. Водночас результативність таких засобів визначається не лише їхньою привабливістю, а насамперед відповідністю навчальній меті, віковим особливостям учнів і змісту освітнього матеріалу.

Однією з важливих особливостей молодшого шкільного віку є поступова зміна мотиваційної спрямованості ігрової діяльності. Якщо в дошкільному віці значну роль відіграють сюжет, уявна ситуація та сам процес гри, то в молодших школярів дедалі більшого значення набувають досягнення визначеної мети, виконання завдання та усвідомлення результату [7, с. 78]. Це створює передумови для використання дидактичних ігор, навчальних квестів, інтелектуальних завдань та ігор із правилами, у яких пізнавальна мета поєднується з емоційною зацікавленістю.

Важливим чинником організації ігрової діяльності є розвиток здатності учнів діяти відповідно до встановлених правил. У процесі гри дитина навчається узгоджувати власні бажання з вимогами спільної діяльності, контролювати поведінку, очікувати своєї черги, дотримуватися домовленостей та враховувати інтереси інших учасників. Такі ситуації створюють умови для формування довільної саморегуляції, відповідальності та емоційного самоконтролю [6, с. 34].

Водночас необхідно враховувати вікову динаміку розвитку цих умінь. Учні першого класу частіше потребують наочного пояснення правил, безпосередньої підтримки вчителя та емоційного підкріплення ігрових дій. У 3–4 класах поступово зростає здатність самостійно дотримуватися встановлених вимог, планувати послідовність дій, оцінювати результати й узгоджувати власну поведінку з діяльністю групи [6, с. 45]. Проте зазначені зміни мають індивідуальний характер і залежать від попереднього досвіду дитини, особливостей її розвитку та умов навчання.

Суттєве значення має також соціальний характер ігрової діяльності. У молодшому шкільному віці поступово зростає роль взаємин з однолітками, потреба в спілкуванні, співпраці та визнанні власних досягнень. Організація ігор у парах і малих групах створює умови для формування вмінь домовлятися, розподіляти обов’язки, висловлювати й аргументувати власну позицію, слухати інших та конструктивно розв’язувати суперечності [1, с. 75].

Разом із тим командна взаємодія потребує педагогічного супроводу, оскільки прагнення до перемоги, лідерства або визнання іноді може спричиняти конфлікти між учасниками. Завдання вчителя полягає у створенні таких умов, за яких змагальність не перешкоджатиме співпраці, а кожна дитина матиме можливість виявити власні здібності та зробити внесок у спільний результат. Доцільним є використання змінюваних ролей, спільних завдань і способів оцінювання, орієнтованих не лише на перемогу, а й на якість взаємодії та докладені зусилля [1, с. 80].

Особливої уваги потребує раціональна організація ігрового навантаження. Молодші школярі можуть швидко втомлюватися від тривалої одноманітної діяльності, тому важливим є чергування різних форм навчальної роботи, зокрема інтелектуальних, рухливих, практичних та творчих завдань [6, с. 50]. Короткотривалі дидактичні ігри й рухливі паузи сприяють переключенню уваги, підтриманню працездатності та зменшенню втоми [18, с. 132]. Водночас тривалість гри має визначатися її змістом, складністю, етапом уроку та індивідуальними можливостями учнів.

Важливою особливістю організації ігрової діяльності є забезпечення її доступності для всіх дітей, зокрема учнів з особливими освітніми потребами. В умовах інклюзивного навчання педагог має передбачати можливість адаптації правил, змісту завдань, способів комунікації та форм участі відповідно до індивідуальних потреб школярів. Використання візуальних опор, тактильних матеріалів, конструкторів, карток і диференційованих завдань сприяє залученню дітей до спільної діяльності [13, с. 85]. За таких умов гра може виконувати не лише навчальну, а й соціально-інтеграційну функцію, підтримуючи взаєморозуміння, прийняття індивідуальних відмінностей та позитивні взаємини в учнівському колективі [3, с. 98].

Урахування зазначених вікових та індивідуальних особливостей визначає необхідність дотримання відповідних психолого-педагогічних умов організації ігрової діяльності. До них належать добровільність участі, доступність і зрозумілість правил, забезпечення рівних можливостей,

підтримка дитячої ініціативи та оптимальне поєднання свободи дій із педагогічним керівництвом [2, с. 80; 10, с. 52].

Важливо, щоб участь у грі не супроводжувалася примусом, страхом помилки чи негативного оцінювання. Учитель має створювати умови для емоційно комфортної взаємодії, у якій кожен учень може проявити активність відповідно до власних можливостей. Водночас свобода ігрових дій не означає відсутності організаційних вимог: дотримання зрозумілих і прийнятих учасниками правил є необхідною передумовою спільної діяльності та розвитку саморегуляції [6, с. 42].

Практична реалізація цих умов потребує цілеспрямованого педагогічного проєктування. Організацію ігрової діяльності на уроці доцільно здійснювати за такими взаємопов’язаними етапами.

1. Цільовий етап. Передбачає визначення дидактичної мети, очікуваних навчальних результатів та місця гри у структурі уроку. Учитель встановлює, які саме знання, уміння або способи діяльності мають бути сформовані чи вдосконалені в процесі виконання ігрових завдань [10, с. 49].

2. Інструктивно-мотиваційний етап. Охоплює створення ігрової ситуації, ознайомлення учнів із сюжетом, правилами, послідовністю дій та способами взаємодії. Важливим завданням педагога є забезпечення зрозумілості інструкцій і формування позитивної мотивації до участі в грі [17, с. 190].

3. Операційно-діяльнісний етап. Передбачає безпосереднє виконання учнями ігрових завдань, самостійну або групову діяльність, пошук рішень та взаємодію між учасниками. Учитель здійснює педагогічний супровід, спостерігає за діями дітей, надає необхідну допомогу та підтримує їхню ініціативу, уникаючи надмірного втручання [9, с. 52; 8, с. 80].

4. Рефлексивно-оцінювальний етап**.** Спрямований на узагальнення результатів гри, встановлення зв’язку між ігровими діями та навчальними завданнями, аналіз досягнень і труднощів. Спільне обговорення допомагає

учням усвідомити, чого вони навчилися, які способи діяльності виявилися результативними та що потребує подальшого вдосконалення [3, с. 102].

Особливого значення в організації ігрової діяльності набуває роль учителя. Педагогічне керівництво має забезпечувати досягнення навчальної мети, не обмежуючи самостійності та творчої активності дітей. Надмірна регламентація, постійне втручання в перебіг гри або нав’язування готових способів виконання завдань можуть знижувати зацікавленість учнів і послаблювати розвивальний потенціал ігрової діяльності [2, с. 82].

Відповідно, діяльність учителя доцільно будувати на засадах педагогіки партнерства та фасилітації. Педагог організовує освітнє середовище, пропонує проблемні ситуації, ставить уточнювальні запитання, за потреби надає підказки та спрямовує учнів до самостійного пошуку рішень [8, с. 85]. Такий підхід сприяє формуванню відповідальності за результати діяльності й розвитку пізнавальної ініціативи молодших школярів.

У сучасній практиці початкової освіти поширюються підходи до навчання через гру (*Learning through play*), зокрема представлені в методичних матеріалах The LEGO Foundation [4, с. 45]. У межах цього підходу виокремлюють п’ять характеристик ігрового досвіду: радість, змістовність, активну залученість, ітеративність та соціальну взаємодію [4, с. 48]. Їх урахування дає змогу організовувати діяльність, у якій учні не лише виконують запропоновані завдання, а й експериментують, перевіряють припущення, удосконалюють власні рішення та співпрацюють з однолітками.

Важливою передумовою реалізації такого підходу є створення відповідного розвивального середовища. Організація простору класу має забезпечувати можливість переходу від індивідуальної роботи до діяльності в парах і малих групах, використання різноманітних дидактичних матеріалів, конструювання та практичного моделювання [12, с. 68]. Водночас необхідно дотримуватися вимог безпеки, доступності матеріалів і раціонального використання навчального часу.

Особливе значення ігрова діяльність має для реалізації міжпредметної інтеграції. Завдяки використанню спільного сюжету, проблемного завдання чи навчальної місії учні можуть залучати знання та способи діяльності з різних освітніх галузей, установлювати зв’язки між явищами навколишнього світу й застосовувати набуті вміння в практичних ситуаціях [13, с. 72].

Наприклад, під час екологічної гри молодші школярі можуть виконувати математичні розрахунки, моделювати природні об’єкти, аналізувати наслідки діяльності людини та презентувати результати спільної роботи. Така організація сприяє поєднанню природничої, математичної, технологічної та мовно-літературної складових навчання [14, с. 280]. Особливо сприятливі можливості для реалізації міжпредметної інтеграції створює зміст курсу «Я досліджую світ», який передбачає цілісне пізнання природного й соціального довкілля.

Необхідним складником педагогічно організованої гри є рефлексія, оскільки саме вона допомагає пов’язати емоційні враження учнів із результатами навчальної діяльності. У молодшому шкільному віці діти можуть гостро реагувати на перемогу або невдачу, тому важливо спрямовувати їхню увагу не лише на кінцевий результат, а й на способи виконання завдань, докладені зусилля та внесок у спільну роботу [3, с. 104].

Для організації рефлексії можуть використовуватися прийоми формувального оцінювання «Сходинки успіху», «Дерево емоцій», «Щоденник вражень» та інші доступні молодшим школярам засоби самооцінювання [19, с. 22]. Їх застосування допомагає учням визначати власні досягнення, усвідомлювати труднощі та поступово формувати відповідальне ставлення до результатів навчання.

Окремої уваги потребує організація ігрової діяльності з використанням цифрових засобів. Інтерактивні дошки, планшети, комп’ютери та цифрові навчальні платформи розширюють можливості візуалізації матеріалу, урізноманітнюють способи взаємодії та забезпечують оперативний зворотний зв’язок [12, с. 55]. Проте їх застосування має відповідати віковим

особливостям учнів, чинним санітарним вимогам і дидактичним завданням уроку. Доцільним є поєднання цифрових ігор із рухливими, предметно-практичними та дослідницькими видами діяльності, що забезпечує різноманітність пізнавального досвіду дітей [4, с. 52].

Таким чином, організація ігрової діяльності в молодшому шкільному віці потребує комплексного врахування особливостей пізнавального, емоційно-вольового та соціального розвитку учнів. Її результативність залежить від відповідності ігрових завдань дидактичній меті, доступності правил, оптимального поєднання різних видів діяльності, підтримки дитячої ініціативи та забезпечення рефлексії навчальних результатів. За дотримання цих умов гра може стати важливим засобом активізації пізнавальної діяльності молодших школярів і створення сприятливого освітнього середовища.

1.3 Освітні можливості ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ»

Інтегрований курс «Я досліджую світ» посідає важливе місце в системі початкової освіти, оскільки спрямований на формування в молодших школярів цілісних уявлень про природне й соціальне довкілля, розвиток дослідницьких умінь, практичного досвіду та відповідального ставлення до навколишнього світу. Його зміст реалізується на засадах інтеграції освітніх галузей відповідно до Державного стандарту початкової освіти та обраної типової освітньої програми [16]. Специфіка курсу зумовлює необхідність застосування діяльнісного, дослідницького та практико-орієнтованого підходів, що передбачають активне залучення учнів до пізнавальної діяльності [8, с. 78].

Важливим засобом реалізації зазначених підходів є ігрові технології, які створюють можливості для поєднання емоційного сприйняття навколишньої дійсності з її усвідомленим пізнанням. Завдяки використанню ігрових ситуацій, моделюванню життєвих обставин, виконанню практичних і

дослідницьких завдань учні набувають досвіду самостійного пошуку інформації, встановлення причинно-наслідкових зв’язків та застосування знань у змодельованих ситуаціях [3, с. 88].

На міжпредметному характері курсу «Я досліджую світ» наголошують Т. Гільберг та С. Сак, які пов’язують його зміст із формуванням цілісного сприйняття дитиною навколишньої дійсності, взаємозв’язків між природними, соціальними, історичними та здоров’язбережувальними аспектами життя [13, с. 45]. За такого підходу важливого значення набуває організація навчальної діяльності, у якій учні не лише засвоюють відомості, а й досліджують об’єкти та явища, висловлюють припущення, перевіряють їх і формулюють власні висновки.

Ігрові технології сприяють реалізації цих завдань завдяки можливості об’єднувати навчальний матеріал різних освітніх галузей у межах спільного сюжету або проблемної ситуації. Зокрема, навчальна гра може передбачати спостереження за природними явищами, виконання математичних розрахунків, створення моделей, обговорення правил безпечної поведінки та представлення результатів дослідження. У такий спосіб забезпечується практична спрямованість навчання й формуються передумови для перенесення набутих знань у повсякденне життя [3, с. 110].

Н. Бібік підкреслює значення активної пізнавальної діяльності учнів для формування ключових компетентностей, зокрема через самостійний пошук відповідей і розв’язання проблемних ситуацій [3, с. 92]. На уроках «Я досліджую світ» ігрова діяльність може виконувати не лише мотиваційну функцію, а й бути способом організації дослідження, практичного застосування знань та осмислення результатів навчання [7, с. 112].

Аналіз освітніх можливостей ігрових технологій дає підстави виокремити кілька взаємопов’язаних напрямів їх впливу на розвиток молодших школярів.

Пізнавальний напрям передбачає розвиток інтересу до навчання, активізацію мислення, пам’яті, уваги, уяви та формування дослідницьких

умінь. Виконання ігрових завдань спонукає учнів порівнювати об’єкти, встановлювати зв’язки між явищами, аналізувати інформацію та самостійно шукати способи розв’язання проблем [6, с. 82; 7, с. 113].

Емоційно-вольовий напрям пов’язаний із розвитком самоконтролю, здатності дотримуватися правил, долати труднощі та конструктивно реагувати на результати власної діяльності. Педагогічно організована гра може сприяти зменшенню емоційного напруження, підтриманню позитивного ставлення до навчання та формуванню впевненості у власних можливостях [10, с. 98; 2, с. 115].

Соціально-комунікативний напрям охоплює формування навичок співпраці, взаємодопомоги, культури діалогу, аргументування власної думки та відповідального ставлення до спільної діяльності. Виконання ігрових ролей створює умови для набуття досвіду соціальної взаємодії та усвідомлення значення узгоджених дій [19, с. 17; 8, с. 80].

Діяльнісно-практичний напрям передбачає застосування теоретичних знань у конкретних ситуаціях, удосконалення практичних умінь, розвиток спостережливості, координації рухів і здатності діяти за певним алгоритмом або самостійно обраним способом [20, с. 145; 14, с. 110].

Особливе значення на уроках «Я досліджую світ» мають ігрові технології, спрямовані на засвоєння природничого змісту. Вивчення об’єктів і явищ природи потребує поєднання спостереження, дослідження, моделювання та практичного експериментування. З огляду на це доцільним є використання ігор-моделювань, екологічних квестів, дидактичних подорожей та ігор-досліджень [15, с. 28].

О. Волощенко та О. Козак акцентують увагу на значенні практичної діяльності й експериментування для пізнання молодшими школярами навколишнього світу [11, с. 45]. Використання ігрових ситуацій дає змогу зробити складні природничі поняття доступнішими для сприйняття, пов’язати їх із конкретними діями та життєвим досвідом дітей.

Наприклад, під час гри-моделювання «Я – краплинка води» учні можуть відтворювати послідовність процесів колообігу води в природі, визначати умови переходу води з одного стану в інший та пояснювати взаємозв’язки між природними явищами. У процесі дидактичної подорожі природними зонами України школярі мають можливість порівнювати особливості природних умов, рослинного й тваринного світу, встановлювати залежність між умовами середовища та пристосуванням живих організмів.

Такі форми роботи сприяють поєднанню наочності, практичних дій і самостійного осмислення навчального матеріалу [7, с. 114]. Т. Гільберг, С. Тарнавська та Н. Павич також звертають увагу на значення діяльнісних методів для організації спостережень і досліджень природного довкілля [14, с. 115].

Важливим напрямом використання ігрових технологій є формування екологічної культури молодших школярів. Природнича складова курсу передбачає не лише ознайомлення з об’єктами живої та неживої природи, а й усвідомлення взаємозв’язків у довкіллі, розуміння наслідків діяльності людини та набуття досвіду екологічно відповідальної поведінки [14, с. 118].

Ігрові технології створюють умови для моделювання екологічних ситуацій, у яких учні мають змогу оцінювати наслідки певних дій, пропонувати способи розв’язання проблем і приймати спільні рішення [7, с. 115]. Зокрема, під час екологічного квесту «Рятуємо планету від сміття» діти можуть виконувати завдання із сортування відходів, визначення можливостей повторного використання матеріалів та обговорення способів зменшення забруднення довкілля.

Іншим прикладом є гра-симуляція «Екосистема лісу», під час якої учні моделюють взаємозв’язки між живими організмами, установлюють ланцюги живлення та аналізують можливі наслідки порушення природної рівноваги. Такі завдання сприяють розвитку екологічного мислення, формуванню відповідального ставлення до природи й усвідомленню практичного значення набутих знань [9, с. 52].

Освітній потенціал ігрових технологій виявляється також у розвитку критичного та системного мислення. Розв’язання проблемних ігрових завдань потребує аналізу інформації, зіставлення фактів, висування припущень, обґрунтування власної позиції та перевірки запропонованих рішень [6, с. 85]. Особливо цінними є ігрові ситуації, що допускають кілька способів виконання завдання й передбачають самостійний вибір послідовності дій.

Наприклад, під час гри «Екологічні експерти» учням можна запропонувати проаналізувати ситуацію забруднення водойми, визначити можливі причини та наслідки, обговорити способи розв’язання проблеми й обґрунтувати найбільш доцільні рішення. Така діяльність поєднує засвоєння природничих знань із розвитком умінь аналізувати ситуацію, оцінювати альтернативи та приймати обґрунтовані рішення [2, с. 98].

Окреме місце в реалізації освітніх можливостей ігрових технологій посідають STEM-орієнтовані завдання, що поєднують елементи природничих наук, технологій, інженерного проєктування та математики. Їх використання на уроках «Я досліджую світ» сприяє розвитку дослідницьких і конструктивних умінь, просторового мислення та здатності застосовувати знання для розв’язання практичних проблем [15, с. 30].

Зокрема, використання конструкторів і матеріалів для моделювання дає змогу учням створювати моделі природних об’єктів, екосистем, безпечного житла чи транспортних засобів. Під час виконання таких завдань діти висувають припущення, планують послідовність дій, перевіряють стійкість і функціональність конструкцій, удосконалюють створені моделі та презентують результати роботи.

У цьому контексті заслуговують на увагу методичні підходи до навчання через гру, представлені в матеріалах The LEGO Foundation [4, с. 102]. Вони передбачають створення змістовного ігрового досвіду, що характеризується радістю від пізнання, активною залученістю, можливістю повторних спроб та соціальною взаємодією. Застосування цих положень у процесі організації

конструктивних ігор сприяє поєднанню творчої діяльності з розв’язанням навчальних завдань.

Важливим складником освітнього потенціалу ігрових технологій є їх вплив на соціально-комунікативний розвиток молодших школярів. Зміст курсу «Я досліджую світ» передбачає формування уявлень про людину як частину суспільства, правила співжиття, взаємини між людьми, відповідальність за власні вчинки та значення співпраці.

У процесі сюжетно-рольових ігор, колективних проєктів і навчальних квестів учні набувають досвіду розподілу обов’язків, узгодження дій, прийняття спільних рішень та конструктивного подолання суперечностей [1, с. 75]. О. Бондарчук пов’язує розвиток соціальних умінь молодших школярів із набуттям досвіду міжособистісної взаємодії, усвідомленням соціальних ролей і формуванням здатності враховувати позицію інших [6, с. 145].

Наприклад, під час рольової гри «Засідання громади» учні можуть обговорювати питання благоустрою шкільного подвір’я, розподіляти обов’язки між учасниками, висловлювати пропозиції та спільно ухвалювати рішення. Такі завдання сприяють формуванню початкових уявлень про громадянську участь, відповідальність і демократичну взаємодію.

Не менш важливим є використання ігрових технологій для розвитку емоційного інтелекту та навичок саморегуляції. Сюжетно-рольові ігри, моделювання ситуацій спілкування, вправи на розпізнавання емоцій і командні завдання створюють можливості для усвідомлення власних переживань, розуміння емоційного стану інших людей та опанування конструктивних способів поведінки [1, с. 78].

Зокрема, під час ігор «Театр емоцій», «Як вчинити?» або «Допоможи другові» учні можуть аналізувати поведінку персонажів, визначати причини їхніх учинків, обговорювати можливі наслідки та пропонувати способи розв’язання конфліктних ситуацій. Виконання таких завдань сприяє розвитку емпатії, уміння домовлятися, контролювати імпульсивні реакції та відповідально ставитися до взаємин з однолітками [10, с. 102].

Значні можливості ігрові технології відкривають для організації інклюзивного освітнього середовища. У початкових класах навчаються діти з різними пізнавальними можливостями, інтересами, темпом виконання завдань та індивідуальними освітніми потребами. Гнучкість ігрових форм дає змогу варіювати складність завдань, адаптувати правила, використовувати наочні й тактильні матеріали, передбачати різні способи участі та представлення результатів [13, с. 88].

Зокрема, під час командної гри учні можуть виконувати різні функції: дослідника, спостерігача, конструктора, доповідача або координатора. Такий розподіл ролей дозволяє враховувати індивідуальні можливості дітей і створювати умови для їх активного залучення до спільної діяльності. Водночас педагог має стежити, щоб диференціація завдань не призводила до обмеження участі окремих учнів або закріплення за ними другорядних ролей.

Педагогічно організована ігрова взаємодія може сприяти розвитку взаємоповаги, прийняттю індивідуальних відмінностей, подоланню комунікативних бар’єрів та формуванню позитивного психологічного клімату в класі [3, с. 95].

Окремим напрямом реалізації освітніх можливостей ігрових технологій є застосування цифрових дидактичних ресурсів. Інтерактивні платформи Wordwall, Kahoot!, LearningApps дають змогу створювати завдання на встановлення відповідностей, класифікацію об’єктів, визначення послідовності процесів, перевірку знань та розв’язання пізнавальних проблем [12, с. 58].

На уроках «Я досліджую світ» такі ресурси можуть використовуватися для актуалізації опорних знань, засвоєння нового матеріалу, закріплення вивченого та організації рефлексії. Наприклад, після виконання інтерактивного завдання з розпізнавання тварин України учні можуть продовжити роботу з картками, природними матеріалами або конструкторами, створюючи моделі середовищ існування тварин і пояснюючи особливості їх пристосування.

Поєднання цифрових і традиційних ігрових засобів сприяє урізноманітненню навчальної діяльності та забезпечує взаємозв’язок між візуальним сприйняттям, практичними діями й дослідницьким досвідом дітей [4, с. 55]. Водночас використання цифрових ресурсів потребує дотримання вікових обмежень, санітарних вимог і педагогічної доцільності.

Важливим аспектом використання ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ» є їх застосування для формувального оцінювання. У процесі виконання ігрових завдань учитель має можливість спостерігати за навчальними діями учнів, визначати рівень засвоєння матеріалу, виявляти труднощі та своєчасно коригувати подальшу освітню діяльність [20, с. 150].

Особливу цінність становить можливість оцінювати не лише правильність відповіді, а й способи виконання завдання, самостійність, уміння аналізувати інформацію, застосовувати знання в практичних ситуаціях та взаємодіяти з іншими учасниками [1, с. 75; 2, с. 95; 14, с. 130].

Ігрова форма оцінювання за умови доброзичливої атмосфери та відсутності надмірного змагального тиску може зменшувати страх помилки, підтримувати впевненість учнів і сприяти їх активнішій участі в навчальній діяльності [2, с. 120]. Водночас педагог має забезпечувати зрозумілі критерії оцінювання, конструктивний зворотний зв’язок та можливість самооцінювання і взаємооцінювання.

Для цього доцільно використовувати короткі рефлексивні запитання, картки самооцінювання, обговорення результатів командної роботи та інші доступні молодшим школярам прийоми. Такий підхід допомагає учням усвідомлювати власні досягнення, визначати труднощі й поступово формувати здатність оцінювати результати своєї діяльності.

Реалізація освітнього потенціалу ігрових технологій потребує дотримання відповідних дидактичних умов. Насамперед гра має бути узгодженою з темою та метою уроку, забезпечувати розв’язання конкретних навчальних завдань і відповідати віковим можливостям учнів [17, с. 212]. Не менш важливими є раціональний розподіл навчального часу, доцільне

поєднання ігрових і неігрових видів діяльності, доступність матеріалів та підтримка позитивної мотивації [8, с. 82].

Важливо також передбачати можливість диференціації завдань, організовувати конструктивну взаємодію між учасниками та створювати умови для переживання успіху кожною дитиною. При цьому педагогічна цінність гри визначається не її зовнішньою привабливістю чи емоційною насиченістю, а тим, наскільки вона сприяє досягненню очікуваних освітніх результатів [6, с. 90].

Таким чином, освітні можливості ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» зумовлені їх здатністю поєднувати пізнавальну, дослідницьку, практичну та соціальну діяльність молодших школярів. Цілеспрямоване використання ігрових форм створює умови для формування цілісних уявлень про навколишній світ, розвитку дослідницьких умінь, екологічної культури, критичного мислення, навичок співпраці та відповідальної поведінки. Результативність їх застосування залежить від відповідності змісту гри дидактичним завданням, урахування індивідуальних особливостей учнів і забезпечення педагогічного супроводу навчальної діяльності.

Висновки до розділу 1

У результаті аналізу психолого-педагогічної та методичної літератури з проблеми використання ігрових технологій у початковій школі розкрито їх сутність, структуру, дидактичні функції та освітні можливості в контексті реалізації концептуальних засад Нової української школи.

З’ясовано, що ігрові технології є одним із засобів реалізації діяльнісного та компетентнісного підходів до навчання молодших школярів. На відміну від окремих ігрових прийомів і ситуацій, вони становлять цілісну систему організації освітньої діяльності, що передбачає визначення дидактичної мети,

добір відповідного змісту, моделювання ігрових дій, організацію взаємодії учасників та оцінювання навчальних результатів. Їх використання створює умови для активізації пізнавальної діяльності, розвитку самостійності, творчого й критичного мислення, формування позитивної навчальної мотивації та навичок співпраці.

Установлено, що організація ігрової діяльності в молодшому шкільному віці має ґрунтуватися на врахуванні особливостей пізнавального, емоційно-вольового та соціального розвитку дітей, поступового переходу від ігрової до навчальної діяльності, становлення довільної уваги й саморегуляції. Важливими психолого-педагогічними умовами її результативності є відповідність змісту гри дидактичним завданням, доступність правил, оптимальна тривалість, поєднання індивідуальних і групових форм роботи, підтримка дитячої ініціативи та створення психологічно комфортного освітнього середовища. Особливого значення набуває педагогічне керівництво, що забезпечує досягнення навчальної мети без надмірного обмеження самостійності й творчої активності учнів.

Визначено, що освітній потенціал ігрових технологій найбільш повно виявляється за умови їх змістової відповідності особливостям інтегрованого курсу «Я досліджую світ», спрямованого на формування цілісних уявлень про природне й соціальне довкілля, розвиток дослідницьких умінь та набуття досвіду практичної діяльності. Використання дидактичних ігор, сюжетно-рольових ситуацій, ігор-моделювань, квестів, конструктивних завдань і цифрових ресурсів створює можливості для інтеграції знань із різних освітніх галузей, активізації спостереження, порівняння, аналізу, експериментування та розв’язання проблемних ситуацій.

Обґрунтовано значення ігрових технологій для формування екологічної культури, розвитку критичного й системного мислення, соціально-комунікативних умінь та відповідальної поведінки молодших школярів. Моделювання життєвих і природних ситуацій, організація екологічних квестів, дослідницьких і STEM-орієнтованих завдань сприяють усвідомленню

взаємозв’язків у навколишньому світі, формуванню вмінь оцінювати наслідки власних дій і приймати обґрунтовані рішення. Водночас варіативність ігрових форм, можливість адаптації правил і способів взаємодії створюють передумови для врахування індивідуальних освітніх потреб учнів та їх залучення до спільної навчальної діяльності.

Установлено, що результативність використання ігрових технологій залежить від їх цілеспрямованого й систематичного застосування, органічного поєднання з іншими видами навчальної діяльності та забезпечення педагогічної рефлексії. Ігрові завдання можуть використовуватися як засіб формувального оцінювання, оскільки дають змогу спостерігати за навчальними діями учнів, виявляти труднощі, підтримувати їхні досягнення та поступово залучати до самооцінювання.

Отже, здійснений теоретичний аналіз дає підстави розглядати ігрові технології як перспективний засіб удосконалення освітнього процесу в початковій школі, що поєднує дидактичні, розвивальні та виховні можливості. Узагальнені теоретичні положення становлять основу для добору, розроблення й практичного застосування ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ», а також подальшого дослідження їх результативності.

РОЗДІЛ 2 ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» У 3 КЛАСІ

2.1 Діагностика стану сформованості знань та інтересу здобувачів початкової освіти до предмета «Я досліджую світ»

Для перевірки ефективності використання освітнього потенціалу ігрових технологій у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» було організовано та проведено дослідно-експериментальну роботу. Вона здійснювалася на базі СЗШ 1, протягом березня – травня 2026 року. Експериментальне дослідження проводилося в 3-В класі, де навчається 28 здобувачів освіти. Задля забезпечення об'єктивності результатів та мінімізації впливу зовнішніх чинників (різний рівень викладання у паралелях, відмінності в розкладі чи психологічному кліматі) клас було розподілено на дві рівноцінні групи: експериментальна група (ЕГ) – 1 група (14 учнів); контрольна група (КГ) – 2 група (14 учнів).

Вибір 3 класу зумовлений психофізіологічними особливостями молодших школярів 8–9 років: у цьому віці активно формується довільна увага, аналітико-синтетичне мислення, провідна навчальна діяльність стає більш усвідомленою, однак потреба в грі та емоційному переживанні пізнавального процесу залишається високою.

Розподіл класу на дві досліджувані групи відбувався із забезпеченням їх однорідності за рівнями попередньої успішності та загальної навчальної мотивації. Навчання в обох групах здійснювалося за однією навчальною програмою НУШ та підручником з «Я досліджую світ», проте в ЕГ систематично впроваджувалися ігрові технології, а в КГ навчання відбувалося за традиційною методикою.

Дослідно-експериментальна робота охоплювала три послідовні етапи:

1. Констатувальний етап (березень 2026 року) – проведення первинної діагностики вихідного рівня знань, умінь і пізнавального інтересу учнів обох груп 3-В класу до предмета «Я досліджую світ».

2. Формувальний етап (квітень – перша половина травня 2026 року) – цілеспрямоване застосування розробленого комплексу ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ» у 1-й групі (ЕГ).

3. Контрольний етап (друга половина травня 2026 року) – підсумкова діагностика, математично-статистичний аналіз та порівняння динаміки змін в ЕГ та КГ.

Спинимося на характеристиці кожного етапу.

Констатувальний етап дослідно-експериментальної роботи здійснювався протягом березня 2026 року на базі 3-В класу. Основна мета цього етапу полягала в з’ясуванні вихідного (початкового) рівня сформованості предметних знань, умінь, навичок та рівня пізнавального інтересу третьокласників до інтегрованого курсу «Я досліджую світ» до початку систематичного впровадження ігрових технологій.

У діагностиці взяли участь усі здобувачі освіти 3-В класу, який був розподілений на дві однакові за складом групи: експериментальну (ЕГ) та контрольну (КГ).

Для забезпечення об’єктивності, комплексності та надійності результатів первинної діагностики було застосовано поєднання декількох взаємодоповнюючих методів дослідження:

1. Тестування та комбінована діагностувальна робота (для оцінювання когнітивно-знаннєвого та діяльнісно-практичного критеріїв);

2. Анкетування та проєктивні методики (для оцінювання мотиваційно-інтересного критерію);

3. Педагогічне спостереження (для оцінювання спонтанної пізнавальної активності та поведінкових проявів школярів на уроках).

Розглянемо детальніше процедуру та інструментарій проведення первинної діагностики за кожним із критеріїв.

1. Діагностика за когнітивно-знаннєвим та діяльнісно-практичним критеріями. Для оцінювання повноти, міцності й узагальненості знань, а також здатності застосовувати їх під час розв'язання практичних і проблемних завдань у середині березня 2026 року з учнями обох груп було проведено комплексну письмову діагностувальну роботу.

Діагностувальна робота була розрахована на 35 хвилин і складалася з 8 завдань різного рівня складності, охоплюючи вивчений матеріал змістових ліній «Я досліджую світ» («Людина і природа», «Людина і суспільство», «Безпека життєдіяльності»):

- завдання 1–4 (закритий тип / тести з вибором однієї відповіді) спрямовані на перевірку засвоєння базових термінів, фактів та понять (наприклад, розпізнавання форм рельєфу, агрегатних станів води, груп тварин);

- завдання 5–6 (на встановлення відповідності та послідовності) вимагали від учнів аналітико-синтетичної діяльності (наприклад, встановити відповідність між органом чуття та його функцією; відновити послідовність ланок у ланцюзі живлення);

- завдання 7 (відкрите завдання з короткою відповіддю) оцінювало здатність установлювати причинно-наслідкові зв’язки (наприклад: «Поясни, чому навесні бруньки на деревах розпускаються швидше, ніж узимку?»).

- завдання 8 (практично-орієнтована проблемна ситуація) вимагало від молодших школярів застосування знань у нестандартних умовах (наприклад: «Опиши алгоритм дій, якщо ти заблукав у лісі, та які орієнтири природи допоможуть визначити сторони горизонту»).

Оцінювання та шкалювання:

Високий рівень (10–12 балів): учень/учениця безпомилково виконує завдання всіх рівнів, аргументує власні відповіді, легко розв'язує практичну ситуацію.

Середній рівень (6–9 балів): правильно виконує тестові завдання та завдання на відповідність, але припускається незначних помилок у

встановленні причинно-наслідкових зв’язків або висловлює неповні судження під час розв'язання проблемної ситуації.

Низький рівень (1–5 балів): володіє лише окремими фрагментарними уявленнями, припускається істотних помилок у тестах, відмовляється або не може розв'язати практико-орієнтоване завдання без допомоги вчителя.

2. Діагностика за мотиваційно-інтересним критерієм: виявлення характеру та рівня пізнавального інтересу третьокласників до інтегрованого курсу «Я досліджую світ» здійснювалося за допомогою двох основних методик:

- модифікована анкета школяра (на основі методики Н. Лускановоїї). Анкетування проводилося у формі індивідуальних опитувальних бланків із можливістю вибору варіантів відповідей. Дітям пропонувалося дати щирі відповіді на серію запитань (Додаток А);

- проєктивна методика «Незавершені пропозиції». Школярам пропонувалося продовжити фразу (Додаток Б).

Аналіз відповідей дозволив диференціювати дітей за рівнем інтересу:

- стійкий (високий) інтерес: дитина відзначає «Я досліджую світ» серед улюблених предметів, прагне до пошуково-дослідницької діяльності, прагне дізнаватися нові факти поза підручником;

- ситуативний (середній) інтерес: інтерес виникає лише тоді, коли на уроці є яскраві наочні посібники, мультимедіа або ігрові елементи; при стандартній формі уроку (читання, опитування) інтерес згасає;

- низький / несформований інтерес: байдуже або негативне ставлення до предмета, сприйняття уроку як нудного чи складного обов'язку.

3. Педагогічне спостереження. Протягом перших двох тижнів березня 2026 року вчителем та дослідником здійснювалося цілеспрямоване спостереження за поведінкою та навчальною активністю учнів експериментальної та контрольної груп 3-В класу за спеціально розробленою карткою спостережень.

Оцінювалися такі параметри:

- швидкість включення у навчальну діяльність на початку уроку ЯДС;

- частота та характер залученості: кількість добровільних піднятових рук, готовність відповідати на запитання;

-емоційні прояви: наявність позитивних емоцій (посмішка, зацікавлений погляд) чи ознак втоми/відволікання (вертіння, малювання на полях зошита);

- ініціативність*:* наявність уточнюючих запитань до вчителя за темою уроку.

У результаті організації та проведення констатувального етапу дослідження було визначено вихідний (початковий) рівень сформованості предметних знань, умінь, навичок та пізнавального інтересу молодших школярів до інтегрованого курсу «Я досліджую світ». На основі комплексного діагностичного інструментарію, що охоплював письмову діагностувальну роботу, анкетування, проєктивні методики та систематичне педагогічне спостереження, було встановлено стан сформованості знань та інтересу за чотирма основними критеріями: мотиваційно-ціннісним, когнітивно-змістовим, діяльнісно-практичним та емоційно-рефлексивним.

Аналіз одержаних емпіричних даних засвідчив, що в більшості учнів 3- класу (як в експериментальній, так і в контрольній групах) переважає середній та низький рівні сформованості досліджуваних показників. Зокрема, молодші школярі демонстрували переважно ситуативний інтерес до предмета, який залежав від яскравої наочності, але знижувався під час виконання стандартних репродуктивних завдань. У ході виконання діагностувальної роботи школярі допускали типові труднощі під час встановлення причинно-наслідкових зв'язків у природі та розв'язання практично-орієнтованих проблемних ситуацій. Рівень самостійності та ініціативності під час пошуково-дослідницької діяльності виявився недостатнім.

Порівняння результатів первинного зрізу в експериментальній та контрольній групах підтвердило їхню якісну та кількісну однорідність (по 14 учнів у кожній групі, рівні показників статистично не відрізнялися), що

забезпечило об'єктивні умови для подальшого проведення формувального етапу дослідження.

Таким чином, констатувальний етап довів об'єктивну необхідність цілеспрямованого впровадження розробленого комплексу ігрових технологій (дидактичних ігор, квестів, STEM-моделювання та цифрових гейміфікованих інструментів) на уроках «Я досліджую світ» у 1-й групі (ЕГ) з метою активізації пізнавальної діяльності, підвищення мотивації та глибшого засвоєння навчального матеріалу учнями початкових класів.

Для забезпечення максимальної об’єктивності та наочності одержаних емпіричних результатів дані констатувального етапу було узагальнено у відсотковому співвідношенні за високим, середнім та низьким рівнями сформованості знань та пізнавального інтересу учнів. Зіставлення первинних показників засвідчило таку картину: високий рівень у контрольній групі (КГ) продемонстрували близько 21,4% учнів (3 особи), середній – 57,2% (8 осіб), а низький – 21,4% (3 особи). В експериментальній групі (ЕГ) результати були аналогічними: високий рівень зафіксовано у 21,4% школярів (3 особи), середній – у 57,2% (8 осіб), низький – у 21,4% (3 особи). Таке рівномірне статистичне співвідношення підтвердило повну однорідність та еквівалентність обох груп на початку дослідження.

Отримані в ході констатувального експерименту дані переконливо довели, що традиційні підходи до викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» не завжди забезпечують достатній рівень внутрішньої мотивації та глибокого усвідомлення навчального матеріалу молодшими школярами. Це об’єктивно зумовило необхідність розробки та цілеспрямованого впровадження на формувальному етапі експерименту системного комплексу ігрових технологій (дидактичних ігор, квестів, STEM-завдань та цифрових гейміфікованих платформ), спрямованого на активізацію пізнавальної діяльності, розвиток дослідницьких умінь та формування ключових компетентностей учнів експериментальної групи.

2.2 Методика використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 3 класі

Формувальний етап дослідно-експериментальної роботи проводився протягом квітня – першої половини травня 2026 року на базі 3-В класу. В експериментальній групі освітній процес з інтегрованого курсу «Я досліджую світ» здійснювався за розробленою методичною системою із системним залученням ігрових технологій. У контрольній групі навчання відбувалося за традиційною методикою із використанням переважно пояснювально-ілюстративних та репродуктивних методів. Учні 3-В класу вивчають предмет ЯДС за підручником «Я досліджую світ», авторами якого є О.Волощенко, О.Козак та Г.Остапенко. Цей підручник побудований за помісячним тематичним принципом (модульний підхід) та орієнтований на розвиток критичного мислення, дослідницьких навичок і STEM-підходу.

Ключові методичні принципи за програмою О. Волощенко, О. Козак, Г. Остапенко:

- модульно-тематична побудова: навчальний матеріал структуровано за наскрізними помісячними темами-осередками, що передбачає комплексну інтеграцію природничої, мовно-літературної, математичної, технологічної, громадянської та здоров'язбережувальної освітніх галузей;

- діяльнісний та STEM-орієнтований підходи: гра виступає не розвагою, а формою навчального дослідження, моделювання та розв'язання проблемних кейсів;

- формування Soft Skills (м'яких навичок): упровадження ігрових моделей (ТРИЗ, симуляцій, квестів) сприяє розвитку критичного та винахідницького мислення, емоційного інтелекту, навичок командної взаємодії та комунікації.

Метою формувального етапу стала розробка, апробація та методичне обґрунтування комплексу ігрових технологій (дидактичних, сюжетно-рольових, квест-технологій та цифрових ігор), спрямованих на підвищення рівня знань і пізнавального інтересу третьокласників до курсу «Я досліджую

світ». При розробці та впровадженні ігрових технологій я керувалася такими педагогічними умовами:

1. Відповідність ігор змісту та меті уроку: гра виступала не самоціллю чи розвагою, а засобом досягнення конкретних навчальних, розвивальних і виховних результатів.

2. Систематичність та послідовність: ігрові елементи та комплексні ігри інтегрувалися на різних етапах уроку (актуалізація знань, вивчення нового матеріалу, закріплення, рефлексія).

3. Урахування психофізіологічних особливостей учнів 8–9 років: зміна видів діяльності, дотримання часових меж гри (не більше 10–15 хвилин для однієї гри всередині уроку), забезпечення балансу між емоційним піднесенням та навчальною дисципліною.

4. Поєднання індивідуальних, парних та групових форм ігрової взаємодії: формування навичок командної співпраці та взаємодопомоги.

Нижче подано структурно-змістовий комплекс ігрових технологій, орієнтований на застосування в ході педагогічного експерименту у 3-В класі. Комплекс розроблено відповідно до вимог підручника «Я досліджую світ» (автори О. Волощенко, О. Козак, Г. Остапенко) для весняного блоку. Весняний блок зосереджений на темах: «Світ невідомий / Приховані можливості» (березень), «Світ чекає на нас» (квітень) та «Світ навколо нас / Все пов'язано» (травень).

Для забезпечення об'єктивності та достовірності педагогічного експерименту в межах 3-В класу (ЕГ та КГ) застосовується диференційований підхід до реалізації ігрових технологій:

- контрольна група (КГ): ігрова діяльність застосовується як елемент відпочинку або закріплення знань за готовим зразком/інструкцією (репродуктивно-тренувальні ігри, настільні карткові ігри, розгадування готових кросвордів, вікторини);

- експериментальна група (ЕГ): застосовується видозмінений комплекс активних ігрових технологій (ТРИЗ-завдання, STEM-конструкторські ігри,

рольові симуляції із ситуаціями вибору, екологічні квести з відкритими дослідницькими кейсами та гейміфікація). Узагальнено подаємо в таблицях 2.1 – 2.3.

Таблиця 2.1 – Структурно-методичне обґрунтування застосування ігрових технологій в експериментальному дослідженні (3-В клас)

Компонент / Критерій	**Контрольна група (КГ)**	**Експериментальна група (ЕГ)**
Методичний підхід	Традиційно-ігровий (репродуктивний)	STEM- та ТРИЗ-інтегрований (дослідницько-пошуковий)
Провідна функція гри	Закріплення вивченого матеріалу, відпочинок, розрядка	Інструмент відкриття нових знань, розв'язання проблемних кейсів
Характер діяльності учнів	Діяльність за готовим зразком, інструкцією чи алгоритмом	Творчий пошук, експериментування, винахідництво, ситуації вибору
Організаційні форми	Фронтальні вікторини, дидактичні настільні ігри, кросворди	STEM-досліди, ТРИЗ-ігри, рольові симуляції, польові квести
Роль вчителя	Інструктор, ведучий гри, контролер правильності	Фасилітатор, модератор дискусій, ментор дослідницьких груп
Формування навичок (Soft Skills)	Дотримання правил, оперативна пам'ять, увага	Критичне мислення, винахідливість, командна взаємодія, адаптивність
Джерело мотивації	Зовнішнє (ігровий азарт, бажання отримати оцінку/похвалу)	Внутрішнє (дослідницький інтерес, прагнення створити власне рішення)
Оцінювання результатів	Точність відтворення фактів і правил за підручником	Оригінальність рішення, якість обґрунтування, практичні дії

Березень. Тема: «Світ невідомий / Приховані можливості»: виявлення прихованих властивостей матеріалів, вивчення фізико-хімічних явищ, розкриття потенціалу людини та розвиток винахідницьких здібностей (табл. 2.2).

Таблиця 2.2 – Застосування ігрових технологій на уроці «Я досліджую світ» у березні 2026 року

Показник	Контрольна група (КГ)	Експериментальна група (ЕГ)
Формат гри	Дидактична гра «Властивості речовин» (Карткова класифікація).	STEM-гра « Приховане послання» (Додаток В)
Зміст діяльності	Учні розкладають готові картки з назвами речовин у дві колонки: *«Тверді»* та *«Рідкі»* за зразком з підручника.	Учні за допомогою лимонного соку створюють невидимий шифр, досліджують термочутливість органічних кислот та проявляють текст.
Формат гри	Гра-вікторина «Хто що винайшов?» (Настільна гра).	ТРИЗ-гра «Друге життя речей» (ДОДАТОК Г)
Зміст діяльності	Діти з'єднують картку із зображенням винахідника та його винахід за готовими підказками.	Команди отримують картку-кейс з побутовими відходами (пляшка, втулка, диск) і вигадують 3 нові функції для створення корисної речі.
Оцінювання	Точність відтворення інформації.	Рівень винахідницької оригінальності та обґрунтування.

Квітень. Тема: «Світ чекає на нас»: формування картографічної та географічної грамотності, ознайомлення з природними зонами материків, виховання екологічної культури мандрівника.

Таблиця 2.3 – Застосування ігрових технологій на уроці «Я досліджую світ» у квітні 2026 року

Показник	Контрольна група (КГ)	Експериментальна група (ЕГ)
Формат гри	Географічна гра «Знайти на карті» (Праця з підручником).	Квест-експедиція “Експедиція: Картографи світу”
Зміст діяльності	Учні по черзі показують на стінній карті названі вчителем материки та океани.	Командна гра! Зібрати та правильно впорядкувати карту світу, розселивши унікальних тварин і рослин по своїх материках.
Формат гри	Вікторина «Тварини	Квест-орієнтування «Компас і роза

Показник	Контрольна група (КГ)	Експериментальна група (ЕГ)
	материків» (Фронтальне опитування).	вітрів»
Зміст діяльності	Відповіді на запитання вчителя про те, де мешкає кенгуру чи пінгвін.	Проходження маршруту за справжнім компасом та зашифрованою картою-схемою шкільного подвір'я для пошуку «гео-скарбу».
Оцінювання	Правильність розпізнавання географічних об'єктів.	Навички командного орієнтування та адаптивності.

У підручнику «Я досліджую світ» для 3 класу авторів Ольги Волощенко, Олександри Козак та Ганни Остапенко згідно з плануванням у травні розглядається моделювальна тема «Світ навколо нас. Все пов’язано», побудована через концепцію системного та цілісного сприйняття довкілля. Авторська програма розкриває тему через кілька конкретних змістових напрямів:

1. Екосистемні зв'язки та ланцюги живлення:

- Зв'язок між неживою та живою природою (сонце, вода, ґрунт як основа життя).

- Взаємозалежність рослин, тварин і мікроорганізмів (хто чим живиться, як зникнення одного виду руйнує всю екосистему).

2. Вплив людини на планету (Екологічна етика):

- Розуміння людського «екологічного сліду»: споживання ресурсів, утворення сміття, забруднення водойм і повітря.

- Формування свідомих звичок: сортування побутових відходів, ресурсозбереження (вода, електроенергія), вторинна переробка матеріалів.

2. Соціальні зв'язки та взаємозалежність у суспільстві:

- Як вчинки, слова та емоції однієї людини впливають на мікроклімат у родині, класі чи громаді.

- Професії та розділення праці: як робота багатьох людей (фермерів, логістів, пекарів, продавців) забезпечує щоденні потреби кожної дитини.

4. Інтегроване STEM-дослідження та спостереження:

- Проведення простих експериментів для моделювання природних процесів (кругообіг води, забруднення та фільтрація, колообіг речовин).

- Створення ментальних карт (Mind Maps) і схем-мереж, які візуально демонструють зв'язки між об'єктами.

Ключове завдання цього розділу сформувати в дитини усвідомлення «Я – частина великого світу. Кожна моя дія має наслідки для природи та людей поруч». Порівняльний розподіл методик навчання для контрольної (КГ) та експериментальної (ЕГ) груп 3-В класу подано в табл. 2.4.

Таблиця 2.4 – Застосування ігрових технологій на уроці «Я досліджую світ» у травні 2026 року

Етап / Компонент уроку	Контрольна група (КГ) – традиційні методики	Експериментальна група (ЕГ) – ігрові технології
Організація початку уроку	Повідомлення теми та завдань уроку вчителем, фронтальне опитування, традиційне перевірочне читання.	Інтерактивна гра «Павутинка взаємозв'язків»; вікторина “Людина і природа”(Wordwall.net); сортування по групах “Хто чим харчується”(Wordwall.net); знайди пару “Від природи до нашої хати” (LearningApps.org)
Актуалізація опорних знань	Бесіда за питаннями підручника, фронтальна перевірка домашнього завдання.	Інтерактивна гра «Еко-патруль» , розгадування кросвордів-пазлів у малих групах
Засвоєння нового матеріалу	Читання тексту підручника ланцюжком, розгляд ілюстрацій, пояснення вчителя біля дошки.	Рольова симуляція «Міський еко-парламент», STEM-моделювання “Міні-парник”
Закріплення та повторення	Виконання типових вправ у робочому зошиті, відповіді на підсумкові запитання.	Ділова гра «Мій бюджет» (ДОДАТОК Д), ігрові картки « Ефект доміно»
Організація навчальної взаємодії	Переважно індивідуальна робота учня або фронтальна	Робота в постійних та змінних ігрових мікрогрупах, парах, розподіл командних ролей.

Етап / Компонент уроку	Контрольна група (КГ) – традиційні методики	Експериментальна група (ЕГ) – ігрові технології
	робота з усім класом.	
Форма рефлексії	Усне підбиття підсумків учителем, виставлення балів, оцінювальні судження.	Вправа «Світлофор досягнень»
Характер діяльності учнів	Репродуктивний (слухання, відтворення, списування, читання за зразком).	Продуктивно-пошуковий, дослідницький, емоційно-насичений, практико-орієнтований.

Для реалізації освітнього потенціалу ігрових технологій у 1-й групі (ЕГ) 3-В класу було систематизовано та апробовано чотири основні блоки ігор (табл. 2.5)

Таблиця 2.5 – Структурно-змістовий комплекс ігрових технологій, застосований в ЕГ (3-В клас)

Блок ігрових технологій	Основні види та форми ігор	Навчально-розвивальна мета та приклади впровадження
1. Дидактичні та друковані ігри	- Настільно-друковані ігри - Кросворди - Сенсорні ігри - Ігри з картками	Актуалізація знань, закріплення понять, розвиток уваги та мислення. Приклади: “Екологічний кросворд”, “Павутинка взаємозв'язків», “Світлофор досягнень”
2. Сюжетно-рольові та симуляційні ігри	- Рольові ігри - Симуляційні ситуації - Екологічні та соціальні театри - Моделювання професій	Формування соціальних, екологічних та здоров'язбережувальних компетентностей. *Приклади:* симуляційна гра «Мій бюджет» (ДОДАТОК Д)
4. Цифрові ігри (Gamification)	- Інтерактивні вправи (Wordwall, LearningApps)	Підвищення мотивації через диджиталізацію, забезпечення

Блок ігрових технологій	Основні види та форми ігор	Навчально-розвивальна мета та приклади впровадження
	- Онлайн-вікторини (Kahoot!)	миттєвого зворотного зв'язку, рефлексія. *Приклади:* вікторини «Знайди пару», «Так чи Ні».

Детальніше розглянути змістовне наповнення кожного з блоків та методику їх використання можна, ознайомившись з матеріалами у додатку Д**.** Цифрові ігри та інтерактивні платформи (Gamification): з огляду на диджиталізацію початкової освіти в освітній процес ЕГ було органічно інтегровано цифрові ігрові сервіси (Wordwall, LearningApps, Kahoot!).

На етапі підсумування уроку використовувалися інтерактивні вправи «Вікторина» та «Знайди пару». Це забезпечувало миттєвий зворотний зв'язок і створювало позитивний емоційний фон наприкінці заняття. Для порівняння методичних підходів у таблиці подано фрагмент проєктування уроків з курсу «Я досліджую світ» у контрольній та експериментальній групах 3-В класу (табл. 2.6).

Таблиця 2.6 – Порівняльна характеристика організації етапів уроку «Я досліджую світ» у КГ та ЕГ 3-В класу

Етап уроку	Контрольна група (КГ) — Традиційна методика	Експериментальна група (ЕГ) — Ігрові технології
Актуалізація знань	Фронтальне опитування, виклики учнів до дошки, репродуктивні запитання учителя.	Вправа «Шифрувальник» або гра «Так чи Ні» з сигнальними картками.
Вивчення нового матеріалу	Пояснення вчителя за підручником, читання тексту ланцюжком, розгляд ілюстрацій.	Сюжетно-рольова гра, елементи симуляції, «Робота в групах дослідників» із картками-кейсами.
Закріплення та застосування знань	Виконання вправ у друкованому зошиті за зразком, відповіді на запитання після тексту.	Навчальний квест, дидактична гра «Прес-конференція», гра-

Етап уроку	Контрольна група (КГ) — Традиційна методика	Експериментальна група (ЕГ) — Ігрові технології
		змагання «Ерудит».
Рефлексія та підсумок	Опитування «Що нового ви дізналися?», виставлення оцінок/вербальних суджень.	Гра «Дерево успіху», інтерактивна цифрова вікторина (Wordwall), гра «Мікрофон відгуків».

Важливим аспектом практичної реалізації розробленої методики на формувальному етапі стало забезпечення наскрізної міжпредметної інтеграції та врахування принципу наступності між усіма змістовими лініями підручника «Я досліджую світ». Упровадження ігрових технологій не обмежувалося окремими розважальними паузами, а становило єдину цілісну систему, де кожне дидактичне завдання природно витікало з попереднього. Наприклад, під час вивчення весняного циклу тем особлива увага приділялася практично-орієнтованим іграм екологічного спрямування («Еко-патруль», «Міський еко-парламент»), які дозволяли молодшим школярам не просто засвоїти теоретичні правила поведінки в природі, а й випробувати їх у ролевих симуляціях, наближених до реальних життєвих ситуацій.

Крім того, під час апробації комплексу ігрових технологій значна увага приділялася створенню ситуації успіху для кожного учня, що є критично важливим для третьокласників із різним темпом навчальної діяльності. У результаті проведення та аналізу формувального етапу експериментальної роботи було систематизовано й підтверджено методичну ефективність розробленої системи ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 3-В класі. Узагальнення проведеного дослідження дає змогу сформулювати такі основні висновки:

- Трансформація освітнього середовища та емоційного клімату: спостереження за перебігом формувального етапу засвідчили, що регулярне та методично обґрунтоване використання ігрових технологій у 1-й групі

(експериментальній) 3-В класу суттєво змінило психолого-педагогічну атмосферу на уроках «Я досліджую світ». Завдяки ігровому контексту спостерігалося суттєве зниження рівня тривожності учнів під час виконання складних пізнавальних завдань, підвищився рівень психологічної розкутості та прискорився темп включення школярів у навчально-пізнавальну діяльність.

- Динаміка пізнавальної та комунікативної активності: школярі експериментальної групи демонстрували вищий рівень ініціативності, допитливості та самостійності. Дидактичний потенціал гри сприяв легшому та глибшому засвоєнню складних природничих, екологічних і соціальних понять. У процесі ігрової взаємодії діти ефективно оволодівали навичками аргументації власної думки, критичного аналізу інформації, а також розвивали суб’єкт-суб’єктну співпрацю, взаємовиручку та партнерські якості в командній роботі.

- Підтвердження педагогічної ефективності методики: таким чином, розроблена та впроваджена протягом квітня – травня 2026 року методика використання ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ» (на матеріалі підручника О. Волощенко, О. Козак, Г. Остапенко) повністю реалізувала свій освітній, розвивальний та виховний потенціал. Вона створила необхідні педагогічні умови для підвищення якості знань, активізації стійкого пізнавального інтересу та формування ключових і предметних компетентностей учнів експериментальної групи, що повністю підтверджує висунуту гіпотезу дослідження.

2.3 Аналіз ефективності впровадженої системи ігрових технологій

Для перевірки ефективності розробленої та впровадженої протягом квітня – першої половини травня 2026 року методичної системи ігрових технологій у другій половині травня 2026 року було проведено контрольний етап дослідження. Мета контрольного етапу полягала у здійсненні підсумкової діагностики рівнів сформованості предметних знань, умінь і пізнавального інтересу учнів 3-В класу до інтегрованого курсу «Я досліджую світ», виконанні порівняльного аналізу динаміки змін в експериментальній (1-ша група) та контрольній (2-га група) групах, а також у статистичному та якісному підтвердженні висунутої гіпотези дослідження.

Для забезпечення об’єктивності та достовірності порівняння на контрольному етапі було застосовано діагностичний інструментарій, аналогічний за структурою та складністю до того, що використовувався на констатувальному етапі (у березні 2026 року):

1. Підсумкова комбінована діагностувальна робота з курсу «Я досліджую світ», оцінювання когнітивно-знаннєвого та діяльнісно-практичного критеріїв;
2. Модифіковане анкетування та проективні методики (оцінювання мотиваційно-інтересного критерію);
3. Підсумкове педагогічне спостереження за навчальною активністю школярів на уроках.

Аналіз результатів підсумкової діагностувальної роботи (когнітивно-знаннєвий та діяльнісно-практичний критерії) засвідчив позитивні зміни в обох групах 3-В класу, проте рівень і якість цих змін суттєво відрізнялися (табл. 2.7).

Таблиця 2.7. - Динаміка рівнів сформованості знань та вмінь учнів 3-В класу з курсу «Я досліджую світ» (констатувальний та контрольний етапи, %)

Рівні сформованості знань	Констату-вальний етап (березень 2026)	Констату-вальний етап (березень 2026)	Контрольний етап (травень 2026)	Контрольний етап (травень 2026)	Динаміка (порівняно з березнем)	Динаміка (порівняно з березнем)
	ЕГ (1-ша гр.)	КГ (2-га гр.)	ЕГ (1-ша гр.)	КГ (2-га гр.)	ЕГ	КГ
Високий	21,4%	21,4%	50,0%	28,6%	+28,6%	+7,2%
Середній	50,0%	50,0%	42,9%	57,1%	-7,1%	+7,1%
Низький	28,6%	28,6%	7,1%	14,3%	-21,5%	-14,3%
Загалом	100%	100%	100%	100%	_	_

Як свідчать дані таблиці, в експериментальній групі (ЕГ), де на уроках «Я досліджую світ» систематично застосовувалися дидактичні, сюжетно-рольові, квест-технології та цифрові ігри, відбулися суттєві позитивні зрушення, а саме:

- кількість учнів з високим рівнем знань зросла з 21,4% до 50,0% (приріст склав +28,6% – 4 учні). Учні ЕГ продемонстрували глибоке розуміння причинно-наслідкових зв’язків у природі та суспільстві, високу точність оперування термінами та вміння застосовувати знання у нестандартних та практичних ситуаціях;

- частка учнів з низьким рівнем скоротилася з 28,6% до 7,1% (зменшення на -21,5% – 3 учні).

У контрольній групі (КГ), де навчання здійснювалося за традиційною методикою, також спостерігається певне зростання високого рівня (з 21,4% до 28,6%, приріст +7,2% – 1 учень), що пояснюється природним перебігом освітнього процесу, однак темпи розвитку показників є значно нижчими, ніж в ЕГ. Не менш виразну динаміку виявлено під час підсумкового діагностування мотиваційно-інтересного критерію. Для кращого сприйняття результатів можна подивитись отримані дані у вигляді стовпчикової діаграми (Рисунок 2.1).

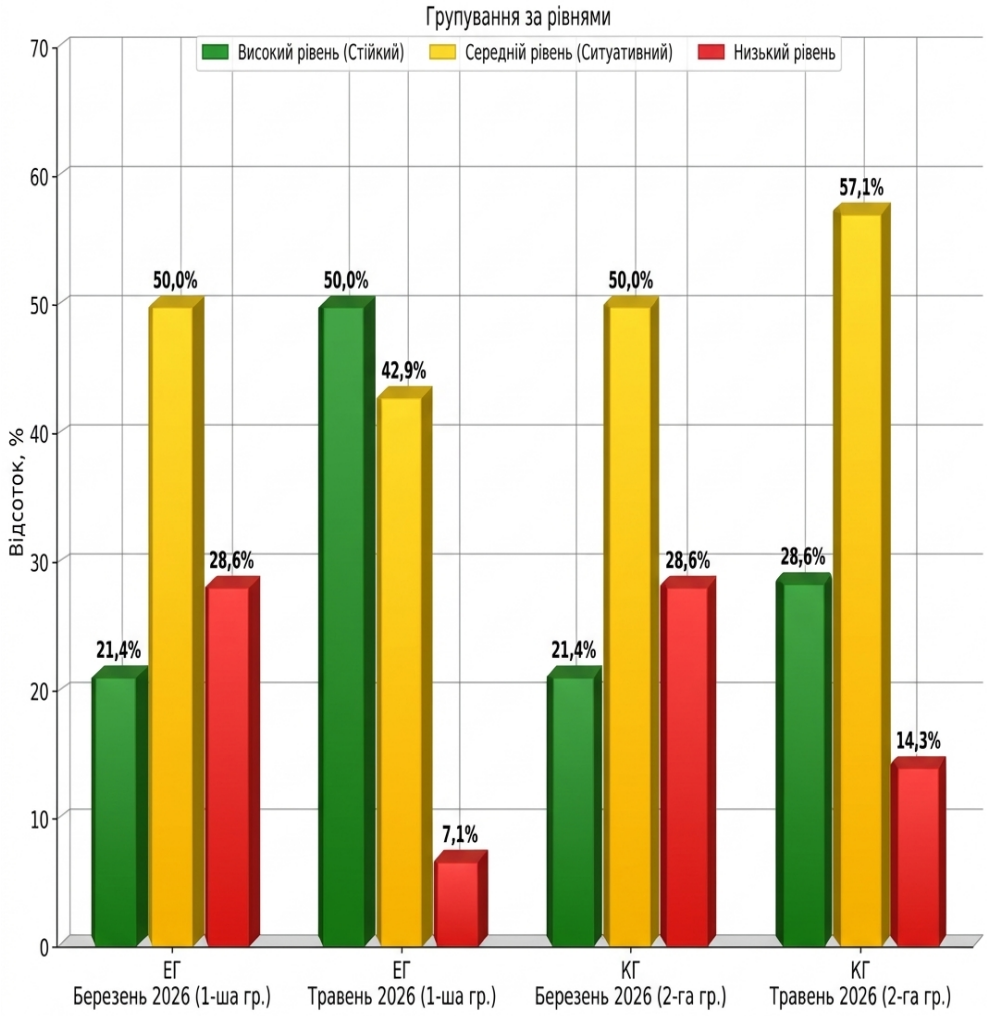


Рисунок 2.1 – Динаміка рівнів сформованості знань та вмінь учнів 3-В класу з курсу «Я досліджую світ» (констатувальний та контрольний етапи, %)

Результати контрольного зрізу мотиваційного критерію демонструють, що в ЕГ частка молодших школярів зі стійким (високим) пізнавальним інтересом зросла на +28,6% (і досягла 50,0%). За даними анкетування та педагогічного спостереження, учні 1-ї групи почали сприймати курс «Я досліджую світ» як один із найулюбленіших предметів. Впродовж квітня–травня 2026 року в них сформувалася стійка внутрішня мотивація до наукового пошуку, проведення дослідів та командного вирішення ігрових завдань. Дані, які відображають приріст показників високого рівня у двох групах, наведені в таблиці 2.8.

Таблиця 2.8 - Порівняльний приріст показників високого рівня в ЕГ та КГ за результатами експерименту (березень – травень 2026 р.)

Критерії дослідження	Приріст високого рівня в ЕГ (1-ша гр.)	Приріст високого рівня в КГ (2-га гр.)	Перевага ЕГ над КГ
Когнітивно-знаннєвий	+28,6% (4 учні)	+7,1% (1 учень)	+21,5% (3 учні)
Мотиваційно-інтересний	+35,7% (5 учнів)	+7,1% (1 учень)	+28,6% (4 учні)

Для уособлення та наочного порівняння загальної ефективності впровадженої методики подано підсумкові показники високого рівня за двома основними критеріями, з якими можна ознайомитись у вигляді діаграми (Рисунок 2.2). Аналіз даних рисунка 2.3.2 чітко демонструє суттєву перевагу експериментальної групи (ЕГ) над контрольною (КГ) за обома критеріями дослідження. Отриманий приріст показників високого рівня став можливим завдяки цілеспрямованому впровадженню розробленої методичної системи ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 3-В класі.

Якісний аналіз підсумкових результатів дав змогу виокремити такі ключові чинники ефективності впровадженої системи ігрових технологій:

1. Активізація мислення та подолання психологічних бар'єрів: систематичне застосування дидактичних ігор та інтерактивних квестів нівелювало психологічний бар’єр страху перед помилкою, що створило сприятливий емоційний клімат для вільної висловлювальної активності, розвитку критичного мислення та підвищення мовленнєвої ініціативності школярів.

2. Соціалізація та формування командно-кооперативних навичок: впровадження сюжетно-рольових та симуляційних ігор (зокрема, «Пресцентр екологів», «Мій бюджет») сприяло ефективній соціалізації третьокласників, розвитку навичок конструктивної комунікації, аргументації власної думки, толерантного ведення дискусії та прийняття колегіальних рішень у команді.

3. Цифрова залученість та оперативна рефлексія: інтеграція гейміфікованих платформ (Wordwall, Kahoot!) забезпечила високу емоційну включеність учнів протягом всього уроку, уможливила здійснення миттєвої якісної рефлексії та самоконтролю на завершальних етапах навчальних занять.

4. Комплексне формування компетентностей: поєднання безкомп’ютерних ігрових форматів із цифровими та STEM-елементами забезпечило цілісність сприйняття навчального матеріалу, сприяло підвищенню рівня засвоєння природничих, екологічних і соціальних понять.

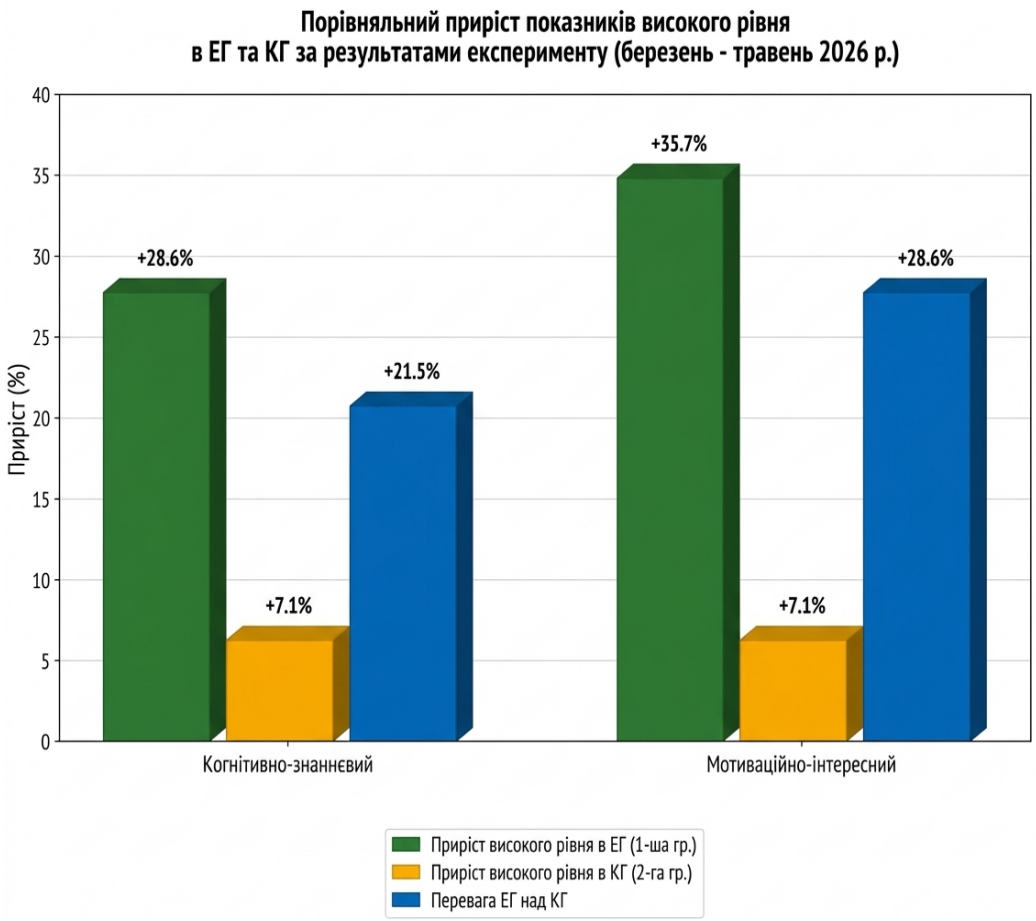


Рисунок 2.2 - Порівняльний приріст показників високого рівня в ЕГ та КГ за результатами експерименту

Таким чином, порівняльний аналіз результатів констатувального (березень 2026 р.) та контрольного (травень 2026 р.) етапів дослідження засвідчив позитивну якісну та кількісну динаміку в експериментальній групі. Це підтвердило, що цілеспрямоване та системне використання ігрових

технологій на уроках курсу «Я досліджую світ» у 3 класі забезпечує вірогідне підвищення рівня навчальних досягнень здобувачів освіти та формує стійкий пізнавальний інтерес до предмета.

Отримані емпіричні дані повністю доводять педагогічну ефективність розробленої методичної системи та підтверджують висунуту наукову гіпотезу магістерського дослідження.

Висновки до розділу 2

У другому розділі кваліфікаційної роботи на основі організації та проведення дослідно-експериментальної роботи на базі 3-В класу (загальною кількістю 28 учнів, поділених на експериментальну – ЕГ та контрольну – КГ групи по 14 осіб) було практично перевірено та доведено ефективність розробленої методичної системи застосування ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (на матеріалі підручника О. Волощенко, О. Козак, Г. Остапенко).

На підставі здійсненого аналізу емпіричних даних можна зробити такі висновки:

1. Констатувальний етап експерименту засвідчив однорідність і якісну еквівалентність обох груп на початковому етапі (березень 2026 року). Діагностування виявило, що в більшості третьокласників переважав середній та низький рівні сформованості предметних знань, причому інтерес до предмета мав переважно ситуативний характер. Це об’єктивно підтвердило необхідність цілеспрямованого впровадження ігрових технологій.

2. Формувальний етап (квітень – перша половина травня 2026 року) реалізував розроблений комплекс ігрових технологій (дидактичних, сюжетно-рольових, квест-технологій та цифрових гейміфікованих інструментів, зокрема платформ *Wordwall, LearningApps, Kahoot!* та матеріалів, створених за допомогою штучного інтелекту Gemini). Застосування диференційованого підходу та ігрового моделювання забезпечило активізацію пізнавальної

діяльності, створення ситуації успіху для кожного учня та підтримку дітей з особливими освітніми потребами (ООП) в інклюзивному середовищі.

3. Контрольний етап і подальший статистичний аналіз результатів (друга половина травня 2026 року) продемонстрували суттєву перевагу експериментальної групи над контрольною. Зокрема, частка учнів ЕГ із високим рівнем знань зросла на 28,6% і досягла 50,0% (проти 28,6% у КГ), тоді як низький рівень скоротився до 7,1% (порівняно з 14,3% у КГ). Позитивну динаміку зафіксовано й за мотиваційно-інтересним критерієм.

Отримані кількісні та якісні показники переконливо свідчать про досягнення мети дослідження, підтверджують ефективність запропонованої методики та доводять правильність висунутої гіпотези про те, що систематичне й цілеспрямоване використання ігрових

ВИСНОВКИ

У магістерській роботі здійснено теоретичне узагальнення й практичне розв’язання актуальної педагогічної проблеми щодо розкриття та реалізації освітнього потенціалу ігрових технологій у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі. Результати проведеного дослідження дають підстави зробити такі висновки:

1. Теоретичний аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури засвідчив, що гра для молодших школярів є природною потребою, потужним стимулом пізнавальної активності та ефективним містком під час переходу від дошкільного дитинства до систематичного навчання. З’ясовано, що в умовах реалізації Концепції Нової української школи ігрові технології розглядаються не просто як розважальний елемент уроку, а цілісна методична система, що сприяє формуванню в учнів ключових і предметних компетентностей, розвитку критичного мислення, креативності, комунікації та співпраці.

2. Розкрито сутність та дидактичні можливості інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у контексті вимог Державного стандарту початкової освіти. Визначено, що специфіка «Я досліджую світ» полягає в синергії природничої, мовно-літературної, математичної, цивільної та історичної, соціальної і здоров’язбережувальної, технологічної та інформатичної освітніх галузей. Доведено, що саме інтегрований характер предмета створює оптимальне підґрунтя для широкого застосування ігрових технологій, оскільки вони дозволяють природно поєднувати знання з різних галузей у цілісну картину світу.

3. Систематизовано дидактичний потенціал ігрових технологій за чотирма основними блоками: дидактичні та настільно-друковані ігри (для актуалізації та первинного закріплення знань), сюжетно-рольові та симуляційні ігри (для формування соціально-громадянських та здоров’язбережувальних компетентностей через моделювання реальних ситуацій), інтерактивні квест-технології (для узагальнення знань та розвитку командної взаємодії) та цифрові ігри / гейміфіковані сервіси (Wordwall,

LearningApps, Kahoot!) (для підвищення мотивації та забезпечення миттєвої рефлексії).

4. Розроблено та впроваджено методичний комплекс ігрових завдань і ситуацій в освітній процес експериментальної групи (1-ша група 3-В класу) протягом квітня – першої половини травня 2026 року. Визначено та реалізовано основні педагогічні умови ефективності ігрових технологій: відповідність гри меті та змісту уроку; систематичність та дозованість за часом (10–15 хвилин); урахування психофізіологічних особливостей третьокласників; поєднання індивідуальних, парних і групових форм роботи. Доведено, що традиційна методика, застосована в контрольній групі (2-га група 3-В класу), значно поступається ігровій за рівнем залученості та емоційного відгуку учнів.

5. Експериментально перевірено ефективність розробленої методичної системи під час контрольного етапу дослідження (друга половина травня 2026 року). Порівняльний аналіз результатів констатувального (березень 2026 р.) та контрольного (травень 2026 р.) етапів засвідчив переконливу позитивну динаміку в експериментальній групі:

- за когнітивно-знаннєвим критерієм частка учнів з високим рівнем знань в ЕГ зросла на 28,6% (досягнувши 50,0% – 7 учнів), тоді як у КГ приріст склав лише 7,1% (до 28,6% – 4 учні); при цьому частка низького рівня в ЕГ скоротилася до мінімальних 7,1% (1 учень);

- за мотиваційно-інтересним критерієм частка школярів зі стійким (високим) пізнавальним інтересом до предмета «Я досліджую світ» в ЕГ зросла на 35,7% (досягнувши 57,1% – 8 учнів), порівняно з приростом у КГ лише на 7,1% (до 28,6% – 4 учні).

Отже, результати дослідно-експериментальної роботи повністю підтвердили висунуту наукову гіпотезу: систематичне цілеспрямоване та методично обґрунтоване використання варіативних ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» суттєво підвищує якість предметних знань здобувачів початкової освіти, активізує їхню пізнавальну

діяльність та забезпечує формування стійкого внутрішнього інтересу до вивчення предмета.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів окресленої психолого-педагогічної та методичної проблеми, а лише визначає концептуальні шляхи її практичного розв’язання в умовах Концепції Нової української школи. Практична цінність одержаних результатів полягає в можливості використання розробленого дидактичного комплексу вчителями початкових класів, асистентами вчителів та студентами педагогічних спеціальностей. Подальшого наукового пошуку та детального практичного розроблення потребують такі актуальні напрями:

- цифровізація та адаптивні технології: проєктування інтерактивних гейміфікованих освітніх ресурсів і цифрових навчальних ігор для ефективної організації дистанційного та змішаного навчання молодших школярів в умовах сучасних освітніх викликів;

- інклюзивний вимір та диференціація: створення комплексу адаптованих і модифікованих ігрових вправ, терапевтичних казок та сенсорно-ігрових технік для дітей з особливими освітніми потребами в умовах інклюзивного класу, що сприятиме їхній успішній соціалізації та безбар'єрній включеності в освітній процес;

- формування емоційно-соціального інтелекту: дослідження впливу міжпредметних ігрових проєктів, сюжетно-рольових симуляцій та ігрових квестів на розвиток емпатії, критичного мислення, навичок саморегуляції, стресостійкості та медіаграмотності здобувачів початкової освіти.

Комплексне розв’язання окреслених завдань сприятиме подальшій модернізації початкової ланки освіти та забезпечить створення гармонійного, безпечного й високоефективного освітнього середовища для кожного здобувача освіти.

ДЕКЛАРАЦІЯ ВИКОРИСТАННЯ ГЕНЕРАТИВНОГО ШІ (GAIDeT)

Розкриття факту делегування завдань генеративному ШІ

Автори заявляють про використання генеративного ШІ у процесі дослідження та підготовки рукопису. Відповідно до таксономії GAIDeT (2026), наведені нижче завдання були делеговані інструментам генеративного ШІ за повного людського нагляду:

- Пошук і систематизація літератури.
- Вичитування та редагування.

Використаний інструмент генеративного ШІ: ChatGPT.

Повну відповідальність за фінальний рукопис несуть автори.

Інструменти генеративного ШІ не зазначаються як автори та не несуть відповідальності за кінцеві результати.

Декларацію подав(ла): Орищак Юлія

Додаткова примітка: Використовувала ШІ для редагування тексту, добору літератури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрусенко І. В. Застосування інтерактивних та ігрових методів на уроках курсу «Я досліджую світ». *Молодь і ринок*. 2022. № 3 (201). С. 72–77.

2. Бех І. Д. Особистісно орієнтоване виховання: шляхи реалізації. Київ : Либідь, 2018. 280 с.

3. Бібік Н. М. Інтегрований курс «Я досліджую світ»: методика навчання. Київ : Світич, 2021. 210 с.

4. Бібік Н. М. Нова українська школа: порадник для вчителя. Київ : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.

5. Бондар В. І. Дидактика : підручник. Київ : Навчальна книга, 2019. 368 с.

6. Бондарчук О. І. Психологія молодшого школяра : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2020. 216 с.

7. Василенко О. М. Формування дослідницьких умінь молодших школярів засобами дидактичної гри. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*. 2021. Вип. 22. С. 110–114.

8. Вашуленко О. В. Діяльнісний підхід як основа формування ключових компетентностей молодших школярів. *Початкова школа*. 2023. № 2. С. 75–82.

9. Ващенко Л. В. Класифікація та структура ігрових технологій навчання у сучасній початковій освіті. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2022. № 3 (117). С. 45–52.

10. Виготський Л. С. Психологія дитячого віку. Харків : Видавництво «Ранок», 2018. 256 с.

11. Волощенко О. В., Козак О. П. Я досліджую світ : методичний посібник для вчителя початкових класів. Київ : Світич, 2021. 192 с.

12. Волощук І. С. Інноваційні технології в початковій школі: збірник сценаріїв уроків та ігрових завдань з курсу «Я досліджую світ». Львів : Видавництво ЛНУ, 2023. 180 с.

13. Гільберг Т. Г., Сак Т. В. Інтегрований курс «Я досліджую світ» у 3 класі: концептуальні засади та методика викладання. Київ : Оріон, 2020. 176 с.

14. Гільберг Т. Г., Тарнавська С. С., Павич Н. М. Методика навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 3–4 класах. Тернопіль : Астон, 2021. 272 с.

15. Грищенко І. В. Квест-технології та гейміфікація на уроках природничого спрямування в початковій школі. *Початкова школа*. 2023. № 9. С. 27–32.

16. Державний стандарт початкової освіти : Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 (у редакції Постанови КМУ від 24 липня 2019 р. № 688). URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF (дата звернення: 16.06.2026).

17. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2004. 352 с.

18. Ельконін Д. Б. Психологія гри. Київ : Освіта України, 2019. 304 с.

19. Ковалева О. В. Розвивальний потенціал дидактичної гри в освітньому процесі НУШ. *Початкова школа*. 2021. № 4. С. 15–19.

20. Коваль Л. В., Скворцова С. О. Методика навчання освітніх галузей у початковій школі. Харків : Ранок, 2022. 384 с.

21. Коваль Н. С. Теорія і методика навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» в початковій школі. Київ : Академвидав, 2019. 208 с.

22. Коваленко В. С. Гейміфікація освітнього процесу в початковій школі : навч.-метод. посіб. Тернопіль : Мандрівець, 2023. 144 с.

23. Кодлюк Я. П. Інноваційні технології в початковій освіті: теорія і практика. Тернопіль : Підручники і посібники, 2022. 184 с.

24. Козак О. П., Жирська Г. Я. Система дидактичних ігор та вправ до інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (3 клас). Тернопіль : Астон, 2023. 160 с.

25. Концепція нової української школи. 2016. URL: https://mon.gov.ua/2016/12/05/konczepcziya.pdf (дата звернення: 16.06.2026).

26. Кравчук О. В., Мельник Н. І. Освітній потенціал гейміфікованого навчання в умовах реалізації концепції НУШ. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5: Педагогічні науки*. 2023. Вип. 91. С. 102–107.

27. Кудикіна Н. В. Педагогічні керівництво ігровою діяльністю дітей : навч. посіб. Київ : КМПУ ім. Б. Грінченка, 2018. 216 с.

28. Кузьмінський А. І. Педагогічний експеримент у кваліфікаційних дослідженнях з початкової освіти. Черкаси : ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2021. 175 с.

29. Мамутов Р. Ш. Математична статистика в педагогічних дослідженнях : навч. посіб. Харків : Основа, 2020. 160 с.

30. Мартиненко С. М. Психолого-педагогічний супровід дитини в умовах Нової української школи. Київ : Генеза, 2021. 224 с.

31. Мельник Л. В. Дидактичні ігри та квести на уроках «Я досліджую світ» у 3 класі. *Початкове навчання та виховання*. 2024. № 2. С. 22–28.

32. Мироненко О. В., Видахвевич Т. І. Ігрові технології як інноваційна форма навчально-виховного процесу. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 54.

33. Морзе Н. В., Барна О. В. Методичні засади діагностики навчальних досягнень здобувачів початкової освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2021. Т. 84, № 4. С. 15–31.

34. Морзе Н. В., Глазунова О. Г. Моделі гейміфікації в сучасній початковій школі: цифрові інструменти та платформи. *Інформаційні технології в освіті*. 2021. № 46. С. 15–29.

35. Навчання через гру: методичні рекомендації / під ред. О. Роми. Ромни : ТОВ «Еліт-Прінт», 2018. 124 с.

36. Нова українська школа: порадник для вчителя / під заг. ред. Н. М. Бібік. Київ : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2019. 206 с.

37. Носенко Е. Л. Методи психолого-педагогічного дослідження в освіті : навч. посіб. Дніпро : ДНУ, 2019. 220 с.

38. Онопрієнко О. В. Інноваційні технології навчання в початковій школі. *Початкова школа*. 2021. № 6. С. 8–14.

39. Онопрієнко О. В. Проєктування дидактичних ігор для формування дослідницьких умінь молодших школярів. *Український педагогічний журнал*. 2024. № 1. С. 31–39.

40. Павелків Р. В., Цигипало О. П. Дитяча психологія : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2019. 432 с.

41. Павлова Н. А. Цифрові освітні ресурси та гейміфікація в НУШ : практичний посібник. Київ : Генеза, 2022. 128 с.

42. Пехота О. М. Індивідуалізація та діагностика пізнавальної активності учнів у початковій школі. Дніпро : Інновація, 2020. 198 с.

43. Підласий І. П. Педагогіка : у 3 т. Т. 2: Процес навчання. Київ : Видавничий дім «Слово», 2020. 512 с.

44. Пінчук О. П. Гейміфікація та ігрові технології в сучасній початковій освіті. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. Т. 78, № 4. С. 45–58.

45. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ : Наша культура і наука, 2014. 144 с.

46. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. Київ : А.С.К., 2018. 192 с.

47. Рома О., Співаковський О. Діяльнісний підхід у початковій школі: методичні рекомендації щодо впровадження ігрових технологій. Київ : Педагогічна думка, 2023. 112 с.

48. Савченко О. Я. Дидактика початкової освіти : підручник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : Грамота, 2012. 504 с.

49. Савченко О. Я. Дидактика початкової освіти : підручник. Київ : Грамота, 2017. 360 с.

50. Сисоєва С. О. Педагогічні дослідження: методологія, теорія, практика. Київ : Видавничий центр «КНТ», 2021. 360 с.

51. Скрипченко О. В. Методи обробки даних та інтерпретації результатів експериментального навчання у початковій школі. *Освітологічний дискурс*. 2022. № 2 (37). С. 88–96.

52. Степанова Т. М., Захарова О. А. Інтерактивні та ігрові методи навчання на уроках курсу «Я досліджую світ». Запоріжжя : Просвіта, 2022. 142 с.

53. Сухомлинська О. В. Гра як засіб виховання та розвитку дитини в українській педагогічній спадщині. *Рідна школа*. 2020. № 4. С. 12–18.

54. Сухомлинська О. В. Ігрова діяльність як засіб формування пізнавального інтересу молодших школярів. *Педагогічний альманах*. 2019. Вип. 42. С. 88–94.

55. Ткаченко Л. П. Цифрові ігрові технології на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ». *Нова педагогічна думка*. 2022. № 1. С. 48–53.

56. Фіцула М. М. Педагогіка : підручник. Київ : Академвидав, 2020. 560 с.

57. Шевченко О. В. Критерії та показники оцінювання рівня сформованості дослідницьких умінь молодших школярів на уроках ЯДС. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2022. № 80. С. 134–139.

58. Шквир О. Л. Гейміфікація в початковій освіті: від теорії до практики інноваційного навчання. Хмельницький : ХНУ, 2021. 210 с.

59. Шпак М. М. Використання дидактичних ігор на уроках природничого циклу в початковій школі. *Початкова школа*. 2022. № 4. С. 15–19.

60. Gemini : генеративний інструмент штучного інтелекту / Google. Використовувався для створення ілюстративного матеріалу додатків.

ДОДАТОК А

МОДИФІКОВАНА АНКЕТА ОЦІНКИ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ ТА МОТИВАЦІЇ ДО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»

(на основі методики Н. Лускановї)

Прізвище та ім'я учня/учениці: _____

Клас: 3-В
Дата: ___ . ___ . 2026 р.

Група: [ ] Експериментальна
[ ] Контрольна

Етап: [ ] Констатувальний
[ ] Формувальний

Прочитай запитання та обери одну відповідь, яка тобі найбільше підходить. Постави галочку ☑️ або хрестик ☒ у відповідному квадратику.

1. Тобі подобається навчатися у школі та дізнаватися про навколишній світ?

☐ а) Так, дуже подобається! *(3 б.)*

☐ б) Не завжди, буває по-різному. *(1 б.)*

☐ в) Ні, не подобається. *(0 б.)*

2. З яким настроєм ти зазвичай йдеш на уроки «Я досліджую світ»?

☐ а) З радістю та цікавістю. *(3 б.)*

☐ б) З звичайним настроєм, як завжди. *(1 б.)*

☐ в) Не хочеться йти на урок. *(0 б.)*

3. Якби вчитель сказав, що завтра уроки ЯДС необв'язкові, ти б прийшов/прийшла?

☐ а) Обов'язково прийшов/прийшла б! *(3 б.)*

☐ б) Не знаю, мабуть залишся б вдома. *(1 б.)*

☐ в) Ні за що б не прийшов/прийшла. *(0 б.)*

4. Подобається тобі, коли на уроці ЯДС ми проводимо досліди,

експерименти та граємо в навчальні ігри?

- ☐ а) Так, це мої найулюбленіші уроки! *(3 б.)*
- ☐ б) Подобається, але не всі завдання. *(1 б.)*
- ☐ в) Ні, краще просто читати підручник. *(0 б.)*

5. Чи розповідаєш ти вдома батькам або друзям про те, що цікавого дізнався/дізналася на уроці ЯДС?

- ☐ а) Так, завжди часто розповідаю! *(3 б.)*
- ☐ б) Іноді розповідаю, якщо було щось незвичне. *(1 б.)*
- ☐ в) Ніколи нічого не розповідаю. *(0 б.)*

6. Якби тобі запропонували обрати додаткове заняття, що б ти обрав/обрала?

- ☐ а) Клуб юних дослідників та наукових експериментів. *(3 б.)*
- ☐ б) Звичайне додаткове повторення матеріалу. *(1 б.)*
- ☐ в) Взагалі нічого не обрав/обрала б. *(0 б.)*

7. Що ти відчуваєш, коли на уроці виникає складне чи нестандартне запитання?

- ☐ а) Мені цікаво знайти відповідь і розібратися! *(3 б.)*
- ☐ б) Чекаю, поки пояснить вчитель або інші діти. *(1 б.)*
- ☐ в) Мені це нецікаво і складно. *(0 б.)*

8. Чи хотів/хотіла б ти робити власні невеликі STEM-проєкти та дослідження з ЯДС?

☐ а) Так, дуже хотів/хотіла б! *(3 б.)*

☐ б) Можна спробувати, якщо будуть допомагати. *(1 б.)*

☐ в) Ні, це забирає багато часу. *(0 б.)*

9. Твій клас та вчитель тобі подобаються?

☐ а) Так, дуже подобаються! *(3 б.)*

☐ б) Нормально, звичайно. *(1 б.)*

☐ в) Ні. *(0 б.)*

10. Якби ти став/стала вчителем ЯДС, що б ти змінив/змінила на уроках?

☐ а) Додав/додала б більше ігор, дослідів та цікавих завдань. *(3 б.)*

☐ б) Залишив/залишила б усе як є. *(1 б.)*

☐ в) Відмінив/відмінила б ці уроки. *(0 б.)*

КЛЮЧ ТА ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ РІВНІВ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ:

(Високий рівень) — 25–30 балів: яскраво виражений пізнавальний інтерес, висока мотивація до дослідження, активність на уроках ЯДС.
(Достатній / Середній рівень) — 15–24 бали: позитивне ставлення до уроків, але інтерес більшою мірою залежить від наявності ігрових та наочних елементів.
(Низький рівень) — 0–14 балів: нейтральне або негативне ставлення до навчання, низький пізнавальний інтерес, перевага ситуативним подразникам.

ДОДАТОК Б

ПРОЄКТИВНА МЕТОДИКА «НЕЗАВЕРШЕНІ ПРОПОЗИЦІЇ»
(дослідження мотивів та емоційного ставлення до уроків «Я досліджую світ»)

Прізвище та ім'я учня/учениці: _____ **Клас:** 3-В **Дата:** ___ . ___ . 2026 р.

Група: [ ] Експериментальна [ ] Контрольна

Етап: [ ] Констатувальний [ ] Формувальний

Інструкція для учнів: Допиши речення так, як ти справді думаєш і відчуваєш. Тут немає «правильних» чи «неправильних» відповідей — найважливіша твоя власна думка!

1. Мій улюблений предмет у школі — це ..., тому що

Відповідь:
_____
_____
_____
_____
_____

2. На уроках «Я досліджую світ» мені найбільше подобається, коли ми

Відповідь:
_____
_____
_____
_____
_____
_____

3. Найцікавіше завдання, яке я виконував/виконувала на уроці ЯДС, це

Відповідь:
_____
_____
_____
_____

_____

4. Коли ми на уроці граємо в навчальні ігри чи проводимо досліди, я відчуваю

Відповідь:

_____
_____
_____
_____

5. Мені буває сумно або нудно на уроці, якщо

Відповідь:

_____
_____
_____
_____
_____
_____

6. Якби я міг / могла сам/сама обрати тему для дослідження, я б дізнався/дізналася про

Відповідь:

_____
_____
_____
_____
_____
_____

7. На уроках ЯДС я почуваюся впевнено, коли

Відповідь:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

8. Школа для мене — це місце, де я

Відповідь:

_____
_____
_____
_____
_____
_____

КАТЕГОРІЇ ЯКІСНОГО АНАЛІЗУ ВІДПОВІДЕЙ
(для дослідника):

1. Внутрішній пізнавальний мотив (інтерес до змісту знань, досліджень, ігор, експериментів).
2. Соціально-позиційний мотив (прагнення отримати оцінку, похвалу вчителя/батьків, статус у класі).
3. Уникання неприємностей / Поверхнева мотивація (орієнтація на формальне виконання вимог).
4. Емоційне ставлення (позитивне / нейтральне / тривожне / негативне).

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

ДОДАТОК В

КАРТКА-ІНСТРУКЦІЯ ДОСЛІДНИКА

STEM-експеримент: «Приховане послання»

Мета: Дослідити приховані властивості лимонного соку та дізнатися, як температура допомагає виявити невидимі написи.

Матеріали та обладнання:

Свіжовіджатий лимонний сік (у стаканчику)

Ватні палички або пензлики

Аркуш білого цупкого паперу

Джерело тепла для проявляння (настільна лампа з лампою розжарювання, праска або фен — *використовує тільки вчитель!*)

Крок 1: Підготовка невидимих чорнил:
Візьми ватну паличку або пензлик та занур його в стаканчик із лимонним соком. Злегка віджми лишню рідину об край стаканчика.

Крок 2: Пишемо послання:
Напиши на білому аркуші паперу секретне слово, кодове число або намалюй символ. Пиши охайно, злегка змочуючи паличку в соці за потреби.

Крок 3: Сушимо аркуш:
Залиш аркуш на 3–5 хвилин до повного висихання. Коли сік висохне, надпис стане абсолютно невидимим!

Крок 4: Проявляємо шифр:

Виконання тільки дорослим! Передай аркуш вчителю. Під дією тепла (висушування феном або нагрівання над лампою) лимонний сік окислюється, темніє і перетворюється на коричневі літери.

Наукове пояснення (Як це працює?):

Лимонний сік містить органічні речовини (зокрема лимонну кислоту). Під час нагрівання ці речовини вступають у реакцію з киснем, руйнуються та обвуглюються швидше за самий папір. Саме тому невидимий текст стає темно-коричневим!



Рисунок В1- розроблено за допомогою генеративного інструменту штучного інтелекту для візуального відображення.

ДОДАТОК Г

ТРИЗ-гра «Друге життя речей»

Картка-кейс № 1: «Пригоди пластикової пляшки»

Використовуваний матеріал: Порожня прозора пластикова пляшка (1.5 л) з кришкою.

Екологічна проблема: Пластикова пляшка розкладається у довкіллі понад 450 років. Якщо її просто викинути, вона забруднює ґрунт і океани.

Завдання винахідникам: Вигадайте **3 різні способи**, як перетворити цю пляшку на корисну річ для шкільного куточка природи або класного підвіконня.

Підказки для роздумів:

1. Прозорий пластик добре пропускає сонячне світло.
2. Пляшка не пропускає воду і легко розрізається ножицями.

Картка-кейс № 2: «Таємничий картонний циліндр»

Використовуваний матеріал: Щільна картонна втулка від паперових рушників або туалетного паперу.

Екологічна проблема: Щодня до смітників потрапляють тисячі таких втулок, хоча на їхнє виробництво витрачається деревина.

Завдання винахідникам: Створіть проєкт органайзера для шкільного приладдя (олівців, лінійок, скріпок) або конструктор для настільної гри на перерві.

Підказки для роздумів:

1. Втулка має міцну круглу форму, але легко склеюється клеєм PVA чи скотчем.
2. Її можна фарбувати, розрізати на кільця різної висоти або з'єднувати між собою.

Рекомендації щодо проведення гри у класі:

Формат: Об'єднайте клас у 2 команди («Винахідницькі бюро»). Кожна команда отримує одну картку та аркуш А3 для замальовки схеми свого винаходу.

Час: 7–10 хвилин на обговорення та замальовку, 1–2 хвилини кожній команді на презентацію перед класом.

Оцінювання (за ТРИЗ): Оцінюється не тільки естетика, а й креативність (незвичайність ідеї) та практична користь нового предмета.



Рисунок Г1- розроблено за допомогою генеративного інструменту штучного інтелекту для візуального відображення.

ДОДАТОК Д

Гра «Мій бюджет»

Навчальна мета: Навчитися розрізняти потреби (обов’язкові витрати) та бажання (додаткові витрати), опанувати базові навички планування, аналізу й ухвалення спільних фінансових рішень.

Підготовка та реквізит:

Ігрова валюта: «Гривники» або ігрові монети/фішки (наприклад, 100 фішок на кожну «сім’ю»).

Бланки «Сімейного бюджету»: Таблиці з двома основними колонками: *«Обов’язкові витрати»* та *«Витрати за бажанням»*.

Картки витрат:

Обов’язкові (Потреби): *Оренда/комунальні послуги, базова їжа, ліки, проїзд у транспорті, зимовий одяг.*

Додаткові (Бажання): *Квитки в кіно, ігрова приставка, солодощі, новий ґаджет, поїздка в парк розваг, іграшка.*

Картки «Форс-мажор»: *«Зламався кран — ремонт коштує 10 монеток»*, *«Захворів кіт — візит до ветеринара 15 монеток»*

Розподіл ролей:

Клас об'єднується в мікрогрупи по 3–4 учні — **«Ігрові сім'ї»**.

Мама/Тато (Фінансовий менеджер): Записує рішення в бланк.

Хранитель скарбниці: Перераховує фішки та видає «оплату».

Контролер потреб: Слідкує, щоб у першу чергу були покриті життєво необхідні категорії.

Аналітик бажань: Аргументує доцільність додаткових покупок.

Хід гри (40 хвилин)

Етап 1. Отримання доходу та інструктаж (5 хвилин)

Кожна «сім’я» отримує однаковий стартовий капітал — 100 монеток.

Учитель пояснює головне правило: *"Спочатку ми купуємо те, без чого не зможемо жити та навчатися, а вже потім — те, що робить нас щасливішими, але не є життєво необхідним."*

Етап 2. Розподіл обов'язкових витрат — Потреби (10 хвилин)

Команда розглядає картки з базовими потребами та сплачує за них необхідну суму фішок:

- Продуктовий кошик — 30 монеток.

- Комунальні послуги та світло — 20 монеток.

- Проїзд / паливо — 10 монеток.

- Ліки та гігієна — 10 монеток.

Підсумок етапу: Обов'язкові витрати складають 70 монеток. У касі залишається 30 монеток.

Етап 3. Планування додаткових витрат — Бажання (10 хвилин)

Учні вибирають із каталогу бажань ті товари або розваги, на які їм вистачає залишку (30 монеток):

- Новенький велосипед — 25 монеток.

- Похід у кінотеатр із попкорном — 10 монеток.

- Торт і солодощі — 5 монеток.

- Нова настільна гра — 15 монеток.

На цьому етапі виникає дискусія всередині групи, адже залишку не вистачає на все одразу. Діти вчаться домовлятися, аргументувати та поступатися.

Етап 4. Несподівана подія — «Форс-мажор» (7 хвилин)

Учитель проходить між групами та пропонує витягнути закриту картку «Спеціальна подія».

Подія	**Наслідок для бюджету**
«Зламався холодильник»	Потрібно терміново сплатити **15 монеток** за ремонт.
«Премія за економію світла»	Додається **+10 монеток** до бюджету.
«Загубилася проїзна картка»	Потрібно сплатити **5 монеток**.

Якщо випадає негативна подія, а вільних монеток не залишилося, команда змушена відмовитися від частини раніше обраних «бажань» (наприклад, відкласти купівлю велосипеда або скасувати похід у кіно), щоб перекрити незаплановані витрати.



Рисунок П1 - розроблено за допомогою генеративного інструменту штучного інтелекту Gemini для візуального відображення.

Етап 5. Підсумки та рефлексія (8 хвилин)

Кожна команда презентує свій підсумковий бланк.

Запитання для обговорення:

1. *Що було найважче: вибрати обов'язкові витрати чи відмовитися від бажань?*

2. *Як «форс-мажор» змінив ваші плани? Чому важливо мати «фінансову подушку» (запасні монетки)?*

Ця гра дуже добре підходить для учнів 3 класу, адже завдяки їй діти фізично відчувають, як «тане» бюджет із кожною покупкою і вчаться раціонально розподіляти кошти. Гра моделює реальні життєві ситуації та формує критичне мислення щодо забаганок.

Документ підписано у сервісі Вчасно (продовження)
Кваліфікаційна робота_ Орищак (1)-1.pdf

Документ відправлено (02125220): 09:08 24.11.2026
Документ отримано (02125220): 09:08 24.11.2026

Відправник документу

Електронний підпис
09:08 24.11.2026
Ідентифікаційний код: 3260904520
Орищак Юлія Михайлівна
Власник ключа: Орищак Юлія Михайлівна
Час перевірки КЕП/ЕЦП: 09:08 24.11.2026
Статус перевірки сертифікату: Сертифікат діє
Серійний номер: 37533460D0C788A604000000BC5F0B0023224000
Тип підпису: кваліфікований
Тип сертифікату: кваліфікований