


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

Допущено до захисту
Завідувач кафедрую


_____Марина НЕСТЕРЕНКО
«15» жовтня 2025 р.

**ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ
ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»**

Кваліфікаційна робота магістра

Виконавець: здобувач другого рівня вищої
освіти, групи м201ПО-з
Галузь знань 01 Освіта
Спеціальність 013 Початкова освіта
Освітньо-професійна програма: Початкова
освіта
ТКАЧЕНКО Наталя Павлівна
Керівник: ас. САПРАНКОВА Катерина
Володимирівна

Рецензент: ас. КОВАЛЬ Карина Валентинівна

ЗМІСТ

| | |
|--|----|
| ВСТУП | 3 |
| РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ | 7 |
| 1.1 Сутність поняття «ігрові технології» в сучасній педагогіці..... | 7 |
| 1.2 Класифікація ігор та їх дидактичний потенціал у навчанні молодших школярів..... | 14 |
| 1.3 Аналіз досвіду використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»..... | 20 |
| Висновки до першого розділу..... | 27 |
| РОЗДІЛ 2 ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІНТЕГРОВАНОВОГО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» | 28 |
| 2.1 Методика організації констатувального етапу експериментального дослідження..... | 28 |
| 2.2 Дослідження ефективності використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі..... | 33 |
| 2.3 Динаміка результатів дослідження..... | 39 |
| Висновки до другого розділу..... | 44 |
| ВИСНОВКИ | 45 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 48 |
| ДОДАТКИ | 54 |

ВСТУП

Актуальність дослідження. У сучасних умовах реформування української освіти, зокрема впровадження концепції Нової української школи значно зростає роль ігрових технологій як засобу реалізації компетентнісного, діяльнісного та особистісно-орієнтованого підходів до навчання. Використання ігрових методів сприяє формуванню позитивної навчальної мотивації, активізації пізнавальної діяльності учнів, розвитку критичного мислення, творчого потенціалу та соціальної взаємодії.

Ігрові методи дозволяють органічно поєднувати навчання і виховання в єдину педагогічну систему, у межах якої засвоєння знань відбувається в захопливій, доступній і природній для дитини формі. Сучасна початкова школа стикається з низкою викликів: перенасиченістю інформаційного простору, зростанням впливу цифрових технологій та зниженням інтересу учнів до традиційних форм навчання. У таких умовах ігрові технології стають ефективним інструментом підвищення пізнавальної активності, розвитку креативності, формування життєвих компетентностей і ціннісних орієнтацій молодших школярів.

Особливо значущим є використання ігрових технологій у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ», який посідає провідне місце в освітньому процесі початкової школи. Зміст цього курсу спрямований на формування цілісного уявлення про навколишній світ, розвиток дослідницьких умінь, спостережливості, вміння аналізувати й узагальнювати інформацію. Включення елементів гри в освітній процес робить його емоційно насиченим, стимулює інтерес і пізнавальну активність дітей, наближаючи навчання до природних способів пізнання молодшого школяра.

Отже, актуальність дослідження зумовлена потребою пошуку ефективних педагогічних шляхів упровадження ігрових технологій у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ», спрямованих на підвищення мотивації до навчання,

розвиток творчих здібностей та формування ключових компетентностей, визначених Державним стандартом початкової освіти.

Стан дослідження проблеми. Проблема ігрової діяльності молодших школярів знайшла широке відображення у працях як вітчизняних, так і закордонних учених. Теоретичні засади гри як феномену дитячої діяльності розкрито в працях Л. Виготського, О. Запорожець, В. Сухомлинського, О. Савченко, Н. Бібік, Я. Кодлюк, Ш. Амонашвілі, Ю. Голубюк, А. Giannakoulas, S. Xinogalos та інших. Психолого-педагогічні аспекти використання ігор в освітньому процесі вивчали Л. Гриневич, Н. Алendarь, О. Войтенко, Т. Гільберг, М. Гришко, П. Дячук, Л. Перфільєва, О. Ломака, К. Werbach, D. Hunter, N. Bohdanets-Biloskalenko, Т. Navrylenko та інші. Безпосередньо питання використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» висвітлено в працях Т. Павлової, Н. Бібік, Н. Лалак, Л. Фенчак, І. Сухопарі, О. Турлай, О. Хом'як, Н. Міської, Н. Максимчук та інші.

Аналіз наукових джерел засвідчує, що попри значну увагу до проблеми ігрового навчання, питання системного використання ігрових технологій саме у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ» залишається недостатньо розробленим, що і зумовило вибір теми магістерського дослідження **«Використання ігрових технологій у викладанні інтегрованого курсу “Я досліджую світ”»**.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити ефективність використання ігрових технологій у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі.

Об'єкт дослідження – освітній процес у початковій школі на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Предмет дослідження – ігрові технології у процесі навчання здобувачів початкової освіти.

Завдання дослідження:

1. Розкрити сутність ігрових технологій у сучасній педагогіці.

2. Проаналізувати існуючі класифікації ігор та їх дидактичний потенціал у навчанні молодших школярів.

3. Дослідити сучасний досвід упровадження ігрових технологій у початковій школі, зокрема на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

4. Розробити методику організації констатувального етапу експериментального дослідження.

5. Експериментально перевірити ефективність використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі.

6. Проаналізувати динаміку результатів педагогічного експерименту.

Для досягнення поставленої мети нами були використані такі **методи дослідження:**

– теоретичні методи: аналіз, синтез, узагальнення, систематизація та класифікація психолого-педагогічної, методичної та наукової літератури з проблеми дослідження; вивчення та інтерпретація нормативно-правових документів і чинних освітніх програм; моделювання педагогічних умов та розроблення методики застосування ігрових технологій у процесі викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ»;

– емпіричні методи: педагогічне спостереження за навчально-пізнавальною діяльністю учнів; проведення бесід та анкетування вчителів і школярів; аналіз продуктів навчальної діяльності; організація та реалізація педагогічного експерименту, спрямованого на перевірку ефективності впровадженої методики; діагностика результативності використання ігрових технологій в освітньому процесі;

– методи кількісного та якісного аналізу: статистична обробка емпіричних даних (розрахунок відсоткових показників, середніх значень, порівняння результатів констатувального й формувального етапів експерименту); графічна інтерпретація отриманих результатів у формі таблиць і діаграм.

Теоретичне значення дослідження полягає в уточненні сутності ігрових технологій як ефективного засобу розвитку пізнавальної активності, критичного мислення та креативності учнів початкової школи; систематизації підходів до

класифікації ігор і визначенні їх ролі у формуванні ключових компетентностей молодших школярів.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що результати можуть бути використані вчителями початкових класів, методистами, вихователями груп продовженого дня, студентами педагогічних спеціальностей для удосконалення освітнього процесу. Запропоновані ігрові технології доцільно застосовувати під час викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» з метою активізації пізнавальної діяльності, розвитку дослідницьких і комунікативних умінь, реалізації принципів компетентнісного та особистісно-орієнтованого навчання, відповідно до Концепції Нової української школи.

Апробація та публікація результатів дослідження. Основні положення й результати дослідження були апробовані у виступах на науково-практичних конференціях: I Всеукраїнська науково-практична конференція «Початкова освіта: виклики сьогодення та перспективи розвитку» 5 листопада 2024 року, VIII Всеукраїнська науково-практична конференція «Педагогічна наука і освіта: студентський вимір» 2 квітня 2025 року, II Всеукраїнська науково-практична конференція «Сучасна початкова освіта: погляди молодих дослідників» 23 квітня 2025 року [40], збірник тез наукових доповідей здобувачів вищої освіти Бердянського державного педагогічного університету на Днях науки 13 травня 2025 року [41].

Структура магістерської роботи. Логіка дослідження зумовила таку структуру магістерської роботи: вступ, два розділи, висновки, список використаних джерел із 54 найменувань, 5 додатків. Загальний обсяг 65 сторінок.

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

1.1 Сутність поняття «ігрові технології» в сучасній педагогіці

Феномен гри здавна привертав увагу провідних мислителів і науковців у різних галузях знань – філософії, соціології, психології та педагогіці. Це пояснюється тим, що гра є одним із найдавніших і найефективніших засобів навчання й виховання, яка сприяє формуванню моделей поведінки та її корекції у дітей. У педагогічній науці гра розглядається не лише як форма розваги чи відпочинку, а як важливий елемент освітнього процесу, що забезпечує засвоєння соціального досвіду, розвиток мислення, уяви, мовлення, формування моральних якостей і навичок співпраці.

Значний внесок у розроблення теоретичних засад ігрової діяльності зробили Я.-А. Коменський, М. Монтессорі, В. Сухомлинський, К. Ушинський, Ш. Амонашвілі, М. Вашуленко, О. Савченко, Н. Бібік, Т. Relvas, P. Mariano, S. Almeida та інші. Праці цих вчених заклали підґрунтя для розуміння гри як важливого засобу розвитку, навчання й виховання дитини.

Для розуміння сутності ігрових технологій доцільно проаналізувати зміст його складових – понять «гра» та «технологія». Термін «технологія» має різні трактування, що відображають багатогранність його використання. Згідно з аналізом довідкових джерел, технологія розглядається як сукупність знань, методів, інструментів і процесів, спрямованих на створення, удосконалення та практичне застосування нових продуктів, послуг або систем, які покликані полегшувати різні сфери людської діяльності [22; 16]. У педагогічному розумінні технологія – це системна сукупність дій, прийомів і методів, які забезпечують досягнення певної дидактичної мети [24]. Отже, технологічний підхід в освіті означає свідоме й науково обґрунтоване проектування освітнього процесу з прогнозованим результатом.

Не менш важливою складовою є поняття «гра», яке в науковій літературі має багатогранне тлумачення. Дослідники наголошують, що гра є особливою формою спілкування, яка сприяє соціалізації дитини, розвитку мовлення, уяви та емоційно-вольової сфери (Н. Алendarь, М. Вашуленко, А. Giannakoulas, S. Xinogalos та ін.). На думку Н. Бібік, М. Смотракової, Т. Прибори, О. Савченко та інших, гра виступає провідним видом діяльності, у процесі якої формуються пізнавальні мотиви, розвивається здатність до саморегуляції та засвоюються соціальні ролі й норми поведінки. Водночас такі науковці, як Л. Гриневич, Ю. Голубюк, О. Ліннік, М. Скоромна, О. Голубенко, І. Старагіна, підкреслюють значення гри як умови інтелектуального розвитку, що стимулює формування мислення, уяви, творчих здібностей і пізнавальної активності дитини.

Таким чином, гра в педагогічній літературі розглядається не лише як форма розваги чи дозвілля, а як універсальний механізм розвитку, навчання та виховання, який забезпечує гармонійний особистісний і соціальний розвиток дитини. Саме поєднання понять «гра» та «технологія» утворює концепт ігрових технологій, що поєднує пізнавальну, розвивальну та виховну функції в єдиній системі педагогічного впливу.

Т. Полонська розглядає ігрову технологію як цілісну систему організації освітнього процесу, спрямовану на ефективне досягнення його цілей і завдань. Учена наголошує, що ця технологія ґрунтується на особистісно-орієнтованому та діяльнісному підходах, що дає змогу учневі виступати активним суб'єктом власного навчання. Завдяки цьому відбувається активізація пізнавальної діяльності, узагальнення набутих знань і вмінь та їх подальше застосування в нестандартних ситуаціях [27, с. 318].

На думку О. Савченко, ігрові технології не слід ототожнювати з грою у її традиційному розумінні. Вчена розглядає їх як педагогічний підхід, який інтегрує окремі елементи гри для більш ефективної організації освітнього процесу. За її словами, застосування таких технологій спрямоване на досягнення навчальних цілей через інтерактивні, мотивуючі та емоційно привабливі форми роботи. При цьому гра виступає структурним компонентом навчання, що забезпечує активну

участь учнів, розвиток їхніх пізнавальних умінь, практичних навичок та ключових компетентностей [32, с. 6].

Натомість Н. Мачинська та М. Опріск стверджують, що ігрові технології виконують більш широкий спектр функцій, ніж просто інтеграція гри в освітній процес. Вони підкреслюють, що гра у навчанні не лише стимулює пізнавальну активність, а й сприяє розвитку творчого мислення, соціальних навичок, самостійності та мотивації учнів. На думку дослідниць, ефективність ігрових технологій залежить від того, наскільки педагог вміє інтегрувати ігрові елементи у навчальні завдання [18, с. 230].

У своєму дослідженні І. Самолюк підкреслює, що на сучасному етапі розвитку Нової української школи застосування ігрових технологій у початковій освіті є вкрай важливим. Учена пояснює це тим, що, за висновками сучасних психологів, молодші школярі характеризуються підвищеною емоційністю, збудливістю та швидкою втомлюваністю. Використання гри в освітньому процесі допомагає подолати надмірну емоційну напруженість і водночас підвищує зацікавленість дітей [34, с. 73].

Погоджуючись із позицією Л. Гриневич, О. Ліннік та І. Старагіної, слід зазначити, що поява терміна «ігрові технології» у педагогічному дискурсі є закономірною. Дослідниці підкреслюють, що ці технології мають значний потенціал у контексті реалізації провідних освітніх завдань. Застосування ігрових технологій у навчанні сприяє формуванню активної суб'єктної позиції здобувача початкової освіти щодо власної особистості, діяльності та соціальної взаємодії [10, с. 30].

Підсумовуючи значення ігрових технологій у сучасному освітньому процесі, варто відзначити їхній багатофункціональний характер. На думку Н. Алєндарь, ігрові технології поєднують розвивальні, виховні, дидактичні та соціалізуючі функції, що забезпечує їх універсальність, гнучкість та високу педагогічну ефективність (рис. 1.1).

Функції ігрових технологій



Рисунок 1.1 – Функції ігрових технологій

1. Дідактична функція – передбачає розширення пізнавальних можливостей учнів, активізацію мислення, застосування знань і навичок у практичній діяльності, а також розвиток умінь, необхідних для ефективної праці.

2. Виховна функція – спрямована на формування самостійності, сили волі, моральних, етичних, естетичних і світоглядних орієнтирів, розвиток уміння співпрацювати, спілкуватися й діяти колективно.

3. Розвивальна функція – охоплює напрями вдосконалення уваги, пам'яті, мовлення, мислення, уяви, творчих здібностей, емпатії, рефлексії та здатності до прийняття оптимальних рішень.

4. Соціалізуюча функція – сприяє засвоєнню суспільних норм і цінностей, адаптації до соціального середовища, розвитку навичок саморегуляції, контролю емоцій і конструктивного спілкування [1, с. 3]. У сукупності зазначені функції підкреслюють універсальний характер ігрових технологій, які не лише підвищують ефективність навчання, а й сприяють всебічному розвитку особистості учня.

Водночас, як наголошує М. Смотракова, сучасна школа недостатньо використовує потенціал гри, відразу нав'язуючи дітям навчальну діяльність за

схемами «дорослого» мислення. Такий підхід обмежує можливості використання гри як засобу розвитку пізнавальних, соціальних та емоційних компетентностей учнів. Освітні програми, які сьогодні реалізуються у закладах загальної середньої освіти, передбачають мінімальний час для ігрової діяльності та відпочинку учнів. Унаслідок цього перехід від гри до навчання відбувається занадто різко, що ускладнює для дитини процес адаптації та відновлення емоційних і фізичних ресурсів. Відтак, дослідниця підкреслює необхідність інтеграції гри як важливої складової освітнього процесу в початковій школі, оскільки саме вона забезпечує гармонійний розвиток, підтримує інтерес до навчання й запобігає перевтомі учнів [36].

Зважаючи на це, Ю. Голубюк підкреслює, що ігрові технології в освітньому процесі можуть реалізовуватися у кількох напрямках, які визначаються метою навчання, змістом освітньої програми та специфікою організації навчальної діяльності (рис. 1.2).



Рисунок 1.2 – Напрями використання ігрових технологій

Перш за все, ігрові технології можуть виступати як самостійна форма навчання, що застосовується для опрацювання окремих понять, тем чи навіть цілих розділів програми. Такий підхід сприяє глибшому зануренню учнів у зміст навчального матеріалу та забезпечує його краще засвоєння завдяки інтерактивній природі гри. Крім того, ігрові елементи можуть органічно поєднуватися зі

структурою уроку, використовуючись на різних його етапах – від мотиваційного початку до узагальнення знань і рефлексії. Це дає змогу зберігати високий рівень зацікавленості та активності молодших школярів упродовж усього заняття. Не менш ефективним є застосування ігрових технологій у позакласній діяльності, де вони сприяють розвитку навичок співпраці, комунікабельності, лідерства та відповідальності. Описані форми роботи допомагають у розвитку соціально зрілої, активної та творчої особистості [8, с. 63].

Як зазначає Ю. Голубюк, ігрові технології впливають не лише на пізнавальну діяльність учнів, а й забезпечують розвиток емоційно-вольової сфери, формування мотивації до навчання та підвищення рівня соціальної адаптації. Учена підкреслює, що застосування гри особливо ефективно у роботі з дітьми, які мають особливі освітні потреби, оскільки сприяють розкриттю їхніх можливостей і самореалізації [8, с. 64]. Отже, спираючись на дослідження Ю. Голубюк, можна зробити висновок, що ігрові технології виступають дієвим засобом формування цілісного освітнього середовища, орієнтованого на всебічний розвиток особистості дитини.

Подальші дослідження структури ігрових технологій, проведені групою науковців (Т. Relvas, Р. Mariano та S. Almeida), дозволили виокремити ключові складові механізму інтеграції гри в освітній процес, які забезпечують досягнення навчальних результатів і розвиток компетентностей здобувачів освіти (рис. 1.3).



Рисунок 1.3 – Структура ігрової технології

Зокрема, науковці T. Relvas, P. Mariano та S. Almeida визначають такі основні компоненти ігрових технологій:

- освітня мета – окреслює, які знання, уміння або компетентності мають бути сформовані в учнів у процесі використання ігрових технологій. Вона може передбачати опанування нових понять, закріплення вивченого матеріалу, розвиток критичного мислення чи формування навичок співпраці;

- ігровий контекст – передбачає створення умовної ситуації або сценарію, що наближений до реальних життєвих обставин чи має абстрактний, але пізнавально-привабливий характер;

- правила гри – визначають послідовність дій учасників, регулюють ігровий процес і забезпечують досягнення навчальної мети. Вони мають бути чіткими, справедливими та зрозумілими для всіх учасників, адже саме це сприяє ефективності гри як педагогічного інструмента;

- ролі та взаємодія – ігрові технології передбачають виконання учнями різних ролей, що сприяє розвитку комунікативних, соціальних та емоційних компетентностей. У процесі гри відбувається активна взаємодія, співпраця, що стимулює навчання через обмін досвідом;

- мотиваційний компонент – полягає у створенні привабливої атмосфери навчання, що спонукає учнів до активної участі. Елементи змагання, виклику та досягнення підвищують зацікавленість і внутрішню мотивацію до пізнавальної діяльності;

- зворотний зв'язок – надає можливість учням оцінити результати своєї участі у грі, усвідомити помилки та успіхи, а також скоригувати власну навчальну діяльність;

- рефлексія – підсумковий етап, на якому учні аналізують ігровий процес, роблять висновки, узагальнюють отримані знання та обговорюють можливості їх застосування в нових навчальних чи життєвих ситуаціях [52].

Таким чином, дослідження зазначених авторів підкреслює, що ефективність ігрових технологій у навчанні забезпечується цілісністю їхньої структури, у якій

кожен компонент виконує важливу функцію у формуванні пізнавальної активності, мотивації та самостійності учнів.

Отже, проведений аналіз наукових джерел дає підстави стверджувати, що ігрові технології посідають важливе місце в сучасній педагогічній теорії та практиці. Вони розглядаються не лише як форма організації навчання, а як цілісний педагогічний підхід, який поєднує в собі елементи гри, діяльнісний і особистісно-орієнтований підходи. Застосування ігрових технологій сприяє активізації пізнавальної діяльності, розвитку творчого потенціалу, формуванню ключових компетентностей і позитивної мотивації до навчання.

1.2 Класифікація ігор та їх дидактичний потенціал у навчанні молодших школярів

Питання класифікації ігор є складним і багатовимірним, адже науковці не мають єдиної системи їх розподілу. Зумовлено це тим, що гра – явище динамічне, багатогранне та постійно змінюване під впливом культурних, соціальних і педагогічних чинників. Ігри можуть мати спільні риси за структурою, правилами чи змістом, проте їх мета, функції та педагогічна спрямованість суттєво різняться. Упродовж історії розвитку суспільства гра не лише відображала специфіку культури, а й виступала важливим засобом соціалізації й пізнання світу. Саме тому визначення місця ігор в освітньому процесі потребує ґрунтовного аналізу їх видів та потенціалу для формування ключових компетентностей здобувачів початкової освіти.

Проблему класифікації ігор та визначення їх дидактичного значення у своїх дослідженнях розглядали такі вчені, як К. Грос, Н. Пихтіна, Т. Молнар, О. Устай Р. Мельникова, С. Божук, О. Пометун, Т. Шмакова, С. Тан, Н. Nurul-Asna та інші.

Однією з перших спроб систематизувати ігрову діяльність була класифікація, запропонована К. Гросом. Учений поділив ігри на дві основні групи. Перша група – експериментальні ігри, до яких належать сенсорні, моторні, інтелектуальні та емоційні вправи, спрямовані на формування волі. На його думку, основою цих ігор

є природні інстинкти, що забезпечують розвиток і функціонування організму як цілісної системи. Друга група – спеціальні ігри, у межах яких формуються часткові здібності, необхідні для повноцінної участі людини у різних сферах життя (сімейній, соціальній чи професійній). Такі ігри ґрунтуються на певних інстинктах, що виявляються й удосконалюються у процесі дитячої діяльності [18].

Подальшого розвитку класифікація ігор набула у працях С. Тап та Н. Nurul-Asna, які виокремили такі види:

- ігри з рухами, що відображають надлишок енергії та емоційний стан дитини;
- ігри з предметами, у процесі яких дитина переходить від простих маніпуляцій до тренування і вдосконалення дій;
- мовні ігри – створення рим, пісень, лічилок, жартів, що мають переважно емоційний, а не змістовий характер;
- соціально-тематичні ігри, які діти організовують самостійно, моделюючи життєві ситуації та ролі персонажів;
- ігри за правилами, встановленими дорослими [53].

У контексті сучасної педагогіки важливе місце займає класифікація дидактичних ігор, яка дозволяє глибше зрозуміти їхній навчальний потенціал. Вагомий внесок у розроблення теоретичних засад зробила Н. Пихтіна, яка виокремила дві базові форми дидактичної гри, що відображають різні підходи до організації освітнього процесу [26, с. 73].

Перша з них – автентична дидактична гра, що ґрунтується на принципах самоорганізованого навчання. У цій моделі учні виступають активними учасниками пізнавального процесу: вони самостійно досліджують зміст навчального матеріалу, розв'язують проблемні ситуації, формують нові знання через відкриття та експериментування. Такий підхід сприяє розвитку самостійності, критичного мислення й уміння застосовувати знання в нових умовах.

Друга форма – гра-заняття (або гра-вправа) – передбачає більш керований формат навчальної взаємодії, де педагог виконує роль організатора та модератора.

У цьому випадку гра стає дидактичним інструментом засвоєння знань і формування вмінь під безпосереднім керівництвом учителя. Вона активізує психічні процеси молодших школярів – сприймання, увагу, уяву, мовлення та логічне мислення, сприяючи природному переходу від ігрової до навчальної діяльності [26, с. 74].

Таким чином, класифікація, запропонована Н. Пихтіною, демонструє, що дидактична гра може виступати як самостійною формою пізнання, так і структурним елементом уроку, забезпечуючи поступовий розвиток пізнавальної активності та внутрішньої мотивації учнів.

Продовженням цих ідей стали праці сучасних дослідників, які розширюють підходи до систематизації ігрової діяльності в освітньому процесі. Значний внесок у розвиток підходів до класифікації ігор зробили Р. Мельникова та К. Ангеловська, які наголошують, що різноманіття ігрових форм у педагогічній практиці потребує систематизації за певними ознаками. На їхню думку, ігри можна класифікувати з огляду на цільову спрямованість та характер педагогічного процесу. Так, за цільовими орієнтаціями авторки виокремлюють такі види ігор:

- дидактичні – сприяють пізнавальній активності та формуванню практичних умінь і навичок;
- виховні – розвивають самостійність, волю, здатність до співпраці та колективної взаємодії;
- розвивальні – спрямовані на формування уваги, пам'яті, мислення, мотивації до навчання;
- соціалізуючі – допомагають дітям опановувати соціальні норми, правила та цінності [19, с. 318].

З урахуванням характеру педагогічного процесу, більшість вчених пропонують виокремлювати репродуктивні, продуктивні, навчальні, виховні, розвивальні, контролюючі, тренувальні, узагальнюючі, пізнавальні, та творчі ігри. Крім того, Р. Мельникова та К. Ангеловська підкреслюють, що зміст ігор має тісний зв'язок із навчальними предметами. Зокрема, під час уроків української мови вони радять застосовувати ігри, спрямовані на опрацювання матеріалу з

фонетики, лексикології, морфології, синтаксису, орфографії, пунктуації та розвитку зв'язного мовлення [19, с. 320].

Серед сучасних підходів до класифікації ігор та навчально-ігрових технологій варто відзначити також погляди Т. Молнар і О. Устай, які підкреслюють, що ігри можна поділити на кілька основних типів:

- ігри-мандрівки, що нагадують казкові подорожі й покликані пробудити у дітей цікавість до навколишнього світу, розвинути спостережливість і здатність помічати деталі;

- ігри-доручення, у центрі яких – виконання конкретних завдань із використанням предметів або іграшок;

- ігри-припущення, що стимулюють логічне мислення та уяву через моделювання ситуацій «Що було б, якби...?»;

- ігри-загадки, спрямовані на розвиток уміння аналізувати, порівнювати й робити висновки;

- ігри-бесіди, де взаємодія з учителем або персонажем сприяє формуванню мовленнєвих і комунікативних навичок [20, с. 112]. Представлена Т. Молнар і О. Устай класифікація засвідчує гнучкість ігрових технологій, їхню здатність адаптуватися до вікових, когнітивних і соціальних особливостей учнів молодшого шкільного віку.

У педагогічній практиці ігри розглядаються як основний засіб навчання та виховання, класифікація яких визначається структурою правил та специфікою ігрового змісту. Так, О. Ноздрова виділяє два основні типи ігор: з фіксованими, чітко визначеними правилами та з прихованими, нечіткими правилами. Перший тип охоплює більшість дидактичних, пізнавальних та рухливих ігор, зокрема розвивальні, інтелектуальні, музичні та ігри-забави. Другий тип представлений сюжетно-рольовими іграми, де правила існують у вигляді поведінкових норм, що відтворюють дії певних персонажів [23].

Проаналізувавши погляди вітчизняних і закордонних науковців, можна дійти висновку, що класифікація ігор має багатовимірний характер і залежить від освітньої мети, вікових особливостей дітей та специфіки навчального предмета. З огляду на це, у межах нашого дослідження доцільно виокремити таку класифікацію ігор (рис. 1.4), яка найповніше розкриває їхній дидактичний потенціал у навчанні молодших школярів.



Рисунок 1.4 – Узагальнена класифікація ігрових технологій навчання

Побудована класифікація відображає цілісне бачення гри як педагогічного феномену, що поєднує різні аспекти. Вона базується не лише на функціональному підході до гри, а й на її внутрішній структурі, що визначає ефективність реалізації освітнього потенціалу. У цьому контексті цінним є підхід С. Божук, яка розглядає ігрову діяльність як комплексну систему, що поєднує низку взаємопов'язаних

компонентів. Зокрема, вчена виокремлює такі структурні елементи ігрової діяльності.

1. Мотиваційно-цільовий компонент – відображає внутрішні та зовнішні стимули, що спонукають учнів до участі у грі, визначає їхні цілі та очікувані результати.

2. Змістовий компонент – охоплює навчальний зміст, правила та сценарій гри, які визначають характер взаємодії між учасниками.

3. Процесуально-операційний компонент – характеризує динаміку ігрових дій, послідовність операцій та логіку розвитку сюжету.

4. Контрольно-оцінний компонент – забезпечує спостереження, самооцінювання й аналіз результатів діяльності, сприяючи формуванню рефлексії.

5. Результативний компонент – пов'язаний із досягненням освітніх, емоційних і соціальних результатів, що відображають вплив гри на особистісний розвиток учасників [5].

Отже, у підході С. Божук гра розглядається не лише як засіб навчання, а як багаторівнева система, що інтегрує пізнавальні, соціальні й культурні аспекти розвитку особистості. Саме така структурна організація ігрової діяльності, є важливою для нашого дослідження та створює основу для розкриття її дидактичного потенціалу, що визначає освітню цінність гри в сучасній початковій школі.

Дидактичний потенціал гри полягає у здатності забезпечувати активне засвоєння знань, розвиток мислення, мовлення, уваги, уяви, формування соціальних умінь і навичок співпраці. Завдяки ігровим технологіям навчання набуває емоційного забарвлення, що підвищує внутрішню мотивацію учнів і сприяє переходу від зовнішнього контролю до саморегуляції навчальної діяльності. Таким чином, гра в освітньому процесі молодших школярів постає не лише як розважальний засіб, а як педагогічно обґрунтований метод, здатний забезпечити цілісне формування особистості дитини – від пізнавального до емоційно-ціннісного рівня [33].

Отже, аналіз наукових підходів до класифікації ігор та визначення їх дидактичного потенціалу дає підстави стверджувати, що ігрова діяльність є важливим засобом розвитку особистості молодшого школяра. Вона поєднує у собі навчальну, виховну й розвивальну функції, забезпечуючи цілісне засвоєння знань і формування ключових компетентностей. Раціональне використання різних видів ігор у межах освітнього процесу початкової школи сприяє підвищенню пізнавальної активності, мотивації до навчання та створює умови для гармонійного поєднання інтелектуального й емоційного розвитку учнів.

1.3 Аналіз досвіду використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»

У Концепції Нової української школи наголошується на важливості впровадження в освітній процес початкової школи ігрових методів, форм і прийомів навчання [29]. Особливу результативність демонструє застосування ігрових технологій під час проведення уроків курсу «Я досліджую світ», адже його основна мета полягає у всебічному розвитку особистості здобувача початкової освіти, формуванні ключових і предметних компетентностей. Курс інтегрує від трьох до семи освітніх галузей (залежно від обраної типової програми) й має значний потенціал для розвитку пізнавальної активності та дослідницьких умінь учнів молодшого шкільного віку. Це пояснюється тим, що зміст навчання ґрунтується на спостереженнях дітей за явищами природи та навколишнього середовища, а також на простих дослідженнях і практичних діях, які вони виконують самостійно [22].

Теоретичні, методичні та практичні засади використання ігрових технологій в освітньому процесі висвітлюються у працях таких науковців, як О. Савченко, Н. Бібік, Н. Підгорної, М. Вашуленко та ін. Інтеграцію ігрових технологій в окремі навчальні предмети досліджували В. Коваленко, Н. Морзе, С. Сисоєва, Л. Пироженко, А. Мартинець, Н. Онищенко, Ю. Пузан, Ю. Голубюк та інші. Їхні праці акцентують увагу на значенні гри як дієвого педагогічного інструмента, що

сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів і підвищенню ефективності засвоєння навчального матеріалу. Для нашого дослідження цінними є напрацювання Н. Бібік, Л. Фенчак, Н. Лалак, Г. Ридакової, Т. Гільберг, О. Хом'як, Н. Міської, Н. Максимчук, які досліджували практичні особливості використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

На думку Н. Бібік, ігрові технології відіграють важливу роль у забезпеченні емоційно-психологічного занурення дитини у навколишній світ та сприяють формуванню соціальних почуттів і морального досвіду. Науковиця зазначає, що особливе значення вони мають під час проведення уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ», де гра виступає дієвим засобом поєднання навчальної, пізнавальної та виховної діяльності. У межах цього курсу дидактичні та рольові ігри можуть використовуватися для актуалізації попереднього досвіду учнів, уточнення й закріплення знань про природу, працю та побут людини. Їх доцільно застосовувати після спостережень, екскурсій, бесід та практичних занять, оскільки вони допомагають дітям осмислити отриману інформацію в ігровій формі [2, с. 8].

Подібної думки дотримується й Г. Ридакова, яка зазначає, що використання ігрових технологій на уроках курсу «Я досліджую світ» суттєво підвищує їхню емоційну насиченість і динамічність, створюючи позитивний психологічний клімат у дитячому колективі. Науковиця підкреслює, що ігрові елементи допомагають урізноманітнити структуру уроку, зробити окремі його етапи більш захоплюючими й мотивуючими для здобувачів початкової освіти. Завдяки цьому підвищується не лише інтерес до навчання, а й активність та взаємодія між дітьми. Крім того, за словами вченої, різноманіття ігрових прийомів і засобів надає педагогу широкі можливості для добору найдоцільнішої гри відповідно до мети, змісту й вікових особливостей учнів, що забезпечує цілісність і результативність освітнього процесу [31].

На думку Ю. Пузан, існує три основні підходи до впровадження ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ», кожен із яких має свої особливості та педагогічні переваги. Зокрема, зазначені підходи відрізняються

рівнем інтеграції ігрових елементів в освітній процес, способами організації діяльності учнів і характером взаємодії між учителем та дітьми. Розглянемо їх детальніше, а також наведемо приклади практичного застосування у процесі викладання курсу «Я досліджую світ» [30].

1. Перший підхід полягає у створенні учнями власних ігор, які відповідають їхнім інтересам, рівню підготовки та навчальним потребам. Такий спосіб сприяє розвитку творчості, критичного мислення та глибшому розумінню навчального матеріалу, адже діти самостійно конструюють ігровий зміст.

Наприклад: учні створюють настільну гру «Подорож природою», де потрібно класифікувати рослини та тварин, виконувати прості дослідження й записувати спостереження.

2. Другий підхід передбачає, що вчителі, тренери або розробники освітніх програм створюють навчальні ігри з нуля, орієнтуючись на конкретні освітні цілі, зміст предмета й особливості учнів. Даний підхід дозволяє педагогам максимально адаптувати гру до навчальної теми та зробити процес засвоєння знань більш цілеспрямованим.

Наприклад: вчитель створює інтерактивну гру «Екологічний детектив», де діти збирають «докази» про стан довкілля та роблять висновки про вплив людини на природу.

3. Третій підхід полягає в інтеграції готових (комерційних) ігор у традиційні уроки або позакласні заходи. Таке рішення допомагає зробити навчання динамічним і сучасним, адже знайомі дітям ігрові формати сприяють підвищенню мотивації, активності й залученості.

Наприклад: використання наступних онлайн-симуляцій: Weather Maker (гра-клікер, де натискаючи на екран, учні мають змогу викликати дощ, грозу або навпаки прояснити небо), Frostpunk (містобудівний симулятор з елементами виживання, де потрібно керувати містом в екстремальних погодних умовах), Cities: Skylines (містобудівний симулятор, в якому також можна враховувати різні погодні умови при розвитку міста).

Дослідниця підкреслює, що ігрове навчання має важливе значення в освітньому процесі курсу «Я досліджую світ», оскільки воно не лише активізує пізнавальну діяльність, а й сприяє розвитку співпраці, комунікації, умінню взаємодіяти в команді, що є невід’ємними складовими успішного навчання та соціалізації учнів [30].

Вагомий внесок у дослідження застосування ігрових технологій у навчанні молодших школярів зробила Т. Гільберг, яка виокремила ряд ігор, доцільних для використання під час викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Серед запропонованих нею ігор виділяють:

- ігри, що розвивають уміння класифікувати об’єкти та явища;
- ігри для перевірки правильності та достовірності сформованих уявлень;
- ігри, що спрямовані на знаходження природних взаємозв’язків та сутності явищ;
- ігри, що формують навички орієнтування на місцевості та роботи з картою.

Серед ігор, рекомендованих для уроків, авторка виділяє:

1. Гра «Що змінилося?» під час вивчення теми «Пори року».

Мета гри: сформувати навички помічати зміни в навколишньому середовищі, розвивати спостережливість та орієнтування у просторі.

2. Гра «Хто це?» у темі «Рослини мого краю».

Мета гри: розвиток вмінь складати характеристики рослин, виділяти особливості їхнього зовнішнього вигляду та специфічні ознаки [7].

Отже, використання ігрових технологій у навчанні молодших школярів, як показує дослідження Т. Гільберг, ефективно сприяє розвитку спостережливості, аналітичного мислення та вмінь класифікувати об’єкти та явища. Запропонований авторкою підхід підкреслює значення інтеграції навчального матеріалу з активною діяльністю дітей, що сприяє формуванню компетентностей на основі практичного досвіду.

Особливої актуальності сьогодні набуває дослідження І. Сухопарі та О. Турлай, які у своїх дослідженнях зосередили увагу на застосуванні ігрових технологій під час дистанційних уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ». На думку авторів, у дистанційній формі ігрові елементи можуть використовуватися у таких варіантах:

- ігрова організація всього уроку: проведення уроків у форматі: проєктів, подорожей, квестів, вікторин, аукціонів, конкурсів, досліджень тощо;
- організація уроку як гри з ролями учнів: інтеграція в структуру уроку ділових, сюжетно-рольових, народних, театральних ігор.
- використання гри на певному етапі уроку як окремої структурної одиниці.

Дослідниці пропонують для проведення таких уроків, зокрема вікторин і конкурсів, використовувати наступні електронні сервіси, які зможуть допомогти вчителю в організації уроку: easyQuizzzy, ProProfs, WordArt, LearningApps, Kahoot!, Quizlet. Запропоновані платформи дозволяють створювати кросворди, ребуси, загадки та інтерактивні вікторини, що підвищує залученість учнів і робить дистанційне навчання більш динамічним та інтерактивним [38, с. 663].

Ефективність застосування ігрових технологій на уроках курсу «Я досліджую світ» залежить від дотримання низки важливих умов, які забезпечують їхню результативність та педагогічну доцільність. О. Хом'як, Н. Міськова, Н. Максимчук та Т. Фат'янова наголошують на органічному залученні всіх учнів до ігрової діяльності, що сприяє створенню атмосфери співпраці та рівної участі. Важливу роль відіграє привабливість ігрової форми – захопливі назви, наявність справжніх ігрових елементів, таких як зачини, римування, лічилки, допомагають утримувати увагу дітей і підтримувати інтерес до навчання. Не менш значущими, за словами авторів, є чіткі правила, яких мають дотримуватися всі учасники гри, адже саме вони формують у здобувачів початкової освіти почуття відповідальності, дисципліни й справедливості [42; 45].

Окрім того, емоційне ставлення самого педагога – його слова, жести, інтонації – мають бути яскравими й природними, адже саме емоційність учителя

часто визначає ступінь зацікавленості учнів. Дослідниці також застерігають від надмірного повторення одних і тих самих ігор, оскільки це призводить до втрати новизни й зниження мотивації учнів.

На відміну від напрацювань попередніх науковців, дослідження Н. Лалак та Л. Фенчак відрізняється тим, що авторки пропонують низку додаткових педагогічних умов. Насамперед, вони зазначають, що дидактичні завдання повинні бути посильними й зрозумілими для учнів, а сама гра – викликати щирий інтерес і бажання брати участь в освітньому процесі. Важливим чинником є також усвідомлення дітьми правил гри та послідовності ігрових дій, адже саме це забезпечує її організованість і результативність. Як зазначають дослідниці, успіх гри значною мірою залежить від рівня ігрового досвіду школярів, який формується поступово – від простих елементів наслідування до самостійного виконання складніших навчально-ігрових завдань [17].

Підсумовуючи результати аналізу наукових джерел, можна зазначити, що на основі праць українських учених ми визначили власні педагогічні умови ефективного використання ігрових технологій на уроках курсу «Я досліджую світ» (рис. 1.5).



Рисунок 1.5 – Педагогічні умови ефективності застосування ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ»

Спираючись на дослідження науковців (О. Хом'як, Н. Міськова, Н. Максимчук, Н. Лалак та Л. Фенчак) до педагогічних умов ефективності застосування ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ», нами було віднесено наступні:

1. Цілеспрямоване планування ігрової діяльності, що передбачає добір ігор відповідно до змісту навчальної теми, вікових особливостей учнів.
2. Інтеграція ігрових технологій у структуру уроку, коли гра не є епізодичним елементом, а стає органічною складовою освітнього процесу.
3. Активна взаємодія учнів у процесі гри, яка забезпечує розвиток комунікативних умінь, уміння співпрацювати, домовлятися, висловлювати власну думку та поважати позицію інших.
4. Позитивний емоційний фон і підтримуюча позиція вчителя, що сприяє формуванню доброзичливої атмосфери, розвитку пізнавального інтересу.
5. Рефлексивне осмислення результатів ігрової діяльності, яке передбачає обговорення досягнень, труднощів та усвідомлення учнями власного прогресу в навчанні [45].

На нашу думку, дотримання зазначених педагогічних умов забезпечить цілісне поєднання навчальної, розвивальної й виховної функцій гри, сприяючи підвищенню ефективності освітнього процесу в початковій школі, зокрема на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Аналіз сучасного досвіду науковців, методистів, вчителів-практиків показує, що ігрові технології успішно застосовуються на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Впровадження ігрових елементів робить навчання більш інтерактивним і зрозумілим для учнів, одночасно надаючи педагогам широкі можливості для планування та організації уроків. Такий підхід стимулює дітей до самостійного дослідження, сприяє розвитку критичного мислення та творчого підходу до опрацювання навчального матеріалу. Досвід педагогів також підтверджує, що ігрові технології дозволяють адаптувати навчальний матеріал до індивідуальних потреб учнів і забезпечують рівний доступ до різноманітних освітніх ресурсів, роблячи процес навчання більш гнучким і ефективним.

Висновки до першого розділу

У першому розділі кваліфікаційної роботи магістра розглянуто ігрові технології як сучасну форму організації освітнього процесу в початковій школі, що відповідає вимогам Концепції Нової української школи. З'ясовано, що гра виступає не лише засобом розваги, а насамперед ефективним педагогічним інструментом, який забезпечує розвиток пізнавальної активності, самостійності та творчого мислення учнів. Обґрунтовано, що використання ігрових форм навчання, сприяє створенню позитивного емоційного середовища, формуванню мотивації до навчальної діяльності та реалізації компетентнісного підходу в освіті.

Проаналізовано підходи різних вчених до класифікації ігор, що свідчить про багатовимірність цього феномену. Ігри можуть розглядатися за цільовими орієнтаціями, характером педагогічного процесу, змістом, методикою проведення чи кількістю учасників. Водночас, узагальнення наукових поглядів дозволяє виокремити класифікацію, що відображає дидактичний потенціал гри як засобу активізації мислення, розвитку уваги, мовлення, уяви, а також формування соціальних навичок співпраці та самооцінювання.

Аналіз сучасного педагогічного досвіду засвідчив, що ігрові технології широко застосовуються в інтегрованому курсі «Я досліджую світ». Використання ігор, віртуальних екскурсій, квестів і рольових завдань сприяє формуванню в учнів дослідницьких умінь, критичного мислення та здатності до самостійного пошуку інформації. Ігрова форма організації навчання підвищує мотивацію дітей, забезпечує позитивний емоційний фон та створює умови для реалізації компетентнісного підходу в початковій освіті.

Отже, результати теоретичного аналізу засвідчують, що гра в освітньому процесі початкової школи виступає важливим педагогічним інструментом. Її дидактичний потенціал полягає у створенні сприятливих умов для формування цілісної особистості молодшого школяра – допитливого, активного, здатного до пізнання світу та саморозвитку.

РОЗДІЛ 2 ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»

2.1 Методика організації констатувального етапу експериментального дослідження

Метою констатувального етапу експериментального дослідження було виявити початковий рівень сформованості пізнавальної активності, навчальної мотивації, дослідницьких і комунікативних умінь молодших школярів у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Отримані результати стали основою для подальшого розроблення та впровадження методики використання ігрових технологій на формульовальному етапі.

Експериментальна робота проводилася на базі Бердянської гімназії № 11 Бердянської міської ради Запорізької області у 2-Б класі, упродовж 2024–2025 навчального року.

Експериментальна діяльність реалізовувалась поетапно і включала три етапи: констатувальний, формульовальний, контрольний.

Завдання констатувального етапу:

1. Визначити критерії та показники ефективності використання ігрових технологій у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ».
2. Провести діагностичне дослідження з метою об'єктивного поділу учасників експерименту на контрольну та експериментальну групи.
3. Проаналізувати особливості застосування ігрових методів у практиці вчителів початкової школи.

Для визначення результативності використання ігрових технологій у процесі викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» було визначено систему критеріїв і показників, які дають змогу комплексно оцінити вплив ігрової діяльності на розвиток особистості молодшого школяра.

1. Мотиваційно-ціннісний критерій – оцінює рівень позитивного ставлення учнів до навчання, їх інтерес до пізнавальної діяльності, бажання брати участь у грі. Основні показники:

- ~ стійкий інтерес до навчальної діяльності в ігровій формі;
- ~ позитивні емоції, задоволення від участі у грі;
- ~ наявність внутрішньої мотивації до пізнання нового через гру;
- ~ активність і ініціативність під час навчально-ігрових дій.

2. Когнітивно-змістовий критерій – відображає рівень засвоєння навчального матеріалу, здатність учнів застосовувати знання в нових ситуаціях. Основні показники:

- розуміння основних понять і явищ, що вивчаються під час гри;
- ~ уміння застосовувати знання в нестандартних умовах;
- ~ розвиток пізнавальних процесів (уваги, пам'яті, мислення, уяви);
- ~ здатність до узагальнення, аналізу, порівняння.

3. Діяльнісно-практичний критерій – характеризує активність, самостійність та практичні вміння учнів у процесі ігрової діяльності. Основні показники:

- ~ уміння планувати і виконувати ігрові завдання;
- ~ активна участь у грі, виконання ролей;
- ~ уміння співпрацювати з однокласниками під час гри;
- ~ застосування знань і вмінь у практичних ситуаціях.

4. Комунікативно-рефлексивний критерій – відображає рівень розвитку комунікативних умінь та здатність до самоаналізу власної діяльності. Основні показники:

- ~ уміння висловлювати власну думку, аргументувати позицію;
- ~ здатність слухати партнерів, брати участь у спільній діяльності;
- ~ прояв доброзичливості, взаємопідтримки, поваги до інших;
- ~ наявність елементів саморефлексії, усвідомлення результатів своєї діяльності.

З метою узагальнення результатів дослідження ефективність упровадження ігрових технологій було оцінено за трьома рівнями: високим, середнім і низьким (табл. 2.1).

Таблиця 1.2 – Характеристика рівнів ефективності використання ігрових технологій у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ»

| Рівні Критерії | Високий рівень | Середній рівень | Низький рівень |
|---------------------------------------|---|---|---|
| Мотиваційно- ціннісний критерій | учень виявляє стійкий інтерес до навчання через гру, отримує задоволення від навчально-ігрової діяльності, проявляє ініціативу, бере активну участь у колективних іграх, прагне досягати результатів самостійно | учень виявляє інтерес до гри та навчання, однак потребує зовнішнього стимулювання з боку вчителя. Активність у грі епізодична, іноді спостерігається втрата інтересу або неухважність | учень виявляє байдужість або пасивність до навчально-ігрової діяльності, діє лише під примусом або за нагадуванням учителя, не прагне до пізнання нового, не усвідомлює значення гри у навчанні |
| Когнітивно- змістовий критерій | має глибокі знання, уміє творчо застосовувати їх у нових ситуаціях, логічно мислить, проводить аналіз, порівняння, робить узагальнення. Виявляє розвинене критичне мислення та допитливість | засвоєння навчального матеріалу достатнє, але поверхневе; знання застосовуються переважно в типових ситуаціях; є труднощі з узагальненням та аналізом інформації | має фрагментарні знання, не завжди розуміє зміст навчальних завдань, не вміє переносити знання у нові ситуації. Виявляє труднощі в мисленні, сприйнятті, пам'яті, часто припускається помилок |
| Діяльнісно- практичний критерій | упевнено виконує ігрові завдання, самостійно планує свої дії, демонструє креативність у розв'язанні | учень виконує ігрові завдання за зразком або з допомогою вчителя, проявляє помірну | потребує постійної допомоги вчителя, не здатен самостійно організувати виконання |

| | | | |
|-------------------------------------|---|---|--|
| | проблемних ситуацій, ефективно співпрацює з однокласниками, проявляє відповідальність і самоконтроль | самостійність, іноді губиться у нових умовах. Має бажання співпрацювати, але не завжди організовано | завдання, уникає участі в ігрових ситуаціях, не проявляє творчості чи ініціативи |
| Комунікативно-рефлексивний критерій | вміє висловлювати власну думку, аргументує позицію, проявляє толерантність і взаємоповагу, виявляє здатність до самоаналізу, адекватно оцінює результати своєї роботи та діяльність інших | висловлює власну думку з допомогою вчителя, здатний до діалогу, проте іноді уникає активної участі у спільній діяльності. Самооцінка частково адекватна, рефлексія поверхнева | має труднощі у спілкуванні з однокласниками, не завжди дотримується правил спільної гри, не виявляє рефлексії, не може оцінити результати своєї діяльності |

Наступне завдання передбачало проведення діагностичного дослідження з метою об'єктивного розподілу учнів на контрольну та експериментальну групи, відповідно до рівня їхніх навчальних досягнень. З цією метою було організовано показовий урок інтегрованого курсу «Я досліджую світ» із використанням ігрових технологій (Додаток А).

У дослідженні взяли участь 32 здобувача початкової освіти Бердянської гімназії №11 Бердянської міської ради Запорізької області. Спираючись на результати педагогічного спостереження, аналіз виконаних завдань та показники сформованості мотиваційно-ціннісного, когнітивно-змістового, діяльнісно-практичного та комунікативно-рефлексивного критеріїв, учасники були поділені на контрольну (16 учнів) та експериментальну (16 учнів) групи. Добір учасників здійснювався з урахуванням однакового рівня навчальних досягнень і соціально-психологічних умов розвитку дітей. На основі результатів діагностики було визначено рівні навчальних досягнень учнів, відповідно до встановлених критеріїв (табл. 2.2). З метою кращого візуального відображення отриманих результатів вони подані у формі діаграм (рис. 2.1, рис. 2.2).

Таблиця 2.2 – Поточні рівні навчальних досягнень здобувачів початкової освіти

| Критерії \ Рівні | Експериментальна група | | | Контрольна група | | |
|-------------------------------------|------------------------|-----------------|----------------|------------------|-----------------|----------------|
| | Високий рівень | Середній рівень | Низький рівень | Високий рівень | Середній рівень | Низький рівень |
| Мотиваційно-ціннісний критерій | 3 (19%) | 9 (56%) | 4 (25%) | 5 (31%) | 5 (31%) | 6 (37%) |
| Когнітивно-змістовий критерій | 4 (25%) | 6 (37%) | 6 (37%) | 4 (25%) | 6 (37%) | 6 (37%) |
| Діяльнісно-практичний критерій | 6 (37%) | 4 (25%) | 6 (37%) | 5 (31%) | 7 (44%) | 4 (25%) |
| Комунікативно-рефлексивний критерій | 5 (31%) | 5 (31%) | 6 (37%) | 3 (19%) | 7 (44%) | 6 (37%) |

Експериментальна група

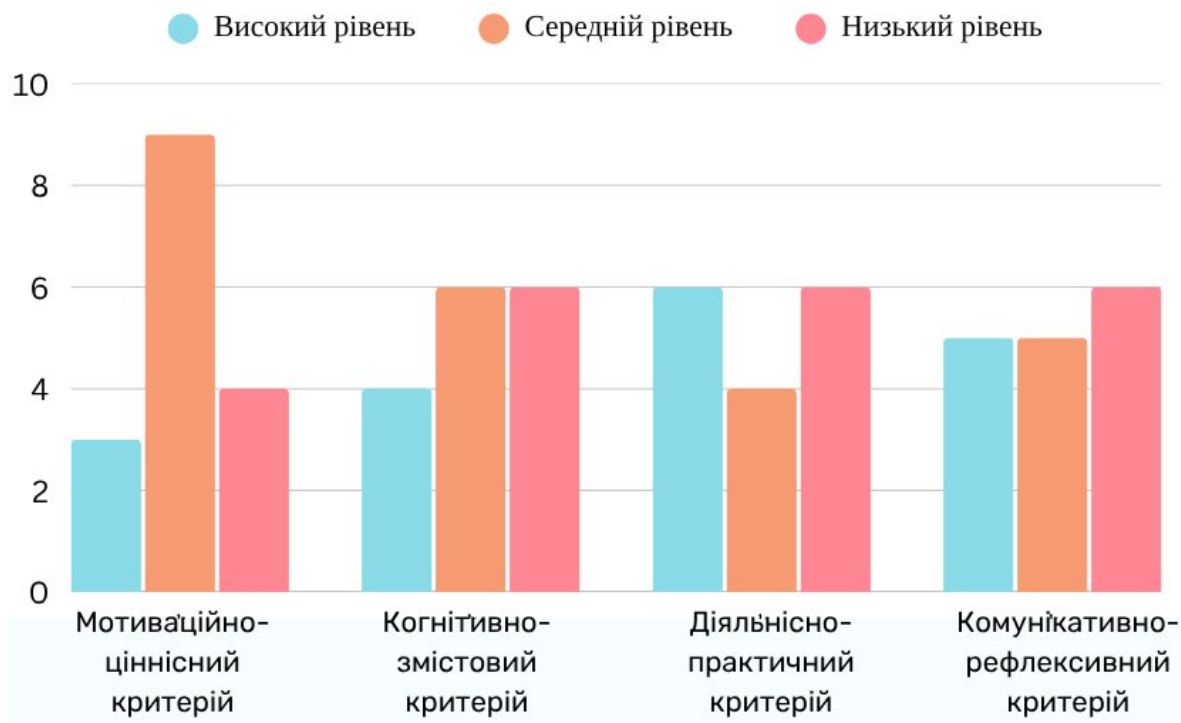


Рисунок 2.1 – Поточні рівні навчальних досягнень здобувачів експериментальної групи

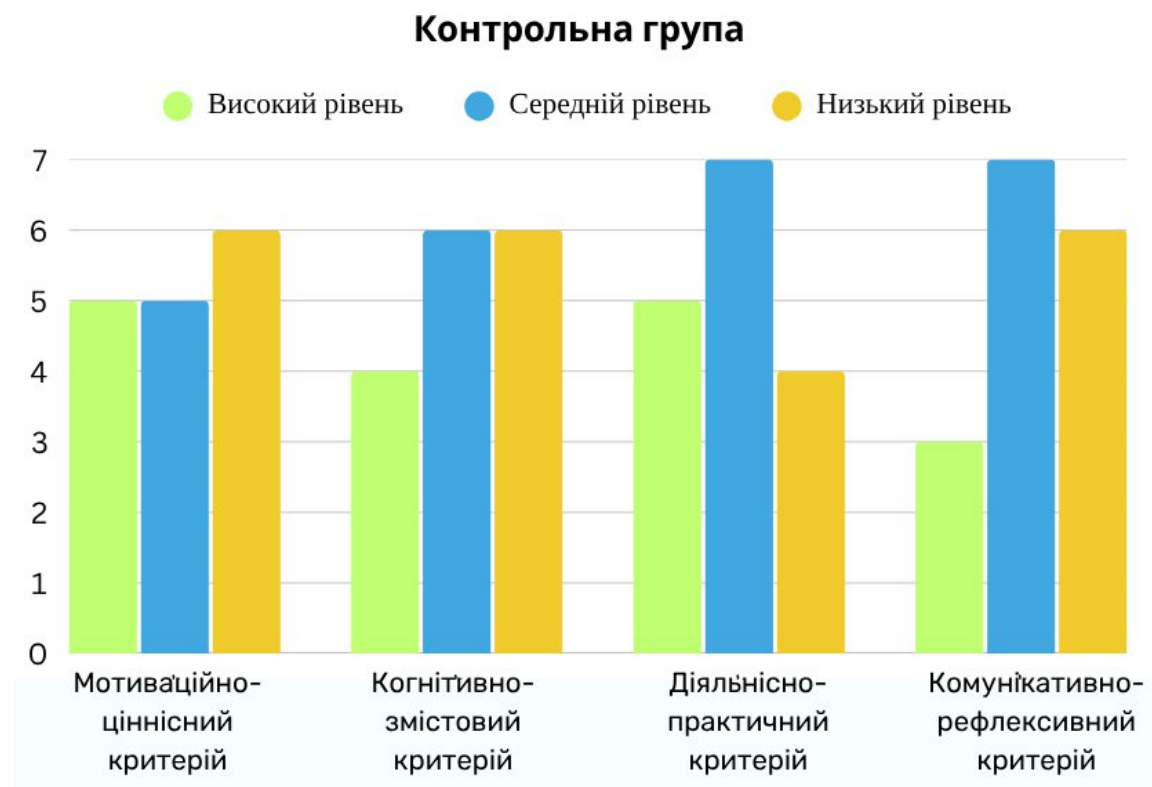


Рисунок 2.2 – Поточні рівні навчальних досягнень здобувачів контрольної групи

Отже, результати констатувального етапу експериментального дослідження дали змогу визначити реальний стан сформованості пізнавальної активності, навчальної мотивації, комунікативних та діяльнісних умінь молодших школярів у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Аналіз отриманих даних засвідчив, що більшість учнів перебувають на середньому рівні розвитку зазначених показників, що свідчить про наявність потенціалу для подальшого підвищення ефективності навчання засобами ігрових технологій. Отримані результати стали підґрунтям для розробки та впровадження формульовального етапу експерименту, спрямованого на перевірку ефективності розробленої методики використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

2.2 Дослідження ефективності використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі

Формувальний етап експериментального дослідження був спрямований на перевірку ефективності розробленої методики використання ігрових технологій у процесі викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Метою цього етапу стало з'ясування впливу систематичного застосування ігрових форм навчання на розвиток пізнавальної активності, навчальної мотивації, комунікативних і дослідницьких умінь учнів початкової школи.

Організація навчання в експериментальній групі ґрунтувалася на принципах діяльнісного, особистісно-орієнтованого та компетентнісного підходів. Зміст уроків добирався таким чином, щоб ігрові форми не лише забезпечували емоційне залучення дітей, а й виступали засобом осмисленого засвоєння навчального матеріалу. У контрольній групі освітній процес здійснювався за традиційною методикою без системного використання ігрових технологій, що дозволило забезпечити об'єктивність порівняння результатів.

У роботі з учнями експериментальної групи використовувалися різні види ігрових технологій, зокрема:

- дидактичні ігри, спрямовані на закріплення знань і формування навичок аналізу, порівняння, узагальнення (Додаток Б);
- інтерактивні ігри з використанням мультимедійних ресурсів, онлайн-вікторин і навчальних платформ (Kahoot!, LearningApps, Wordwall), які підвищували рівень залученості дітей до освітнього процесу (Додаток В);
- елементи гейміфікації – система передбачень та побажань, відзнак, мотивуючих наліпок (Додаток Г);
- ігрові дослідницькі завдання, у межах яких учні проводили прості експерименти, здійснювали спостереження, формулювали власні висновки (Додаток Д).

Пропонуємо детальніше розглянути фрагменти уроків за провідними освітніми галузями інтегрованого курсу «Я досліджую світ», на яких учасники експериментальної групи залучалися до роботи з ігровими технологіями.

Природнича освітня галузь

Тема: Світ рослин навколо нас

Завдання: сформувати уявлення учнів про різноманітність рослинного світу та розуміння значення рослин у житті людини.

На етапі «Мотивації навчальної діяльності» учням було запропоновано гру «Впізнай рослину», у якій за описом або загадкою необхідно визначити рослину та позначити її на інтерактивній дошці. Одна із рослин на зображенні є зайвою, учням необхідно визначити, яка саме та придумати самостійно до неї загадку.

1. У вінку зеленолистім, у червоному намисті, видивляється у воду на свою хорошу вроду (калина).
2. Влітку сіра, а взимку біла, у лісі стоїть, як страж – міцна та смілива (береза).
3. Без рук, без ніг, а вгору лізе (горошок).
4. Стоїть дід над водою, тримає бороду золотою (очерет).
5. На городі виріс, сонцю радий, жовту шапку має (соняшник).
6. У зеленому гаю квітка дивна розцвітає, синім оком мерехтить (волошка).
7. Без рук, без ніг, а в хаті сидить, гостей зустрічає, хлібом пригощає (жито)
8. Під лісом виріс, листячком блищить, колеться, а не змія (сосна).



Рисунок 2.3 – Гра «Впізнай рослину»

Громадянська та історична освітня галузь

Тема: Історія рідного краю

Завдання: ознайомити учнів з історичними подіями та визначними місцями міста Бердянськ.

Для ознайомлення з історією рідного краю було використано квест-гру «Мандрівка в минуле». Учні було поділено на 4 групи. Кожна група отримала маршрутний лист, за яким рухалися за представленими станціями та виконували завдання, пов'язані із визначними місцями міста, працювали з картою, відгадували загадки, розгадували QR-коди з підказками.

Станція 1. «Символ міста» – визначення за описом та фото головних символів міста.

Станція 2. «Сторінки історії» – визначення хронології історичних фактів.

Станція 3. «Мандрівка картою» – розташування на карті міста важливих історичних місць.

Станція 4. «Таємниці старовини» – відгадування ребусів, пов'язаних з визначними місцями краю.

Станція 5. «Голос минулого» – прослуховування уривків зі спогадів мешканців та визначення, про яку подію йдеться.



Рисунок 2.4 – Маршрутний лист до квест-гри «Мандрівка в минуле»

Соціальна та здоров'язбережна освітня галузь

Тема: Корисні та шкідливі звички

Завдання: сформувати в учнів уявлення про вплив звичок на здоров'я людини, навчити розрізняти корисні та шкідливі звички, виховувати бажання вести здоровий спосіб життя.

Для закріплення знань учнів було використано дидактичну гру «Корисно – шкідливо», створену на онлайн-сервісі Wordwall. Під час гри учні по черзі обирали картки із зображеннями різних дій та предметів, визначали, чи є вони корисними або шкідливими для здоров'я, та розміщували їх у відповідній колонці на інтерактивній дошці.



Рисунок 2.5 – Інтерфейс гри на онлайн-сервісі Wordwall «Корисно – шкідливо»

Варто зазначити, що застосування ігрових технологій дозволило організувати освітній процес як співтворчість учителя й учнів, що сприяло зростанню рівня пізнавальної активності, самостійності, ініціативності та відповідальності молодших школярів за власне навчання. Учні експериментальної групи продемонстрували вищий рівень зацікавленості у виконанні завдань, активніше взаємодіяли в групі, частіше ініціювали творчі рішення, проявляли елементи саморефлексії та самооцінювання.

Для визначення ефективності запропонованої методики після завершення формувального етапу було проведено контрольний показовий урок, результати

якого дали змогу оцінити динаміку змін у рівнях сформованості пізнавальної активності, навчальної мотивації, комунікативних і діяльнісних умінь молодших школярів. Отримані показники подано в таблиці 2.3 та діаграмах (рис. 2.6 та 2.7).

Таблиця 2.3 – Рівень освітніх досягнень здобувачів початкової освіти після використання ігрових технологій

| Критерії | Експериментальна група | | | Контрольна група | | |
|-------------------------------------|------------------------|-----------------|----------------|------------------|-----------------|----------------|
| | Високий рівень | Середній рівень | Низький рівень | Високий рівень | Середній рівень | Низький рівень |
| Мотиваційно-ціннісний критерій | 5 (31%) | 7 (44%) | 4 (25%) | 5 (31%) | 5 (31%) | 6 (37%) |
| Когнітивно-змістовий критерій | 4 (25%) | 7 (44%) | 5 (31%) | 4 (25%) | 7 (44%) | 5 (31%) |
| Діяльнісно-практичний критерій | 7 (44%) | 5 (31%) | 4 (25%) | 6 (37%) | 6 (37%) | 4 (25%) |
| Комунікативно-рефлексивний критерій | 7 (44%) | 5 (31%) | 4 (25%) | 3 (19%) | 7 (44%) | 6 (37%) |

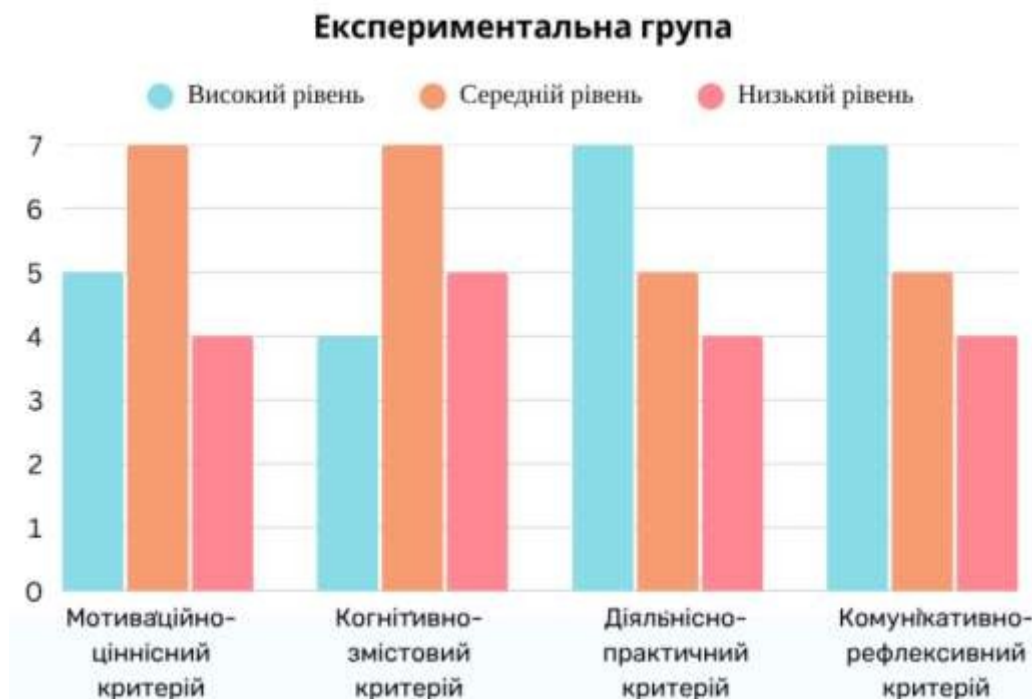


Рисунок 2.6 – Рівні навчальних досягнень здобувачів експериментальної групи після використання ігрових технологій в освітньому процесі

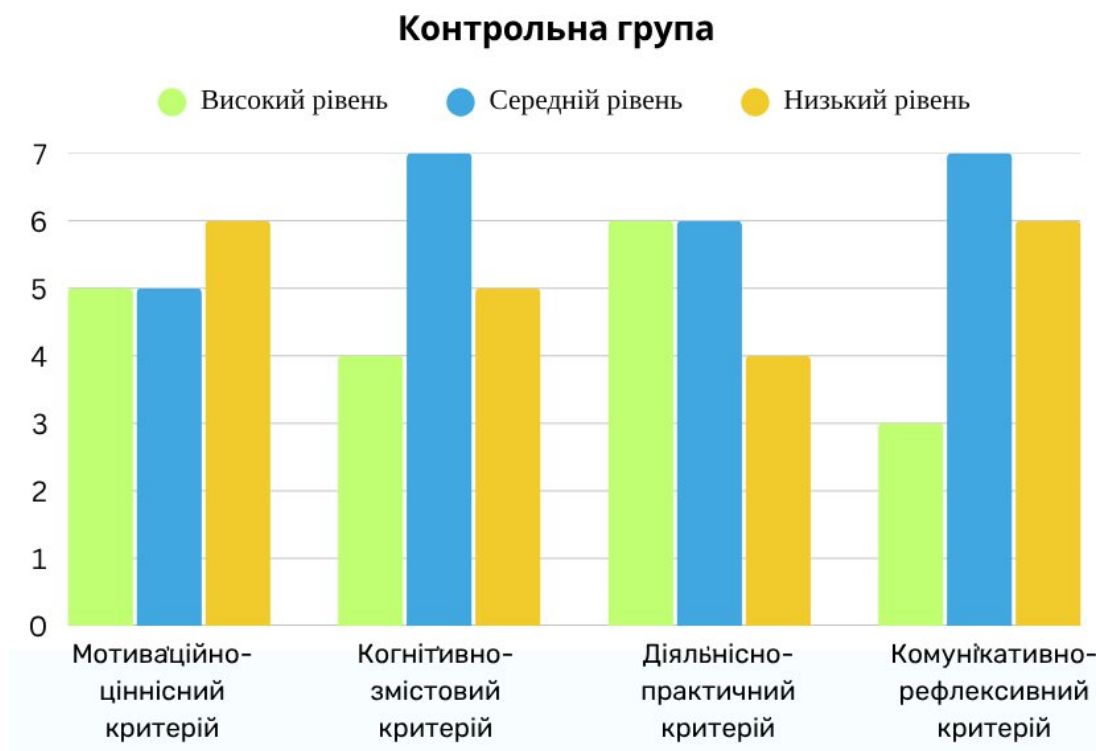


Рисунок 2.7 – Рівні навчальних досягнень здобувачів контрольної групи після використання ігрових технологій в освітньому процесі

Отже, спираючись на отримані результати, можна стверджувати, що рівень навчальних досягнень здобувачів початкової освіти в експериментальній групі значно підвищився після впровадження ігрових технологій в освітній процес. Отримані дані засвідчують високу ефективність ігрових методів навчання, їх позитивний вплив на пізнавальну активність, мотивацію до навчання та емоційне залучення учнів. Крім того, використання ігрових форм роботи сприяло розвитку логічного мислення, комунікативних умінь та вмінню працювати в команді, що є важливими складовими формування цілісної компетентності сучасного здобувача початкової освіти.

2.3 Динаміка результатів дослідження

Порівняльний аналіз результатів здійснювався за чотирма критеріями – мотиваційно-ціннісним, когнітивно-змістовим, діяльнісно-практичним і

комунікативно-рефлексивним, що у своїй сукупності дали можливість комплексно оцінити ефективність використання ігрових технологій у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Початковий аналіз за мотиваційно-ціннісним критерієм засвідчив, що використання ігрових технологій сприяло підвищенню зацікавленості учнів експериментальної групи до пізнавальної діяльності, формуванню позитивного емоційного ставлення до освітнього процесу (рис. 2.5).

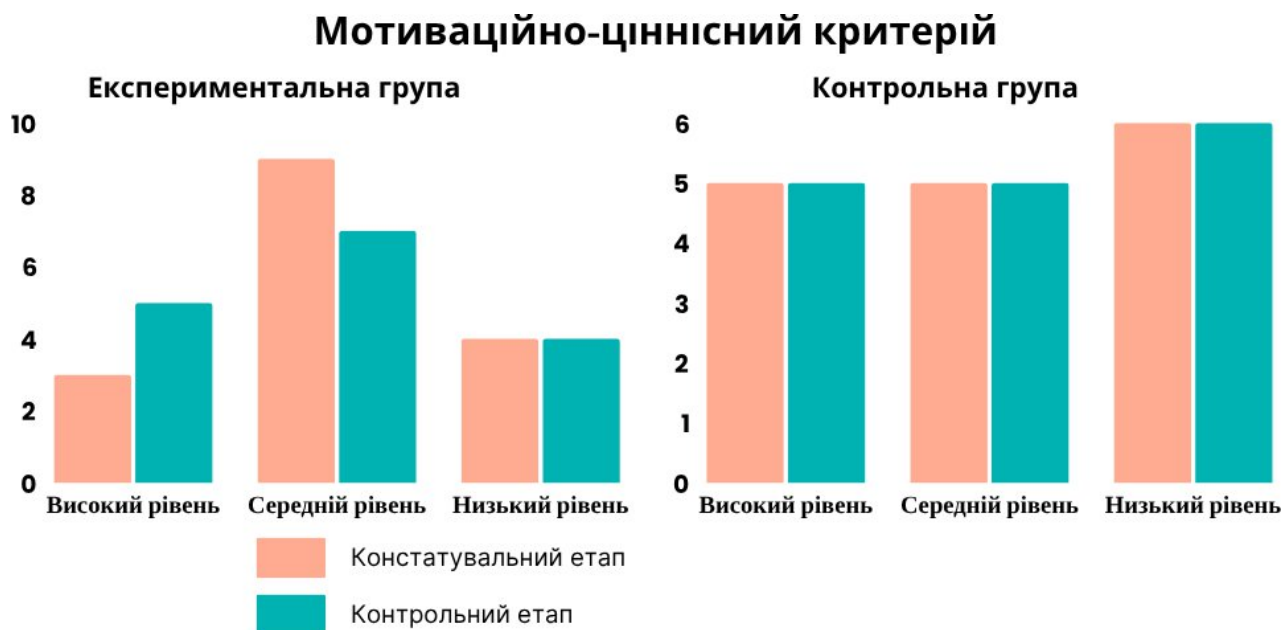


Рисунок 2.5 – Аналіз навчальних досягнень учасників експериментальної та контрольної групи за мотиваційно-ціннісним критерієм на констатувальному та контрольному етапах

На констатувальному етапі високий рівень мотивації демонстрували лише 19% учнів, але після впровадження ігрових технологій цей показник зріс до 31%. Кількість здобувачів із низьким рівнем залишилася стабільною (25%), тоді як частка учнів із середнім рівнем зменшилася – з 56% до 44%. У контрольній групі подібних змін не зафіксовано: результати залишилися незмінними, що свідчить про відсутність суттєвого впливу традиційних методів навчання на формування стійкої мотивації до пізнавальної діяльності.

Результати, отримані за когнітивно-змістовим критерієм, демонструють суттєве підвищення рівня засвоєння навчального матеріалу учнями

експериментальної групи (рис. 2.5). У процесі використання ігрових технологій діти легше опановували нову інформацію, активніше брали участь у виконанні завдань, проявляли ініціативу й творчість у процесі пізнання.

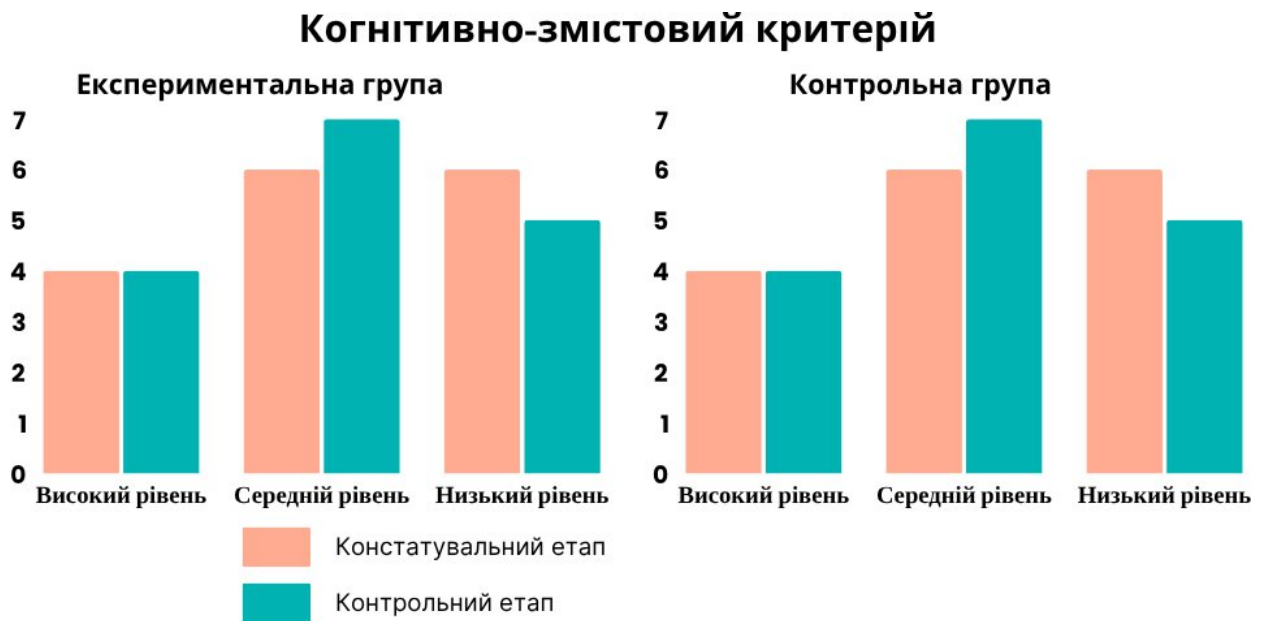


Рисунок 2.5 – Аналіз навчальних досягнень учасників експериментальної та контрольної групи за когнітивно-змістовим критерієм на констатувальному та контрольному етапах

Зокрема, кількість здобувачів із високим рівнем засвоєння знань залишилася стабільною (25%). Частка учнів із середнім рівнем зросла з 37% до 44%, а кількість здобувачів з низьким рівнем зменшилася з 37% до 31%. Такі результати свідчать про підвищення якості знань і розвиток пізнавальних процесів молодших школярів. У контрольній групі динаміка показників є незначною: високий рівень залишився без змін, середній і низький рівні коливаються в межах статистичної похибки. Це підтверджує, що саме використання ігрових технологій виступає чинником покращення когнітивної діяльності здобувачів освіти.

Окремо варто зупинитися на результатах, отриманих за діяльнісно-практичним критерієм (рис. 2.6). У ході експерименту виявлено суттєве підвищення активності здобувачів освіти під час виконання навчальних завдань, їхнє бажання співпрацювати в групах, брати ініціативу в процесі розв'язання практичних ситуацій.

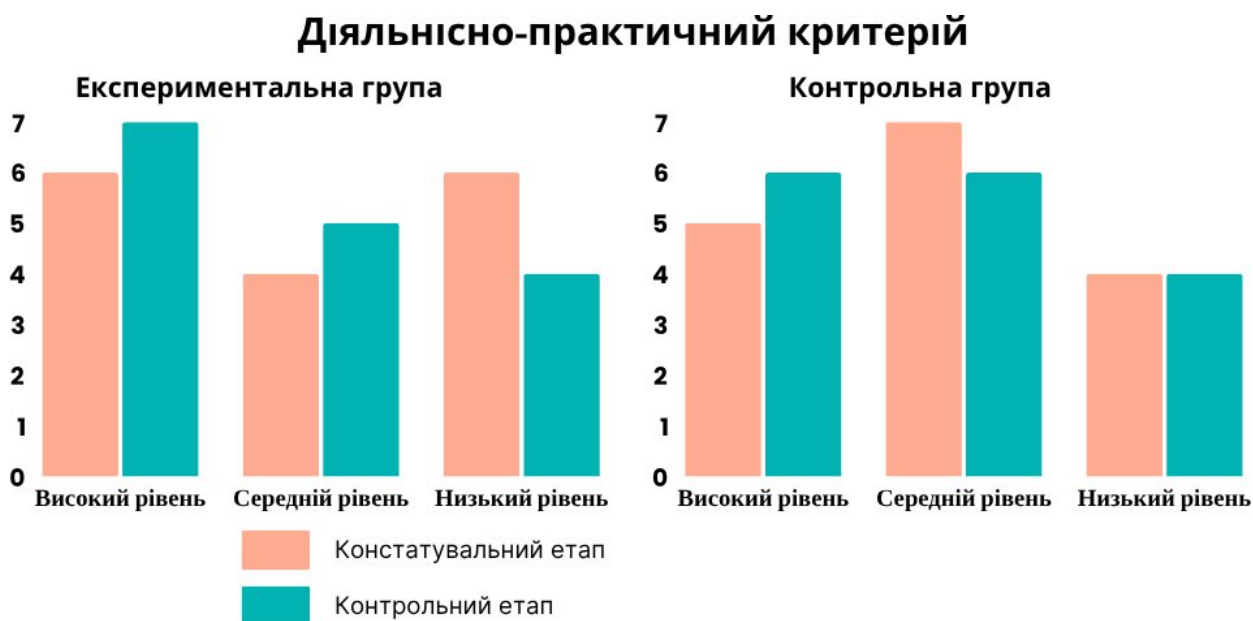


Рисунок 2.6 – Аналіз навчальних досягнень учасників експериментальної та контрольної групи за діяльнісно-практичним критерієм на констатувальному та контрольному етапах

Кількість учнів із високим рівнем за діяльнісно-практичним критерієм збільшилася з 37% до 44%, а кількість учнів із низьким рівнем зменшилася з 37% до 25%. Така тенденція свідчить про ефективність ігрових технологій у формуванні прикладних навичок і вмінь, необхідних для засвоєння змісту інтегрованого курсу «Я досліджую світ». У контрольній групі зміни відбулися незначні: низький рівень залишився на попередньому показнику, що свідчить про стабільність, але відсутність розвитку у діяльнісному аспекті.

Подібна позитивна динаміка спостерігалася і за показниками комунікативно-рефлексивного критерію (рис. 2.7). На констатувальному етапі більшість учнів як експериментальної, так і контрольної груп демонстрували середній рівень розвитку комунікативно-рефлексивних умінь. Високий рівень спостерігався у 31% учасників експериментальної групи, натомість 37% мали низький рівень сформованості цих умінь. Після завершення формувального етапу ситуація суттєво змінилася: кількість здобувачів із високим рівнем зросла до 44%, тоді як із низьким рівнем – зменшилася до 25%. Учні стали впевненіше висловлювати свої думки, аргументувати власну позицію, проявляти емпатію та здатність до

самооцінювання. Описані зміни пояснюються тим, що ігрові технології передбачають активну взаємодію учасників, колективне розв'язання завдань, обговорення результатів, що сприяє формуванню комунікативної культури й розвитку рефлексивного мислення. У контрольній групі динаміка показників залишилася незначною, що свідчить про обмежений вплив традиційних методів на розвиток комунікативно-рефлексивних умінь.

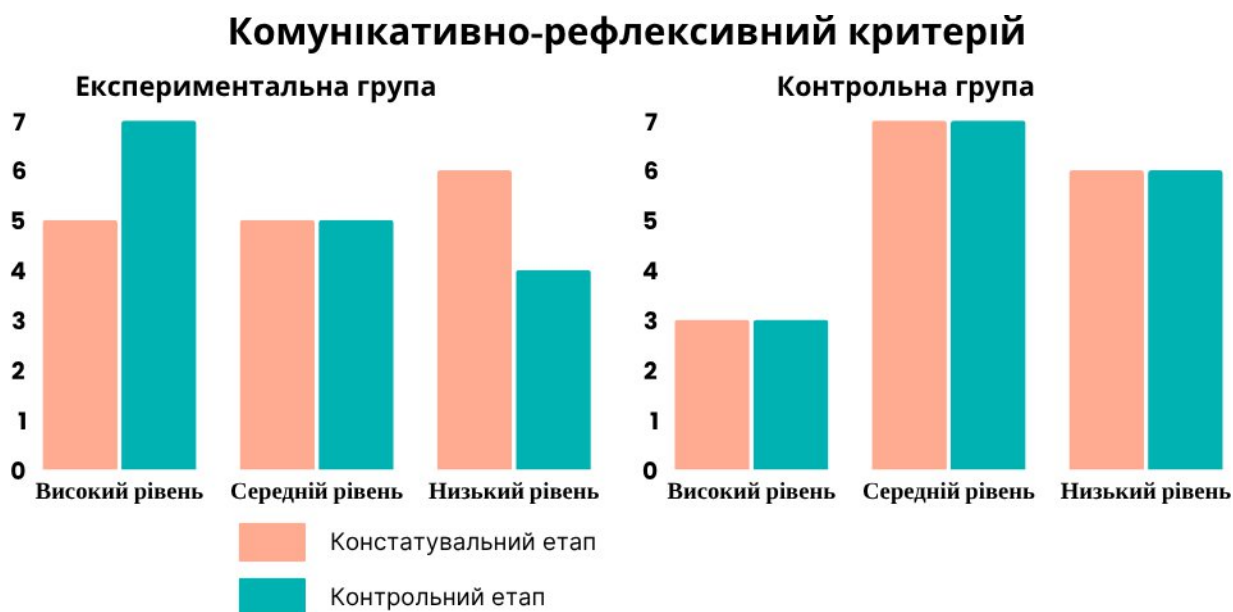


Рисунок 2.7 – Аналіз навчальних досягнень учасників експериментальної та контрольної групи за комунікативно-рефлексивним критерієм на констатувальному та контрольному етапах

Отже, результати формувального етапу експерименту доводять, що використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи має комплексний позитивний вплив на всі досліджувані аспекти навчальної діяльності. В експериментальній групі спостерігалось не лише зростання показників за кожним із критеріїв, а й загальне підвищення пізнавальної активності, мотивації, самостійності та ініціативності учнів. Водночас у контрольній групі, де навчання здійснювалося традиційними методами, суттєвих змін у динаміці навчальних досягнень не зафіксовано. Таким чином, застосування ігрових технологій у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ» сприяло не лише підвищенню

рівня знань, умінь і навичок здобувачів початкової освіти, а й формуванню їхньої внутрішньої мотивації, позитивного ставлення до навчання, розвитку пізнавальної самостійності та практичної спрямованості навчальної діяльності. Отримані результати дають підстави стверджувати, що ігрові технології є ефективним інструментом оптимізації освітнього процесу в початковій школі та доцільними для системного впровадження у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Висновки до другого розділу

У другому розділі було здійснено експериментальну перевірку ефективності використання ігрових технологій у процесі навчання здобувачів початкової освіти на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ». На констатувальному етапі експерименту визначено вихідний рівень сформованості знань, умінь і навичок учнів, виявлено основні труднощі у засвоєнні навчального матеріалу та з'ясовано потребу в підвищенні мотивації до пізнавальної діяльності.

У ході формувального етапу було впроваджено систему ігрових технологій (дидактичні, рольові, інтерактивні та комп'ютерні ігри), спрямованих на активізацію навчально-пізнавальної діяльності, розвиток логічного мислення, уваги, спостережливості й уміння співпрацювати в команді.

Результати підсумкового зрізу засвідчили, що після застосування ігрових методів навчання рівень освітніх досягнень здобувачів експериментальної групи значно підвищився порівняно з контрольною. Учні продемонстрували вищі показники пізнавальної активності, самостійності, творчого підходу до виконання завдань і позитивне ставлення до навчання.

Отже, використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» є ефективним засобом підвищення якості навчання, сприяє розвитку ключових компетентностей, формуванню стійкої мотивації до пізнавальної діяльності та створенню позитивного емоційного середовища на уроці.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі магістра комплексно досліджено проблему використання ігрових технологій у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

1. З'ясовано сутність ігрових технологій у сучасній педагогіці, визначено їхню роль як засобу формування особистісно-орієнтованого освітнього середовища. Ігрова діяльність в освіті трактується як форма пізнання, що поєднує елементи навчання, виховання і розвитку. Вона стимулює інтерес до навчального матеріалу, забезпечує позитивну емоційну атмосферу та сприяє реалізації діяльнісного підходу в освіті.

2. Проаналізовано різні наукові підходи до класифікації ігор (К. Грос, К. Гарвей, Н. Кудикіна, А. Сорокіна, Т. Поніманська, Р. Мельникова, К. Ангеловська, Т. Молнар, О. Устай та ін.), що засвідчує багатовимірність ігрових форм у педагогічному процесі. На основі узагальнення наукових поглядів було визначено власну класифікацію, яка найповніше відображає дидактичний потенціал ігор у навчанні молодших школярів. Доведено, що дидактична гра є не лише формою організації навчання, а й ефективним методом розвитку пізнавальної активності, мислення, мовлення, уваги та уяви.

3. Узагальнено сучасний педагогічний досвід застосування ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Проаналізовано напрацювання вітчизняних педагогів (Т. Гільберг, І. Сухопара, О. Турлай та ін.), які доводять, що гра може бути ефективно інтегрована як у традиційний, так і в дистанційний формат навчання. Використання цифрових ресурсів (Kahoot!, LearningApps, Quizizz, Canva тощо) розширює можливості учителя, забезпечує інтерактивність та підвищує мотивацію учнів до пізнавальної діяльності.

4. Розроблено методику організації констатувального етапу експериментального дослідження, що передбачала визначення критеріїв (мотиваційно-ціннісний, когнітивно-змістовий, діяльнісно-практичний і комунікативно-рефлексивний) та показників сформованості пізнавальної

активності здобувачів початкової освіти. Проведено діагностику вихідного рівня знань, умінь і навичок здобувачів освіти 2-Б класу Бердянської гімназії №11 Бердянської міської ради Запорізької області. За результатами проведення пробного уроку «Я досліджую світ» сформовано дві групи: експериментальну (16 учнів) та контрольну (16 учнів).

5. Розроблено методику використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Формувальний етап передбачав використання ігрових елементів навчання в освітньому процесі експериментальної групи в рамках реалізації зазначеного курсу; на контрольному етапі був проведений заключний показовий урок, за результатами якого учні/учениці, що були в експериментальній групі, продемонстрували значне підвищення рівня знань за визначеними критеріями. Отримані результати свідчать про зростання пізнавальної активності учнів, їхньої зацікавленості у навчанні, а також про покращення рівня засвоєння знань.

6. Проаналізовано динаміку результатів педагогічного експерименту, яка засвідчила підвищення навчальних досягнень учнів експериментальної групи, порівняно з контрольною. Згідно з отриманими результатами, високий рівень освітніх досягнень зріс із 19–37% до 25–44%, також спостерігається підвищення і середнього рівня – із 25–56% до 31–44%. Водночас частка учнів із низьким рівнем зменшилася з 25–37% до 25–31%. Такі показники свідчать про загальне зростання навчальних результатів і позитивний вплив ігрових технологій на освітній процес.

Проведене дослідження підтвердило, що використання ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» сприяє підвищенню рівня освітніх досягнень учнів, розвитку дослідницьких умінь, формуванню екологічної та соціальної свідомості, а також стимулює мотивацію до навчання та активізує пізнавальну діяльність здобувачів початкової освіти. Подальші дослідження у цьому напрямі доцільно зосередити на розробці методичних рекомендацій для вчителів та створенні цифрових ресурсів, що забезпечать ефективне впровадження ігрових технологій у практику початкової школи, підвищать якість навчання та

сприятимуть розвитку ключових компетентностей учнів у рамках Нової української школи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алєндарь Н. Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лєси Українки*. 2017. № 1 (350). С. 1–5.
2. Бібік Н. Навчально-методичний комплект з курсу «Я досліджую світ» у вимірах компетентнісно орієнтованого навчання. *Проблеми сучасного підручника*. 2019. № 23. С.6–22.
3. Бібік Н. Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. *Український педагогічний журнал*. 2023. № 3. С. 185–192.
4. Бібік Н.М. Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. загал. серед. освіти (у 2-х ч.): Ч. 1. Харків: Ранок, 2019. 120 с.
5. Божук С. Психолого-педагогічні умови розвитку пізнавального інтересу дітей молодшого шкільного віку. 2019. Том 2. С. 124–127.
6. Войтенко О. В. Виховання в учнів початкових класів цінностей здорового способу життя засобами ігрової діяльності. *Наукові записки Малої академії наук України. Серія «Педагогічні науки»*. 2019. № 14. С. 37–39.
7. Гільберг Т.Г. Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 1-2 класах закладу загальної середньої освіти на засадах компетентнісного підходу : навч-метод. посіб. Київ: Генеза, 2019. 256 с.
8. Голубюк Ю.В. Вплив ігрових технологій на розвиток пізнавальної діяльності здобувачів освіти з особливими освітніми потребами молодшого шкільного віку. *Поради спеціаліста*. 2024. № 3 (216). С. 61–66.
9. Гра по-новому, навчання по-іншому : метод. посіб. / О. Рома. The LEGO Foundation, 2018. 44 с.
10. Гриневич Л. М., Ліннік О. О., Старагіна І. П. Формування наскрізних умінь у молодших школярів в умовах реформи «Нова українська школа». *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2022. № 2 (85). С. 28–34.
11. Гришко М.О. Особливості використання дидактичних ігор в початковій школі. *Молодий вчений*. 2023. № 10 (122). С. 74–78.

12. Дембіцька С., Кобилянська І., Пугач С. Інноваційні технології дистанційного навчання в закладах вищої освіти. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2021. № 60. С. 388–399.
13. Дячук П., Перфільєва Л., Ломака О. Педагогічний потенціал ігрової технології навчання у контексті формування ключових компетентностей школярів 6–7-літнього віку. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. 2022. № 4. С.145–152.
14. Карабін О.Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. Т. 1, № 67. С. 44–47.
15. Козуб Г.О., Шинкаренко Я.М., Козуб В.Ю. Гейміфікація в освіті: інтеграція Classcraft в навчальний процес. *Педагогічна академія: наукові записки*. 2024. № 7. С. 1–20.
16. Коченгіна М.В., Коваль О.А. Використання гри в освітньому процесі першого циклу початкової школи : наук.-метод. посіб. Харків : Харківська академія неперервної освіти, 2019. 88 с.
17. Лалак Н.В., Фенчак Л.М. Ігрова діяльність здобувачів початкової освіти на уроках «Я досліджую світ». *Вісник науки та освіти*. 2023. № 7(13). С. 609–618.
18. Мачинська Н.І., Оприск М.А. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Young Scientist*. 2019. № 10 (74). С. 229–232.
19. Мельникова Р., Ангеловська К. Застосування елементів ігрової технології на уроках української мови та літератури. *Studia methodologica*. 2024. № 57. С. 312–325.
20. Молнар Т.І., Устай О.Ю. Змістова характеристика навчально-ігрових технологій, їх типологія. *Наука майбутнього*. 2020. № 2(6). С.109–113.
21. Нова українська школа: організація дистанційного і змішаного навчання у початковій школі : навч.-метод. посіб. / Трипольська О. О., Блізнякова О. А., Вовк О. В. та ін. Харків: Ранок, 2021. 208 с.

22. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja / навч.-метод. посіб. / Н. М. Бібік. Київ: Літера ЛТД, 2018. 160 с.
23. Ноздрова О. П. Формування професійної компетентності майбутніх вчителів засобами ігрових технологій. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Т. 1, № 32. С. 126–131.
24. Педагогічна інноватика : термінологічний словник / О. І. Шапран. Переяслав-Хмельницький (Київ. обл.) : Домбровська Я. М., 2019. 384 с.
25. Переяславська С.О., Смагіна О.О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Open educational e-environment of modern University, special edition*. 2019. С. 250–260.
26. Пихтіна Н.П. Педагогічний потенціал дидактичних ігор та особливості їх використання на заняттях у ЗДО. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки*. 2022. № 4. С. 71-78.
27. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника*. 2018. № 20. С. 317–327.
28. Про внесення змін до Державного стандарту початкової освіти : Постанова Каб. Міністрів України від 24.07.2019 № 688. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/704-2017-%D0%BF> (дата звернення: 11.02.2025).
29. Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року : Розпорядження КМ України від 22.08.2018 № 988-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text> (дата звернення: 15.03.2025).
30. Пузан Ю. Застосування ігрових технологій на уроках у Новій українській школі. *Логоп. Мистецтво наукової думки*. 2019. № 6. С. 57–61.
31. Ридакова Г. І. Дидактична гра – дієвий засіб активізації пізнавальної активності учнів. *Початкове навчання та виховання*. 2015. № 16–18. С. 7–13.

32. Савченко О. Я. Якість початкової освіти: сутність і чинники впливу. *Початкова школа*. 2009. № 8. С. 1–6.
33. Саган О.В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. № 100. С. 12–18.
34. Самолюк І. Використання ігрових технологій в освітньому процесі Нової української школи. *Publishing House «UKRLOGOS Group»*. 2024. С. 71–76.
35. Самчук Л., Мойсеюк Ю. Гейміфікація в сучасній освіті. *Управління освітою*. 2019. № 10. С. 30–51.
36. Смотракова М.П. Гра як ключ до мотивації та успіху в навчанні учнів початкових класів. *Академічні візії*. 2024. № 30. С. 1–8.
37. Сударик О. С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація. *Формування сучасної науки: методика та практика*. 2021. С. 91–94.
38. Сухопара І.Г., Турлай О.М. Ігрові технології проведення дистанційних уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ». *Наука і техніка сьогодні*. 2023. № 13(27). С. 656–668.
39. Тимофєєва І. Методика викладання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (природнича освітня галузь) : навч.-метод. посіб. Маріуполь : МДУ, 2022. 124 с.
40. Ткаченко Н. Ігрові методи навчання як засіб формування ключових компетентностей молодших школярів. Мозаїка початкової освіти : збірник наук. праць за матеріалами II Всеукр. наук.-практ. конф. «Сучасна початкова освіта: погляди молодих дослідників», м. Ніжин, 23 квітня 2025 р. / НДУ ім. М. Гоголя. Ніжин, 2025. С. 267–271.
41. Ткаченко Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності здобувачів початкової освіти на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Збірник тез наукових доповідей студентів Бердянського державного педагогічного університету на Днях науки 13 травня 2025 року : тези доп., м. Запоріжжя, 13 травня 2025 р. / БДПУ. Запоріжжя, 2025. С. 149–151.

42. Фатьянова Т.О. Гейміфікація в навчанні: ігрові технології у викладанні інтегрованого курсу «Я досліджую світ». *Вісник науки та освіти*. 2024. № 11 (29). С. 1691–1701.

43. Федорчук А.Л., Сікора Я.Б., Наконечна О.А. Гейміфікація в навчанні веброзробці: підвищення мотивації студентів через інтерактивні завдання. *Наука і техніка сьогодні*. 2025. № 2(43). С. 1601–1613.

44. Ходунова В.Л. Гейміфікація як інновація в освіті. *Наукові інновації та передові технології*. 2023. № 2(16). С. 407–417.

45. Хом'як О., Міськова Н., Максимчук Н. Особливості застосування ігрових технологій на уроках «Я досліджую світ» у початкових класах НУШ. *Вісник науки та освіти*. 2023. № 11(17). С. 1206–1220.

46. Я досліджую світ : підруч. інтегр. курсу для 2 кл. закл. загал. серед. освіти (у 2 ч.): Ч. 1/ О.І. Большакова, М.С. Пристінська. Харків : Ранок, 2024. 112 с.

47. Я досліджую світ : підруч. інтегрованого курсу для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (у 2-х част.). Ч. 2 / М. Корнієнко, С. Крамаровська, І. Зарецька. Харків : Ранок, 2025. 118 с.

48. Я досліджую світ : підруч. інтегрованого курсу для 2 кл. закл. загал. серед. освіти. У 2 ч. Ч. 1/ І. Жаркова, Л.Мечник, Л. Роговська, Л. Пономарьова, О. Антонов. Тернопіль : Підручники і посібники, 2024. 144 с.

49. Bohdanets-Biloskalenko N., Havrylenko T. The Relevance of Y.F. Shepiha's Ideas within the Context of the New Ukrainian Primary School (to the 145th anniversary of the pedagogue). *Ukrainian Pedagogical Journal*. 2020. Vol. 4. Pp. 207–214.

50. Giannakoulas A., Xinogalos S. Studying the effects of educational games on cultivating computational thinking skills to primary school students: a systematic literature review. *Journal of Computers in Education*. 2024. Vol. 11. Pp. 1283–1325.

51. Havrylenko T., Doroshenko T., Vykhreshch V., Hurkova T., Bykov I., Zenchenko T. Primary Education in Ukraine. History and European Priorities. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*. 2021. Vol. 13(4). Pp. 652–668.

52. Relvas T., Mariano P., Almeida S. A serious game for raising air pollution perception in children. *Journal of Computers in Education*. 2025. Vol. 12. Pp. 133–163.
53. Tan C. K., Nurul-Asna H. Serious games for environmental education. *Integrative Conservation*. 2023. Vol. 2(1). Pp. 19–42.
54. Werbach K., Hunter, D. How to Gamify Online Business: A Case Study Based on “SMART” Model. *Journal of Service Science and Management*. 2020. Vol. 13. Pp. 516–534.

ДОДАТКИ

Додаток А

Пробний урок інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 2 класі

(за підручником Т.В.Воронцової, В.С.Пономаренко, І.В.Гарбузюк, О.Л.Хомич,
Н.В.Андрук, К.С.Василенко)

Тема: Здоровий сніданок

Мета: ознайомити учнів з особливостями здорового сніданку, його значенням для енергії та самопочуття протягом дня; навчити розпізнавати корисні продукти, аналізувати їхній склад та вплив на організм; розвивати увагу, пам'ять, спостережливість; виховувати відповідальне ставлення до власного здоров'я, формувати звички здорового харчування та самоконтролю; сприяти розвитку комунікативних навичок, умінню працювати в групі.

Очікувані результати

Учень/учениця:

- розуміє з чого має складатися здоровий сніданок;
- розпізнає корисні продукти.

Тип уроку: вивчення нового матеріалу.

Обладнання: комп'ютер, цеглинки LEGO, картки із зображенням різних продуктів, м'яч, мотивуючі наліпки.

Хід уроку

I Стимулювання та мотивація навчально-пізнавальної діяльності

1. Фенологічні спостереження

- ~ Давайте подивимось, яка погода за вікном?
- ~ Чи є якісь опади?
- ~ Яка температура?
- ~ Чи є вітер?

2. Гра «Привітальна ланка»

Учні передають уявний «сніданковий м'яч», називаючи свій улюблений сніданок.

3. Повідомлення теми уроку

~ Сьогодні ми продовжуємо нашу подорож у захоплюючу країну Здоров'я. Як ви могли здогадатися з попередньої гри, то будемо розмовляти про важливу складову раціону – сніданок.

~ Тема нашого уроку: «Здоровий сніданок».

II Вивчення нового матеріалу

1. Робота з підручником «Чому треба снідати?» с.26

2. Бесіда

~ Яким має бути здоровий сніданок?

~ А чим снідаєте ви? Чи дотримуетесь ви правил здорового харчування?

3. «Здогадайся, що я?»

Діти відгадують загадки про страви. Якщо страву корисно їсти на сніданок, то піднімають цеглинку LEGO зеленого кольору. А якщо страва некорисна – піднімають цеглинку червоного кольору.

1. Довго з тіста їх ліпили,

У окропі поварили.

Потім дружно ласували,

2. Ще й сметанки додавали (Вареники).

До дітей на кожне свято

Просять в гості завітати,

Бо солодкий і смачний.

Здогадались, хто такий? (Торт).

3. Що на сковорідку наливають

Та вчетверо згинають? (Млинці).

4. Є перлова, є гречана,

Рисова, а ще пшоняна.

Заливаєм молоком,

А немає - кип'ятком (Каша).

5. Зі мною кожен бутерброд

Зазирає вам у рот (Ковбаса).

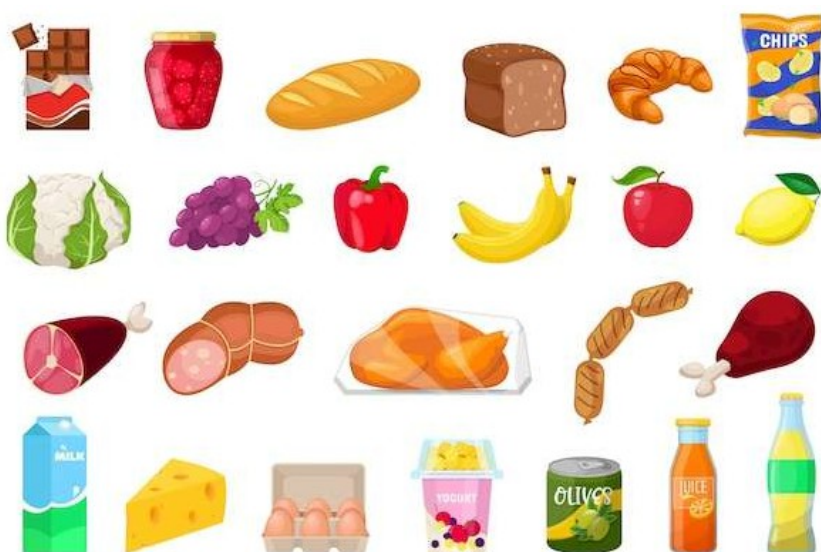
Сніданок – це найважливіший прийом їжі. Він має бути ситним, поживним, насиченим корисними речовинами.

III Узагальнення та систематизація отриманих знань

1. Міні-гра «Склади свій сніданок»

Діти отримують картки із зображенням різних продуктів (фрукти, овочі, каші, солодощі, ковбаси).

Завдання: скласти свій ідеальний сніданок у групах.



2. Презентація роботи груп

3. Фізкультхвилинка

Учні стають у коло. Вчитель називає продукт:

- якщо він корисний, діти роблять стрибок на місці;
- якщо шкідливий, присідають.

4. Нагородження груп мотивуючими наліпками



5. Інтерактивна гра «Здоровий сніданок»

URL : <https://learningapps.org/3992252> (дата звернення 10.10.2024).



IV Підсумок уроку. Рефлексія

1. Вправа «Мозковий штурм»

Учні разом з вчителем формулюють правила здорового сніданку:

1. Снідай щоранку.
2. Включай у сніданок каші, фрукти, овочі.
3. Обмежуй солодощі та ковбаси.

Учні проговорюють, чому сніданок важливий для сили та здоров'я.

2. Домашнє завдання

Скласти комікс або малюнок «Мій супер-сніданок», де кожна страва має суперсилу для здоров'я.

Дидактичні ігри, спрямовані на закріплення знань і формування навичок аналізу, порівняння, узагальнення

1. Групування предметів

Мета: навчитися класифікувати, порівнювати, узагальнювати.

Матеріали: картки з зображеннями тварин, рослин, предметів природи.

Хід гри:

Діти отримують набір карток і повинні розкласти їх за певною ознакою (наприклад, «тварини/рослини», «дикі/домашні», «водні/сухопутні»). Потім обговорюють, чому віднесли картку до певної групи.



2. Ланцюжок причин і наслідків

Мета: розвиток логічного мислення, аналізу подій у природі.

Матеріали: картки із зображеннями явищ природи або ситуацій (дощ, сонце, насіння, рослина).

Хід гри:

Діти складають ланцюжок «що було спочатку → що сталося потім».

Вчитель разом з учнями обговорює правильність послідовності та причини явищ.

3. Вірю – не вірю

Мета: формування уміння аналізувати інформацію та робити висновки.

Матеріали: твердження про природу чи тварин.

Хід гри:

Учитель називає твердження, наприклад: «Пінгвіни живуть у пустелі». Діти піднімають картку «Вірю» або «Не вірю» і аргументують свою думку.

1. Слони – найбільші сухопутні тварини.
2. Бобри будують греблі на річках.
3. Кажани – нічні тварини.
4. Риби можуть дихати повітрям так само, як люди.
5. Кенгуру носять своїх малят у сумці.
6. Деревя ростуть тільки влітку.
7. Листя змінює колір восени.
8. Вітер може переносити насіння рослин.
9. Річка завжди солона.

4. Знайди зайве

Мета: розвиток уміння порівнювати та узагальнювати.

Матеріали: набори карток із предметами чи явищами.

Хід гри:

Учні отримують картку, де предмети «не підходять» до інших (наприклад, три тварини водні, одна – наземна). Завдання: знайти зайвий предмет та пояснити, чому він не підходить.



Інтерактивні ігри з використанням мультимедійних ресурсів, онлайн-вікторин і навчальних платформ

1. Гра «Емоції людей» із використанням сервісу Wordwall

Мета: розвиток уміння порівнювати та узагальнювати, розпізнавати емоції та ставлення людей у різних ситуаціях.

Матеріали: інтерактивне завдання на сервісі Wordwall із зображеннями смайлів з різними емоціями (радість, сум, здивування, гнів тощо).

Хід гри:

Учні крутять колесо, що зображено на екрані. На місці, де зупиниться колесо, зображений смайл. Учням необхідно визначити емоцію, розрізнити, чи є вона приємною/ неприємною. Розказати про ситуацію, в результаті якої отримали таку емоцію.



2. Гра «Сонячна система» із використанням сервісу LearningApps

Мета: закріплення знань про планети Сонячної системи, розвиток навичок аналізу та узагальнення інформації.

Матеріали: інтерактивне завдання на сервісі LearningApps із зображенням Сонячної системи та мітками для підпису планет.

Хід гри:

Учні переглядають зображення Сонячної системи на екрані. Їм потрібно вказати правильні назви планет на відповідних мітках. Після виконання завдання відбувається обговорення результатів, учні пояснюють, чому кожна планета розташована на певній орбіті, порівнюють розміри та особливості планет.



3. Гра «Природні явища» із використанням сервісу Kahoot

Мета: закріплення знань про природу, розвиток уміння аналізувати, порівнювати та робити висновки.

Матеріали: інтерактивна вікторина на платформі Kahoot або іншому сервісі для онлайн-опитувань; комп'ютер/планшет для учнів або демонстрація на екрані.

Хід гри:

Вчитель запускає вікторину на сервісі Kahoot. Учні відповідають на запитання, наприклад:

1. Що з переліченого належить до живої природи? (вода, сонце, береза, камінь)
2. Без чого життя неможливе навіть протягом декількох хвилин? (хмари, пісок, ґрунт, повітря)
3. Що з переліченого створено людиною, а не природою? (гора, скеля, річка, автомобіль)

Після кожного запитання обговорюються правильні відповіді, учні пояснюють свій вибір, порівнюють варіанти та роблять висновки.

Елементи гейміфікації – система передбачень та побажань, мотивуючих наліпок

1. Використання сервісу Interacty з візуалізацією печива-побажань.

Мета: мотивувати учнів до активної участі та підвищити інтерес до уроку через інтерактивні завдання у формі печива-побажань.

Учні «розбивають» віртуальне печиво, отримуючи побажання або завдання.



2. Використання сервісу Wordwall з передбаченнями на початку уроку

Мета: створення інтерактивного початку уроку для залучення уваги та підготовки учнів до теми.

Учні відкривають по-черзі комірки та отримують мотивуючі настанови на подальший урок.



3. Мотивуючі наліпки

Мета: підвищення зацікавленості учнів і позитивного підкріплення за активність та успіхи.

Учні отримують наліпки за виконання завдань, активну участь, досягнення певних рівнів або отримання відзнак.



Ігрові дослідницькі завдання

Мета: розвиток дослідницьких навичок, критичного мислення та творчості через гру.

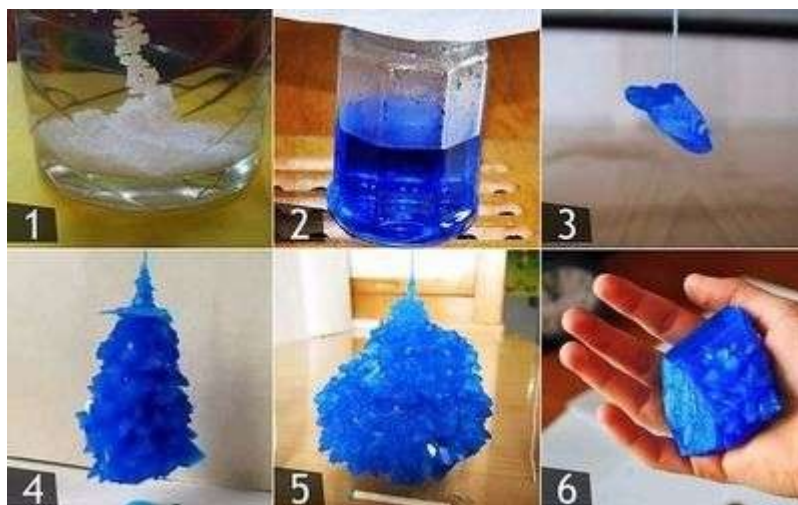
Учні виконують завдання у форматі гри, де потрібно проводити досліди, збирати дані, робити спостереження та робити висновки.

Приклади завдань:

1. Вирощування кристалу

Учні створюють розчин солі або іншої сполуки та спостерігають, як з нього формуються кристали.

Завдання для учнів: робити фотографії кристалів щодня та скласти таблицю змін. Спробувати передбачити, як зміниться форма кристалу при зміні умов.



2. Вивчення росту рослин

Учні сіють насіння бобів у різних умовах: з різною кількістю світла, води або ґрунту.

Завдання для учнів: вести щоденник росту рослини, вимірювати висоту, кількість листків, фотографувати зміни.

3. Дослідження магнітних властивостей

Учні перевіряють, які предмети притягуються магнітом, а які ні.

Завдання для учнів: створити таблицю «притягується/не притягується», зробити висновки про природу матеріалів.



4. Виготовлення «лавової лампи»

Учні створюють комбінацію води, олії та таблеток шипучого аспірину для спостереження хімічних реакцій.

Завдання для учнів: записати спостереження, намалювати етапи «вулканічної активності», спробувати передбачити результат експерименту.

5. Вивчення міграції тварин або птахів

Створити «карти міграції» для комах чи птахів на основі спостережень у парку або на подвір'ї.

Завдання для учнів: вести щоденник спостережень, робити малюнки або фотографії, складати графіки появи тварин у різні дні.