

аналізувати, аргументувати, обґрунтовувати висновки. Подальшого дослідження потребує процес удосконалення критичного мислення майбутніх учителів початкових класів під час професійної підготовки на другому (магістерському) рівні вищої освіти.

### **Список використаних джерел**

1. Попова О., Лесик А. Формування критичного мислення майбутніх учителів початкових класів в умовах невизначеності. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*. 2023. Вип. 2. С. 400–406.

2. Popova O., Baidiuk L., Derevianko L., Zaika T., Lesyk A. Theoretical Foundations of the Competence Approach in Higher Education. *International Journal of Computer Science and Network Security*. 2021. № 10. Vol. 21. P. 55–58.

**Ірина ЧЕРЕЗОВА,**

кандидатка психологічних наук,

доцентка,

Бердянський державний

педагогічний університет

### **ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЙНОЇ СФЕРИ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

Сучасний розвиток освіти в Україні характеризується модернізацією навчання з метою підвищення ефективності на основі застосування інноваційних технологій, що зумовлює пошук нових активних форм, методів, способів організації освітнього процесу. Одним із видів інноваційних технологій в Новій українській школі є ігрові, які відповідають природним потребам учнів, активізують їх пізнавальну діяльність та зміцнюють мотивацію до навчання.

Під ігровими технологіями розуміють ігрову форму взаємодії педагога й учнів, яка спрямована на формування вмінь розв'язувати складні завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету (ігрове моделювання явищ, «проживання» ситуацій тощо) [1; 2; 3; 4].

Проблема використання ігрових технологій як складової педагогічних технологій не є новою, проте її актуальність підвищується з кожним роком. Дослідження науковців (Г. Гуменюк, Т. Гурковська, К. Крутій, С. Ладивір, І. Мельник, Т. Піроженко, Ю. Рібцун та ін.) визначають гру як провідну діяльність у когнітивному, емоційному та

соціальному розвитку дитини. Саме в грі найінтенсивніше формуються всі психічні якості й особливості особистості дитини [1, с. 285–296].

Значення ігрових технологій навчання важко переоцінити завдяки їх перевагам: підвищення рівня пізнавальної активності та пізнавального інтересу учнів, створення та реалізація «ситуації успіху», розширення світогляду та життєвого досвіду учнів, забезпечення реалізації особистісно-орієнтованого підходу до навчання, врахування індивідуальних особливостей учнів, підвищення рівня мотивації до навчання, формування позитивного ставлення до активної творчої навчально-пошукової діяльності, створення сприятливого психологічного мікроклімату та забезпечення активної взаємодії в учнівському колективі, розвиток інтелектуальних здібностей та творчого потенціалу учнів, розвиток комунікативних навичок, розвиток почуття відповідальності тощо [4, с. 91–94].

В освітньому середовищі Нової української школи одним з ефективних методів ігрових технологій є метод проєктів. Проєктна діяльність має два аспекти – педагогічний і психологічний, та визначається як психолого-педагогічне проєктування. Ігри й ігрові проєкти широко використовуються в педагогічній практиці, оскільки гра дозволяє підвищити пізнавальний інтерес учнів, дає можливість застосувати й закріпити знання в більш яскравій формі й у невимушеній обстановці. Педагог надає дітям змогу бути діяльними, самостійними, творчими, стимулює пошук ними власних шляхів розв'язання проблем та практичного застосування знань і вмінь.

Ігрові проєкти, або як їх ще називають проєктно-рольові ігри, мають потужний потенціал у формуванні мотиваційної сфери молодших школярів. Вони дозволяють педагогу ефективно використовувати активність учнів, не реалізовану в межах уроку. Для учнів з підвищеною активністю, які часто потрапляють у категорію небажаних, гра стає своєрідним «простором активності» [3, с. 245–249].

Зміст методу проєктів залежить від багатьох чинників: специфіки навчального предмета, навчального матеріалу, типу проєкту, умов організації діяльності тощо. Так, у природничих науках змістовою основою проєкту є спостереження за об'єктами реальності, в гуманітарних – текст, який вивчають цілеспрямовано, або його інтерпретації (відеофільм, вистава, брошура тощо).

Дитяча проєктна діяльність має свої вікові особливості. До кінця дошкільного періоду життя діти отримують певний соціальний досвід, що дає їм змогу перейти на новий, розвивальний рівень проєктування, що і є справжньою проєктною діяльністю дитини. У цьому віці продовжує розвиватися самостійність, діти здатні виокремлювати (приймати) проблему, уточнювати мету, вибирати необхідні ресурси для її досягнення. За допомогою проєктної діяльності діти поглиблюють

своє творче ставлення до навколишньої дійсності, навчаються встановлювати причинно-наслідкові зв'язки. Досягаючи поставленої мети, учні діють свідомо, із задоволенням, адже проблема має для них внутрішню цінність, пов'язана з їхніми потребами та інтересами.

Використання ігрових проєктів у процесі формування мотиваційної сфери молодших школярів передбачає створення умов для отримання особистісно значущих знань, де основна увага акцентується не на формальних знаннях, а здатності конструювати та постійно шукати нові, адаптувати та комплексно застосовувати отримані. Під час проблемно-пошукової роботи відбувається особистісний розвиток учня як окремих самоцінний результат. Проектна діяльність стимулює розвиток креативності, яка «... є глибинною, первісною й абсолютною ознакою особистості – це є вища форма активності» [2, с. 82].

Отже, метод проєктів охоплює всі аспекти життєдіяльності дитини, оскільки акумулює в собі пізнавальну, ігрову та творчу діяльність. Ігрові проєкти відкривають значні реалізаційні спроможності учня, зумовлюють розвиток його потенційних здібностей і особистісне зростання. Застосування ігрових проєктів в освітньому процесі Нової української школи є ефективним засобом розвитку пізнавальної активності учнів, що сприяє формуванню стійкої мотиваційної сфери, знань, поведінкових моделей та цінностей.

### **Список використаних джерел**

1. Замелюк М., Магдисюк Л., Беспарточна О. Ігрові технології: теорія і практика. *Наукові інновації та передові технології*. 2022. № 12(14). С. 285–296.

2. Максименко С. Методологічний аналіз прогнозування та внутрішні лінії розвитку особистості. *Директор школи, ліцею, гімназії*. 2011. № 5. С. 72–83.

3. Сівек В. В. Використання методу проєктів у початковій школі. *Таврійський вісник освіти*. 2014. № 1(1). С. 245–249.

4. Сударик О. С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація. *Формування сучасної науки: методика та практика* : матеріали I Міжнар. студ. наук. конф. (м. Кам'янець-Подільський, 29 жовтня 2021 р.). Вінниця : Європейська наукова платформа, 2021. Т. 2. С. 91–94.