

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ Г. С. СКОВОРОДИ



ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

Збірник наукових праць

Випуск 24



ХАРКІВ - 2024

Курило Анастасія, Олєфіренко Надія	
Креативне програмування як інструмент для створення художніх творів	86
Лі Хайцзюань, Пономарьова Наталія	
Специфіка використання інтернет-ресурсів у підготовці майбутніх вчителів музики	97
Мороз Ольга	
Застосування хмарних технологій на уроках інформатики у початковій школі	105
Павленко Антон, Гайдусь Андрій, Шакуров Євген	
Мережеві технології у професійній підготовці вчителів інформатики	112
Простакова Юлія, Гученко Вікторія	
Формувальне оцінювання як інструмент підвищення якості освіти в цифровому суспільстві	120
Ребров Олексій, Андрієвська Віра	
Роль ігрової діяльності у процесі навчання здобувачів початкової освіти	126
Рой Ольга, Простакова Юлія	
Використання дидактичних онлайн-ресурсів для підвищення ефективності навчання математики	131
Романюк Ірина, Андрієвська Віра	
Теоретичні засади упровадження STEM освіти в початкову школу	137
Толок Діана	
Адаптивне тестування як інструмент організації дистанційного навчання	142
Шевченко Артур, Гайдусь Андрій	
Розробка електронного посібника для вивчення мови програмування JAVASCRIPT	151
Щебликін Даниїл, Андрієвська Віра	
Ресурсна підтримка організації освітнього процесу в початковій школі	157

УДК 37.03:373.3:004

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14507058>**Ребров Олексій**

здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди

Андрієвська Віра

доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри інформатики
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди
<https://orcid.org/0000-0003-1632-4045>

РОЛЬ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

Анотація. Статтю присвячено висвітленню ролі ігрової діяльності у процесі навчання здобувачів початкової освіти. З'ясовано, що у практиці початкового навчання виокремлюють дві групи ігор та їх підвиди: *творчі ігри* (сюжетно-рольові ігри; конструктивно-будівельні ігри; ігри-драматизації, ігри-театралізації; ігри з елементами праці; ігри-фантазії) та *ігри за правилами* (дидактичні ігри; пізнавальні ігри; рухливі й спортивні ігри; хороводні й народні ігри; інтелектуальні ігри; комп'ютерні ігри). Уточнено, що в складних умовах сьогодення привнесенню ігрової компоненти в загальну структуру уроку сприяє застосування комп'ютера.

Ключові слова: ігрова діяльність; здобувачі початкової освіти.

Постановка проблеми. Однією з актуальних вікових потреб здобувачів початкової освіти є прагнення до пізнання дійсності та виявлення власної активності у формі гри [1]. Це зумовлює необхідність посилення уваги до педагогічної організації ігрової діяльності учнів молодшого шкільного віку.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Роль ігрової діяльності у процесі навчання здобувачів початкової освіти досліджували науковці, педагоги-практики Н. Бібік, Л. Білоусова, Й. Гейзинг, Г. Костюк, Н. Кудикіна, Н. Олефіренко, О. Савченко, М. Фіцула та ін. Автори звертають увагу, що гра в початковій школі

надає змоги створити сприятливе освітнє середовище для перетворення ігрових інтересів дитини на пізнавальні, успішно змістити мотив діяльності від процесу гри на її результат [1; 2]. Разом з тим, актуальні запити шкільної освіти сьогодні створюють об'єктивну потребу для переосмислення сутності і можливості забезпечення ігрової діяльності учнів у новій ситуації функціонування школи [3].

Мета роботи полягає у дослідженні ролі ігрової діяльності у процесі навчання здобувачів сучасної початкової освіти.

Виклад основного матеріалу дослідження. Н. Бібік наголошує, що "... тривалий період гра визнавалась простором дошкільної педагогіки. Погляди на її використання в шкільному навчанні доволі суперечливі. Від беззастережного утвердження ігрового навчання (Ш. Амонашвілі) до заперечення так званої "педагогіки забавляння", що може гальмувати формування повноцінної навчальної діяльності молодших школярів" [3]. Водночас, Ж. Піаже підкреслював, що гра надає змоги дитині переступити свою безпосередню реальність, що сприяє проходженню різних стадій когнітивного розвитку [4].

Професор і фундатор Науково-дослідницького інституту психології (нині Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України) Г. Костюк, досліджуючи проблеми становлення особистості, розвитку у дітей здібностей і мислення вказував, що доцільно спрямована вчителем гра є ключовим елементом покращення навчально-виховної роботи в початковій школі, оскільки гра викликає у дітей молодшого шкільного віку приємні хвилювання й тим підвищує їх пізнавальну активність [5]. Український учений, педагог М. Фіцула також відмічав, що гра надає змоги забезпечити емоційну обстановку відтворення учнями знань, полегшує засвоєння ними навчального матеріалу, створює сприятливий для засвоєння знань настрій, заохочує учнів до навчальної роботи [6].

Аналіз психолого-педагогічних джерел [1; 3; 5; 7] засвідчив, що у практиці початкового навчання виокремлюють дві групи ігор та їх підвиди: *творчі ігри* (сюжетно-рольові, конструктивно-будівельні, ігри-драматизації, ігри-театралізації, ігри з елементами праці, ігри-

фантазії); *ігри за правилами* (дидактичні, пізнавальні, рухливі й спортивні ігри; хороводні й народні ігри; інтелектуальні (загадки, ребуси тощо), комп'ютерні ігри) [7]. Використання вчителем початкової школи зазначених ігрових форм навчання є звичним. Разом з тим, в умовах сьогодення існують певні труднощі при використанні на різних етапах уроку ігрових моментів, що пов'язано, зокрема, з недостатньою розробленістю методичних аспектів організації ігрових форм при викладанні конкретних тем початкової школи в умовах змішаного й дистанційного навчання. Крім того, під час гри вчителем мають бути враховані притаманні кожній дитині закономірності розумового розвитку (особливості пам'яті, мислення, уяви тощо). У цьому ракурсі Н. Кудикіна наголошує, що нівелювання індивідуальних особливостей учнів, їх вікових відмінностей та закономірностей розвитку при доборі змісту, методів та прийомів керівництва ігровою діяльністю сприятиме створенню некомфортних психологічних умов для конкретної дитини [7; 8].

Сьогодні привнесенню ігрової компоненти в загальну структуру уроку сприяє застосування комп'ютера, оскільки виконання будь-яких завдань за допомогою комп'ютера молодшими школярами сприймається як ігрова діяльність через такі причини [1; 2]:

- комп'ютерні програми, розроблені для здобувачів початкової освіти є привабливими, яскравими, пропонують завдання в незвичній ігровій формі (рис. 1-2);
- комп'ютерні програми навчального призначення супроводжуються вбудованими музичним фрагментами, динамічними зображеннями з тривимірною графікою, анімацією, що природно асоціюється з грою (рис. 3);
- комп'ютерні програми для здобувачів початкової освіти розробляється на основі добре знайомих учням мультфільмів і казок, що природно зацікавлює школяра і спонукає до роботи (рис. 4).

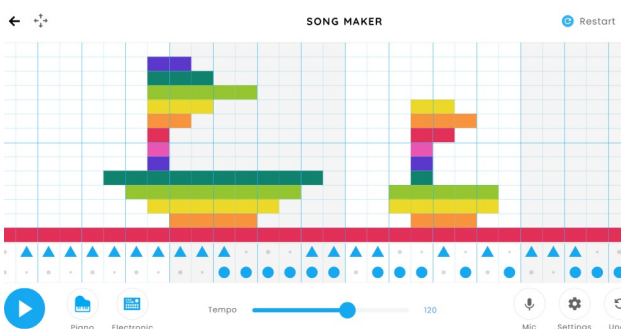


Рис. 1. Вивчення музичної грамоти на уроках музичного мистецтва (<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/>)

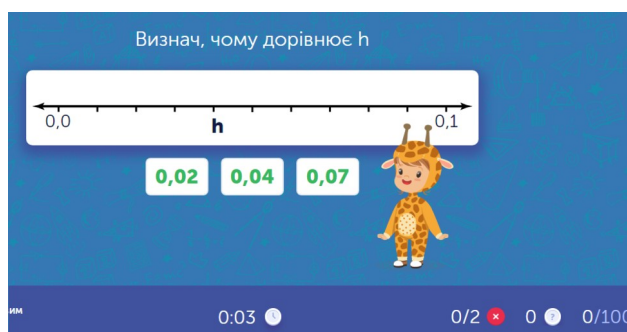


Рис. 2. Завдання з математики: запис дроби за числовим променем (<https://learning.ua/matematyka/chetvertyi-klas/zapys-droba-za-chyslovyym-promenem>)

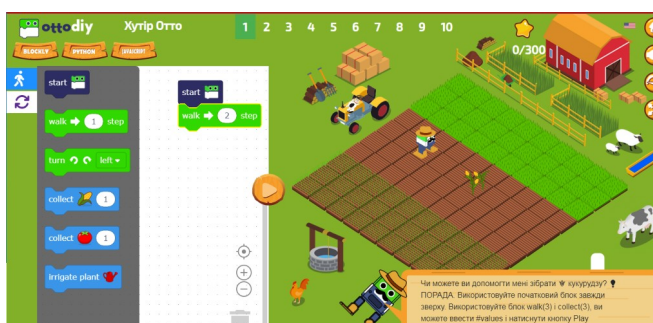


Рис. 3. Завдання з інформатики: складання алгоритму (<http://www.ottodiy.club/ottofarm-demo/index.html?01?en>)



Рис. 4. Завдання з математики: арифметичні дії множення і ділення (<https://coloring-for-kids.com/ua/new-years-kids/good-father-frost?selected-coloring-mode=9>)

Використання комп'ютерних ігор у процесі навчання молодших школярів має потужний мотиваційний ефект, оскільки виконання таких завдань учнями автоматично позитивно підсилюється різними стимулами (наприклад, такі відзнаки як зірочки, смайлики тощо), а також подальшим закріпленням індивідуального результату в рейтинговій таблиці.

Висновки. Отже, роль ігрової діяльності у процесі навчання здобувачів початкової освіти важко переоцінити, оскільки саме в межах такої діяльності успішно реалізуються не лише актуальні, але й потенційні можливості дитини молодшого шкільного віку.

Список використаних джерел

1. Андрієвська В. М. Проектування дидактичних ситуацій у навчанні молодших школярів з використанням комп'ютера: автореф. дис. на здобуття наукового ступеня канд. пед. наук (13.00.09 – теорія навчання). Харків. 2009. 23 с.
2. Олефіренко Н. В., Андрієвська В. М. Дидактичні ситуації з використанням комп'ютера у навчанні молодших школярів. *Information Technologies and Learning Tools*. 2008. № 4(8). URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/98/84>
3. Бібік Н. Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. *Український педагогічний журнал*. 2023. № 3. С. 185-192. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2023-3-185-192>
4. Piaget J. The Child's Conception of the World: A 20th-Century Classic of Child Psychology. *Rowman & Littlefield*. 2007. 432 p.
5. Костюк Г. С. На допомогу вчителю початкової школи : зб. ст. / за ред. Г. С. Костюка. Київ. 1945. 170 с.
6. Фіцула М. М. Педагогіка: навч. посіб. Вид. 2-ге, випр., доп. Київ : Академвидав, 2007. 560 с.
7. Кудикіна Н. В. Гра: феноменологічна та педагогічна характеристики. *Освітологічний дискурс*. 2010. № 1. С. 20-31.
8. Кудикіна Н. В. Психологічні витoki педагогічної теорії ігрової діяльності. 2004. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/540/1/04knvtid.pdf>

THE ROLE OF GAME ACTIVITIES IN THE LEARNING PROCESS OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Rebrov O., Andriievskaya V.

Abstract. The article is devoted to highlighting the role of game activity in the learning process of primary school students. It was found that in the practice of primary education two groups of games and their subtypes are distinguished: creative games (plot-role games; constructive-building games; dramatization games, theatrical games; games with work elements; fantasy games) and games based on by rules (didactic games; cognitive games; moving and sports games; dance and folk games; intellectual games; computer games). It is clarified that in today's difficult conditions, the introduction of a game component into the general structure of the lesson is facilitated by the use of a computer or personal IT devices.

Keywords: game activity; students of primary education.