

**Міністерство освіти і науки України  
Харківський національний педагогічний університет  
імені Г. С. Сковороди**

*До 300-річчя від дня народження Г. С. Сковороди*

**ІННОВАЦІЇ В ПОЧАТКОВІЙ ОСВІТІ:  
ДОСВІД, ВИКЛИКИ СЬОГОДЕННЯ,  
ПЕРСПЕКТИВИ**

**Матеріали І науково-практичної інтернет-конференції  
здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти  
першого року навчання  
факультету початкового навчання**

**17 травня 2022 року**

**Частина 2**

**Харків  
2022**

*Рекомендовано до друку редакційно-видавничою радою  
Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди  
Протокол № 6 від 15.06.2022 р.*

**Інновації в початковій освіті: досвід, виклики сьогодення, перспективи:** матеріали І науково-практичної інтернет-конференції здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти першого року навчання факультету початкового навчання ХНПУ імені Г. С. Сковороди (17 травня 2022 р., м. Харків) / за заг. ред. д. пед. н., доц. В. В. Ушмарової. Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2022. Ч. 2. 37 с.

Збірник містить матеріали конференції здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти першого року навчання факультету початкового навчання ХНПУ імені Г. С. Сковороди, присвячені актуальним проблемам початкової освіти. Розкриваються питання теорії та методики навчання і виховання у початковій школі, інноваційних підходів у роботі вчителя початкових класів, інклюзивного простору в освітньому процесі початкової школи, історико-педагогічних та компаративістських аспектів початкової освіти.

Для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти і викладачів закладів вищої освіти.

Видано за рахунок авторів.

## ЗМІСТ

### СЕКЦІЯ 1

#### ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

<b>Авлякулієва Мадіна</b> Аспекти вивчення календарної обрядовості в початковій школі	5
<b>Андренко Наталя</b> Особливості оцінювання навчальних досягнень молодших школярів	6
<b>Бієнко Юлія</b> Нові підходи до формування комунікативних навичок молодших школярів	7
<b>Бєлявцева Світлана</b> Суть і структура емоційного інтелекту молодших школярів	8
<b>Бугай Яна</b> Роль ігрової діяльності у процесі виховання молодших школярів	9
<b>Єфименко Оксана</b> Казкотерапія в освітньому процесі початкової школи	10
<b>Коваленко Ксенія</b> Розвиток soft skills молодших школярів як умова сучасної освіти	11
<b>Козорог Вероніка</b> Формування читацьких інтересів молодших школярів у контексті розвитку академічної обдарованості	12
<b>Кулакова Галина</b> Розвиток пізнавальної активності молодших школярів засобом мультимедійних технологій	13
<b>Лисун Світлана</b> Залучення молодших школярів до культури та історії рідного краю як основа патріотичного виховання підростаючого покоління	14
<b>Литвинова Інна</b> Казка як засіб морального виховання дітей молодшого шкільного віку	15
<b>Петренко Юлія</b> Формування здорового способу життя молодших школярів в освітньому середовищі НУШ	16
<b>Попова Вікторія</b> Роль ігрової діяльності у процесі виховання молодших школярів	17
<b>Проценко Олександра</b> Використання екскурсій у процесі навчання молодших школярів	18
<b>Тертишна Оксана</b> Казка та гра як засоби виховання впевненості в собі учнів початкової школи	19
<b>Титаренко Олена</b> Формування загальнонавчальних умінь учнів як складової навчання в початковій школі	20
<b>Турченко Олена</b> Ініціативність і підприємливість як ключова компетентність учня нової української школи	21
<b>Хоменко Юлія</b> Розвиток творчих здібностей молодших школярів у навчальній діяльності	22

### СЕКЦІЯ 2

#### ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ У РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

<b>Савченко Поліна</b> Гейміфікація в освітньому процесі як засіб підвищення мотивації молодших школярів до навчання	23
<b>Старіков Олександр</b> Інтерактивні підходи у формуванні ціннісного ставлення до оточуючого у молодших школярів	24
<b>Харламова Ольга</b> Формування критичного мислення в учнів початкових класів	25
<b>Щукіна Вероніка</b> Інформаційно-комп'ютерні технології навчального процесу як засіб формування пізнавального інтересу учнів початкової школи	26

## СЕКЦІЯ 2

# ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ У РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

---

### Гейміфікація в освітньому процесі як засіб підвищення мотивації молодших школярів до навчання

Савченко Поліна

Науковий керівник – к.п.н., викл. К.В. Зозуля

Проблема формування навчальної мотивації нині набуває особливого значення. У структурі сучасної освіти використовується безліч методик, технік та прийомів для досягнення навчальних цілей. Одна з таких – гейміфікація.

Гейміфікація – це застосування елементів гри для підвищення мотивації учнів, пояснення складного матеріалу тощо. Простіше кажучи, це спосіб зробити нудні завдання цікавими, складні – простими, одноманітні – оригінальними.

З давніх часів ця тема розглядається і глибоко вивчена як українськими, так і зарубіжними вченими.

Значна кількість публікацій висвітлюють цю тему, у тому числі праці Е. Ільїна, П. Якобсона, Л. Виготського, О. Леонтєва, В. Ковальова, А. Маркової, Л. Божович, С. Маркової, Д. Левітес та багатьох інших. Дослідження розглядають різні аспекти, висвітлюючи ту чи іншу сторону, одні стосуються умов формування, другі способів розвитку мотивації, інші класифікують за різними ознаками фактори, що впливають, всі ці роботи є вагомими і значущими в сучасній освітній системі.

Гейміфікація має недостатню вивченість через те, що вона є відносно новою методикою, але при цьому має досить широкий освітній потенціал. Її можна задіяти в різноманітних сферах життя, однак, в останнє десятиліття гейміфікація розглядається як один із найбільш перспективних інноваційних підходів для проведення уроків у школі. Підвищена залученість учнів дозволяє поступово збільшувати складність завдань. Це можна порівняти з комп'ютерною грою, де перші рівні легкі, і з кожним подальшим складність зростає. Ще у ХХ столітті професор К. Ушинський говорив про те, що монотонний навчальний процес необхідно розбавляти іграми та вправами. Це краще працює тому що в процесі гри задіяна емоційна складова, і саме завдяки цьому матеріал краще засвоюється.

Нерідко поняття гейміфікації плутають із поняттям гри. Але гейміфікація відрізняється тим, що гра – це вид діяльності, значимість якої полягає не в результатах, а в процесі, у системі гейміфікації – навпаки. Завдяки гейміфікації вчитель може підвищити інтерес до різних предметів та зацікавити малоактивних дітей. Дуже важливо йти в ногу з часом та адаптуватися до цифрової епохи. Гейміфікація освіти – дуже важливий крок до цієї адаптації. Враховуючи перераховані вище фактори, вчитися за допомогою ігрових технік – ефективний спосіб набуття нових знань і навичок.

Отже, використання гейміфікації в освітньому процесі підвищує зацікавленість учнів та їх мотивацію.