

**Міністерство освіти і науки України  
Львівський національний університет імені Івана Франка  
Факультет педагогічної освіти**

**Кафедра початкової та дошкільної освіти**

**ЧЕРНЮХ МАР'ЯНА**

**ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ  
ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ**

**Магістерська робота**

галузь знань 01 Освіта / Педагогіка  
спеціальність 013 *«Початкова освіта»*

**Науковий керівник:**

доцент кафедри початкової та  
дошкільної освіти, кандидат  
педагогічних наук, доцент  
**Проц Марта Орестівна**

**Львів-2022**

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ</b> .....	<b>6</b>
1.1. Сутність навчально-ігрових технологій.....	6
1.2. Мета і завдання використання ігрових технологій в початковій школі.....	15
1.3. Класифікація педагогічних ігор, їх характеристика .....	23
<b>РОЗДІЛ 2. ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В</b> <b>ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ</b> .....	<b>30</b>
2.1. Дидактичні особливості використання ігрових технологій навчання в початковій школі .....	30
2.2. Діагностика застосування ігрових технологій на уроках у Новій українській школі .....	39
2.3. Методичні рекомендації щодо застосування ігрових технологій у початковій ланці освіти .....	49
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	<b>60</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	<b>62</b>
<b>ДОДАТКИ</b>	

## ВСТУП

Протягом всієї історії людства феномен «гра» привертав увагу видатних психологів, педагогів, соціологів, мислителів та філософів. І це зрозуміло, адже вона є найдавнішим і найдоступнішим засобом навчання і виховання дітей.

Потреба у використанні ігрових технологій зростає з кожним роком. Інформаційне перевантаження сучасних здобувачів освіти спостерігається в усьому світі, і Україна не є винятком. Комп'ютерні мережі, відео, телебачення містять величезний об'єм інформації та впливають на формування особистості кожного індивіда. Школа потребує такої організації своєї діяльності, яка забезпечить розвиток ініціативної, активної, творчої особистості, здатної до саморозвитку, самовиховання, оцінки та відбору особистої інформації, а також впровадження інноваційних форм навчання.

Унікальність гри дозволяє зробити цікавою та захоплюючою не лише роботу учнів на творчо-дослідницькому рівні, а й повсякденні навчальні кроки. Цікавість уявного світу робить монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації позитивною, а емоційність гри активізує всі розумові процеси дитини. Гра спонукає до застосування знань у новій ситуації, що дає своєрідну вправу вивченому учнями матеріалу, урізноманітнює та цікавить навчальний процес. Ігрові технології – це форма навчання, яка заохочує практичне застосування знань, отриманих у класі та поза ним.

Документи, що регламентують використання останніх технологій для регулювання освітнього процесу початкової школи – Концепцію Нова українська школа (2016), Закон України «Про освіту» від (2017) та закон України «Про інноваційну діяльність» (2002). Відповідно до Концепції НУШ (2016) та Закону України «Про освіту» (2017) школа відіграє важливу роль у різнобічному розвитку особистості та у мотивації до саморозвитку. Законом України «Про

інноваційну діяльність» (2002) визначено порядок і форми державного стимулювання інноваційних процесів у всіх галузях. Цими положеннями встановлено необхідність і можливість використання ефективних інноваційних технологій навчання в новому форматі початкової школи.

Проблема ігрової діяльності учнів початкових класів представлена в багатьох дослідженнях: культурологічна теорія гри (Й. Хейзінг); психологічна теорія діяльності (Л. Виготський, О. Леонт'єв, С. Рубінштейн); теорія педагогічно-пізнавальної діяльності (Н. Бібік, Г. Костюк, В. Сухомлинський, О. Савченко); психологічна теорія ігрової діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонт'єв); теорія соціальної детермінованості ігрової діяльності (П. Блонський, Л. Венгер, Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Запорожець); теорія проведення ігрової діяльності дітей (Н. Анікеєва, Л. Артемова, Л. Виготський, Р. Жуковська, О. Запорожець, Я. Коменський, В. Котирло, Н. Кудикіна, Г. Люблінська, В. Менджерицька, Н. Менчинська, С. Русова, В. Сухомлинський, А. Усова, К. Ушинський); педагогіка гри дітей шкільного віку, заснована на засадах теорії гуманістичної педагогіки та психології (Ш. Амонашвілі, Г. Балл, С. Русова, В. Сухомлинський).

**Об'єкт дослідження** – ігрові технології навчання в освітньому процесі.

**Предмет дослідження** – дидактико-методичні особливості використання ігрових технологій навчання у початковій ланці освіти.

**Мета дослідження** – проаналізувати теоретико-методологічні та психолого-педагогічні особливості використання ігрових педагогічних технологій у початковій школі.

**Завдання дослідження:**

1. На основі аналізу науково-методичних джерел, розкрити сутність понять «гра», «технологія», «педагогічна технологія», «технологія навчання», «освітня технологія», «ігрова технологія», «ігрова педагогічна технологія», «навчально-ігрові технології».

2. Описати дидактичні особливості використання ігрових технологій навчання в початковій школі.
3. Здійснити діагностику рівня застосування ігрових технологій на уроках у Новій українській школі.
4. Розробити методичні рекомендації застосування ігрових технологій у початковій ланці освіти.

**Методи дослідження.** Для реалізації мети й вирішення вищезазначених завдань застосовувалися методи дослідження: аналіз психолого-педагогічної літератури, синтез, класифікації, систематизації, порівняння, узагальнення для уточнення сутності поняття «ігрові технології», визначення їх функцій, принципів, мети та завдань; анкетування, методи обробки та інтерпретації отриманих даних педагогічного дослідження застосування ігрових технологій на уроках у Новій українській школі: групування та статистичні методи.

**Апробація результатів дослідження** висвітлена у тезах на Всеукраїнській студентській науково-практичній інтернет-конференції «Розвиток особистості молодшого школяра: сучасні реалії та перспективи» (Чернюх М., 2021), IV-а Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні проблеми педагогічної освіти: реалії, нові ідеї та перспективи» (Чернюх М., 2022).

**Структура та обсяг магістерської роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Обсяг роботи 80 сторінок, з них 61 сторінка основного тексту. Список використаних джерел містить 87 позицій.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адруховець, Л. (2004). Ігрова педагогіка. *Завуч*, № 1, 6-16.
2. Артемова, Л. (2005). Вчись граючись. Тернопіль, 118.
3. Атаманюк Г. (2008). Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності старших дошкільників та молодших школярів. *Початкова школа*, № 6, 40-43.
4. Балаєва Н.І. (2004). Активізація пізнавальної діяльності учнів на уроках у початкових класах. *Педагогіка і психологія*, №28, 8-10.
5. Баханов К. О. (2000). Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: Монографія. Запоріжжя: Просвіта, 160.
6. Бондаренко, А. К. (1996). Дидактические игры. М.: Просвещение, 45.
7. Букатов, В. М. (2004). Педагогічні тайнства дидактичних ігор. К.: Ред. загальнопед. газ., 126.
8. Буркова Л. (2001). Технології в освіті. *Рідна школа*. № 2. 18–19.
9. Буюк Р.Р. (2016). Навчаємо граючи. *Початкове навчання та виховання*. № 25. 26–28.
10. Ватаманюк, Г. (2008). Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності старших дошкільників та молодших школярів. *Початкова школа*. 6. 40–43.
11. Ващенко О.М., Кудикіна Н.В., Романенко Л.В.. (2002). Рухливі ігри в початковій школі. К.: Навчальна книга, 165.
12. Великий тлумачний словник сучасної української мови : 250000 / за ред. В. Т. Бусела. (2005). Київ; Ірпінь: Перун, VIII, 1728.
13. Венгер Л. А. (2008). Гра як вид діяльності. *Зап. псих.* 2008. № 3. 163-165.
14. Види ігор. Вчитель вчителю, батькам, учням. Збірник статей. Режим доступу: [http://www.teacher.at.ua/publ/vidi\\_igor/38-1-0-01130](http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130)
15. Вишковський І.С. (2004) Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. *Психолог*, № 21–22, 114.

16. Ворожейкіна О.М. (2011). 100 цікавих ідей для проведення уроку. Харків: Основа, 256.
17. Галкін, С. (2005). Організація ігрової діяльності на уроці. *Завуч*, №2, 17-20.
18. Глосарій термінів з технології освіти (1989). Париж: ЮНЕСКО, 44 . Режим доступу: <http://glossary.uis.unesco.org/glosary/map/terms/176>.
19. Гончаренко, С. У. (1997). Український педагогічний словник. К.: Либідь, 375.63 72
20. Гра (2003). Психологічний словник Режим доступу [http://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/5980/3/O\\_Serhieienkova\\_IL.pdf](http://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/5980/3/O_Serhieienkova_IL.pdf)
21. Гриб, Д. М. (2005). Гра у навчанні шестиліток. *Початкова школа*, 2, 54–56.
22. Гриценко С.В. (2016). Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. *Початкове навчання та виховання*, №34, 12–19.
23. Давидов, В.В. (2006). Психологічні проблеми процесу навчання молодших школярів. К., 223.
24. Дейч, О. (2000). Ігрова діяльність у вихованні навичок образотворчої діяльності молодших школярів. *Початкова школа*, 7, 37-38.
25. Державний стандарт початкової загальної освіти (2018). *Початкова освіта*, № 4, 3–31.
26. Дзятківська Г. (2015) Ігрові технології навчання в початковій школі: особливості використання. *Магістерський науковий вісник*. № 23. С. 141–144.
27. Дичківська І. М. (2004). Інноваційні педагогічні технології : навч. посібник. К. : Академвидав, 352.
28. Дон, О. (2001). Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. *Шкільний світ*, 35, С. 2.
29. Єсирєва, Л. А. (2008). Навчатися граючись. *Початкова школа*, 10, 45–47.
30. Жижко, Т. (2002). Ігрові методи навчання – передумова інтелектуального розвитку особистості. *Рідна школа*, 6, 72-73.

31. Жорник, О. (2000). Використання дидактичних ігор у навчанні. *Рідна школа*, 4, 63-64.
32. Заброцький, М. М. (2008). Основи вікової психології: навч. посібник. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 112.
33. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : навчально-методичний посібник, упор. Т. В Войцях (2014). Черкаси : Черкаський ОПОПП, 92.
34. Калінченко, І. (2012). Значення дидактичних ігор для розвитку пізнавального інтересу. *Початкова освіта*, 17, 5.
35. Качеровська, Т. (2009). Теоретичні основи застосування ігрового проектування у вітчизняній педагогіці. *Історичний аспект. Вища школа*, 2, 58- 63.
36. Коновець, С. В. (2000). Образотворче мистецтво в початковій школі. К.: Знання, 80.
37. Копачинська Т. (2018) Ігри з молодшими школярами. *Початкова освіта*, № 12, 23–39.
38. Копилов, С. (2006). Навіщо шестирічним потрібна гра? *Дошкільне виховання*, 9, 12-14.
39. Котирло, В. (2008). Психологія гри. *Дошкільне виховання*, 8, 3-8.
40. Кудикіна, Н. В. (2009). Педагогічні умови забезпечення успішної ігрової діяльності дітей. *Управління школою*, 25, 51-52.
41. Кукушин, В. (2011). Ігрові технології на уроках. *Відкритий урок*, 6, 3-10.
42. Куликовський С.С. (2016). Проблема класифікації гри в у сучасній науковій думці. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальній школах*, Вип. 48 (101), 168-175.
43. Леонт'єв, О. Н. (1982). Трудности развития психики. М., 540.
44. Лінкевич С.Б. (2021). Ігрові технології та інновації в умовах реалізації Нової української школи. Режим доступу: <https://imso.zipro.net.ua/wp->



- content/uploads/2019/08/6\_%D0%9B%D0%BD%D0%BA%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87\_%D0%A1.%D0%91..pdf
45. Любченко О. (2015). Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. *Початкова освіта*, №8, 14–17.
46. Марко М.М. (2016). Сутність навчально-ігрових технологій. *Професійна освіта: проблеми і перспективи*, Вип. 11, 58-64. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Profos\\_2016\\_11\\_13](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Profos_2016_11_13)
47. Мила О.П. (2013). Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови. Вінниця, 49.
48. Міщенко, О.В. (1997). Дидактичні ігри в навчальному процесі молодших школярів. *Сучасні проблеми розвитку теорії та методики ігор: матеріали наук.-практ. конф.* Львів, 65-66.
49. Наволокова Н. П. (2009). Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій. Харків: Вид. група «Основа», 176.
50. Нова українська школа: Концептуальні засади реформування середньої освіти : офіц. сайт. Режим доступу: <http://nus.org.ua/news>
51. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja, pid zag. red. Bibik N.M. (2017). K.: TOB «Vidavnicnij dim «Plejadi», 206.
52. Новикова, С. (2007). Роль гри у навчанні і вихованні молодших школярів. *Початкова школа*, 9, 24.
53. Ноздрова, О. (2007). Дидактичні ігри як засіб вирівнювання індивідуально-пізнавальних розбіжностей дітей 6–7 років. *Початкова школа*, 5, 50-53.
54. Освітні технології сучасних навчальних закладів: навч.-метод. посібник (2015). О. Янкович, Ю. Беднарек, А. Анджеєвська. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 212 .
55. Педагогічний словник (2001). За ред. М. Д. Ярмаченка. К. : *Педагогічна думка*, 516.

56. Про інноваційну діяльність : закон України від 04.07.2002 № 40-IV // БД «Законодавство України» / ВР України. URL: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/40-15>
57. Про освіту: закон України №2145-VIII від 05.09.2017 // БД «Законодавство України» / ВР України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>
58. Проц М. О. (2021). Дидактичні особливості педагогічних технологій у підготовці вчителів початкових класів. *Гірська школа Українських Карпат*, № 25, 93-97.
59. Савченко О.Я. (2013). Дидактика початкової освіти: підруч. для вищ. навч. закл. 2-ге вид. К.: Грамота, 504.
60. Салюк, А. (2008). Дидактичні ігри. *Початкова школа*, 3, 30-33.
61. Салюк, В. (2007). Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*, 7, 50-52.
62. Сизоненко Г. Концептуальні засади освітніх технологій. Режим доступу: <http://osvita.ua/school/method/technol/361/>
63. Сірош Г.І. Навчальна гра як засіб розвитку дитячих інтересів. Режим доступу: <https://zosh5.org.ua/sites/default/files/gra.pdf>
64. Скворчевська, О. В. (2008). Теорія ігрової діяльності. *Англійська мова в початковій школі*, 2, 2-8.
65. Словник-довідник з професійної педагогіки (2006). За ред. А.В. Семенової. Одеса: Пальміра, 221.
66. Сухомлинський В.О. (1976). Серце віддаю дітям. Вибрані твори: В 5-ти т. К.: Рад. школа, Т.3, 7-279.
67. Тлумачний словник з інформаційно-педагогічних технологій : словник (2010) Я. В. Крупський, В. М. Михалевич. Вінниця : ВНТУ, 72.
68. Тлумачний словник сучасної української мови: уклад. І. М. Забіяка (2007). К.: Арій, 445.

69. Ушинський, К.Д. (1995). Вибрані педагогічні твори: В 2-х т. К.: Рад. 75 школа. Т.1.
70. Франковська, О. (2005). Ігрова педагогіка. *Технологічний аспект. Відкритий урок*, 21–22, 53-59.
71. Чернікова, Т. (2007). Ділова гра-психолого-педагогічний консиліум «Навчальна та міжособистісна взаємодія педагога та учнів». *Підручник для директора*, 9, 15-20.
72. Чернюх М. Ю. (2021). Дидактичні можливості застосування ігрових технологій на уроках у новій українській школі. *Розвиток особистості молодшого школяра: сучасні реалії та перспективи: збірник матеріалів Всеукраїнської студентської науково-практичної інтернет-конференції. Івано-Франківськ, 25-26 листопада 2021 р.*, 109-110.
73. Чернюх М. Ю. (2022). Ігрові технології Нової української школи. *Актуальні проблеми педагогічної освіти: реалії, нові ідеї та перспективи: збірник матеріалів IV-а Міжнародної науково-практичної конференції. Львів, 5-6 травня 2022 р.*
74. Шевельова В.В. (2016). Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. *Початкове навчання та виховання*, №4, 6–9.
75. Шевченко К.С. Ігрова діяльність як одна з форм організації навчання інформатики в сучасному освітньому просторі. Режим доступу: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-igrova-diyalnist-na-urokah-informatiki-84180.html>
76. Шість цеглинок в освітньому просторі школи. *Методичний посібник* (2018). Упорядник О. Рома – The LEGO Foundatson, 45.
77. Щербань П. М. (2014). Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання. *Педагогічні науки*, Вип. 60, 102–108
78. Щербань, П. (1997). Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі. *Початкова школа*, 9, 18-20.

79. Щербань, П. (2005). Ситуаційно-ігрові методи навчання. *Збірник наукових праць Полтавського педагогічного університету*. Полтава. Вип.7. 105-113.
80. Юшкіна, О. (2013). Ігри та вправи до уроків в початковій школі. *Початкова школа*, 11, 39-40.
81. Янкович О. І. (2008). Освітні технології в історії вищої педагогічної освіти України (1957–2008) : монографія. Тернопіль : Підручники та посібники, 12.
82. Hsin-Yuan, Wendy, Huang and Dilip Soman. 2013. A Practitioner's Guide to Gamification of Education. Research Report Series: Behavioral Economics in Action. Toronto: Rotman School of Management, University of Toronto.
83. Kapp, Karl 2012. The Gamification of Learning and Instruction: GameBased Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer.
84. Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. From game design elements to gamefulness: Defining "gamification" Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (Association for Computing Machinery, 2011, 9–15.
85. Verbakh Kevin, Khanter Dan. Vovlekay i vlastvuy. Igrovoye myshleniya na sluzhbe biznesa, 2015, 224.

