

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

Кафедра загальної педагогіки та педагогіки вищої школи

КАШУБА НАТАЛІЯ РОМАНІВНА
ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРИ ПОЧАТКОВОЇ
ШКОЛИ (НА ПРИКЛАДІ ПОЗАУРОЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ)

Магістерська робота

галузь знань 01 Освіта / Педагогіка

спеціальність 011 «Освітні, педагогічні науки»

Науковий керівник:

доцент кафедри загальної педагогіки

та педагогіки вищої школи

доцент, кандидат педагогічних наук

Заячківська Н. М.

Львів-2021

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ	3
ВСТУП	6
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРИ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	10
1.1. Сутність ігрових технологій	10
1.2. Роль ігрових технологій та їхній вплив на розвиток учнів початкової школи	17
Висновки до першого розділу	24
РОЗДІЛ II. СПЕЦИФІКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЗАУРОЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	25
2.1. Характеристика позаурочної діяльності в освітньому просторі початкової школи	25
2.2. Особливості використання ігрових технологій у позаурочній діяльності вчителя початкової школи	35
Висновки до другого розділу	47
РОЗДІЛ III. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЗАУРОЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	48
3.1. Аналіз нормативно-правової бази з позаурочної діяльності у початковій школі	48
3.2. Організація проведення та результати емпіричного дослідження	51
3.3. Методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій у позаурочній діяльності вчителя початкової школи	60
Висновки до третього розділу	64
ВИСНОВКИ	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	68
ДОДАТКИ	76

АНОТАЦІЯ

Кашуба Н. Р. Магістерська робота на тему: “Ігрові технології в освітньому просторі початкової школи (на прикладі позаурочної діяльності вчителя), подана на здобуття кваліфікації магістра освітніх, педагогічних наук; професіонала з управління та експертизи освітнього простору за спеціальністю 011 “Освітні, педагогічні науки”. – Львівський національний університет імені Івана Франка. Львів. 2021 рік.

У роботі розкрито сутність та особливості ігрових технологій в освітньому просторі початкової школи на прикладі позаурочної роботи вчителя. Актуальність дослідження полягає в тому, що ігрові технології відіграють важливу роль в організації та проведенні позаурочної діяльності в 1-4 класі. *Об’єктом* роботи є ігрові технології в початковій школі. *Предметом* є принципи, зміст та форми використання ігрових технологій в позаурочній діяльності вчителя початкових класів. *Мета* дослідження полягає у визначенні та обґрунтуванні особливостей використання ігрових технологій в освітньому просторі початкової школи (на прикладі позаурочної діяльності вчителя). У першому розділі охарактеризовано сутність, роль та вплив ігрових технологій на розвиток учнів початкової школи. У другому розділі розкрито питання позаурочної роботи та її роль у розвитку учнів початкових класів. Описано особливості використання ігрових технологій у позаурочній роботі та їх вплив на розвиток якостей особистості школяра. У третьому розділі проаналізовано нормативно-правову базу щодо позаурочної діяльності та проведено емпіричне дослідження, яке включило в себе бесіди та інтерв’ю з адміністрацією, вчителями й учнями державних і приватних закладів освіти з метою аналізу та дослідження можливостей застосування ігрових технологій в освітньому просторі початкової школи. На основі отриманих результатів дослідження

розроблено методичні рекомендації для вчителів початкової школи щодо застосування ігрових технологій в освітньому просторі початкової школи.

Робота складається з: 84 сторінок, 1 таблиці, 3 рисунків, 2 додатків та 65 літературних джерел (з них 5 – англійською та польською мовами).

Ключові слова: освітній простір, ігрові технології, гра, позаурочна діяльність, початкова школа, особливості, принципи.

SUMMARY

Kashuba N.R. Master's thesis on the topic: "Game technologies in the educational space of primary school (on the example of extracurricular activities of teachers), submitted for the qualification of master of educational, pedagogical sciences; professional in management and examination of educational space with a degree in 011 "Educational, pedagogical sciences". - Ivan Franko National University of Lviv. Lviv. 2021.

The essence and features of game technologies in the educational space of primary school are revealed in the paper on the example of extracurricular work of the teacher. The relevance of the study is that game technology plays an important role in organizing and conducting extracurricular activities in grades 1-4. *The object* of work is game technology in primary school. *The subject* is the principles, content and forms of use of game technologies in extracurricular activities of primary school teachers. *The purpose* of the study is to identify and justify the features of the use of game technologies in the educational space of primary school (on the example of extracurricular activities of teachers). The first section describes the nature, role and impact of game technology on the development of primary school students. The second section reveals the issue of extracurricular activities and its role in the development of primary school students. Features of use of game technologies in extracurricular work and their influence on development of qualities of the personality of the schoolboy are described. The third section analyzes the legal

framework for extracurricular activities and conducted an empirical study, which included interviews and interviews with the administration, teachers and students of public and private educational institutions to analyze and explore the possibilities of using game technologies in the educational space of primary school. Based on the obtained results of the research, methodical recommendations for primary school teachers on the application of game technologies in the educational space of primary school have been developed.

The work consists of 85 pages, 1 table, 3 figures, 2 appendices and 65 literary sources (5 of them - in English and Polish).

Key words: educational space, game technologies, game, extracurricular activities, primary school, features, principles.