

УДК 373.3.017-047.22]:37.091.33-027.22:796  
DOI: 10.31499/2307-4906.4.2022.270394

## ПЕДАГОГІЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ІГРОВОЇ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ У КОНТЕКСТІ ФОРМУВАННЯ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ШКОЛЯРІВ 6–7-ЛІТНЬОГО ВІКУ

**Павло Дячук**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії початкового навчання, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини.

ORCID: 0000-0003-0445-5953

E-mail: pavelitsme@ukr.net

**Людмила Перфільєва**, кандидат біологічних наук, доцент кафедри теорії початкового навчання, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини.

ORCID: 0000-0003-4538-6640

E-mail: plp50@ukr.net

**Ольга Ломака**, аспірант, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини.

ORCID: 0000-0001-5120-0297

E-mail: olly78@ukr.net

*У дослідженні розглянуто проблему формування ключових компетентностей дітей 6–7 років засобами ігрових технологій. Модернізація сучасної початкової освіти сьогодні в першу чергу пов'язана з впровадженням в освітній процес технологій, які створюють умови активного включення учнів у самостійну пізнавальну діяльність. Значну роль серед таких технологій грають ігрові технології. У статті впровадженні та обґрунтовані теоретичні аспекти організації процесу формування ключових компетентностей учнів початкової школи засобами ігрових технологій. Розглянуто види ігрових технологій, описані поняття «ігрові технології», «ігрова діяльність», «гра». Отримано результати дослідження, які можуть бути впроваджені в подальшу практику у загальноосвітні навчальні заклади України.*

***Ключові слова:** педагогічний потенціал; педагогічне середовище; ключові компетентності; компетентнісний підхід; школярі 6–7 років; ігрові технології; ігрова діяльність; класифікація ігрових технологій.*

## PEDAGOGICAL POTENTIAL OF EDUCATIONAL GAME TECHNOLOGY IN THE CONTEXT OF FOSTERING THE KEY COMPETENCIES OF 6–7-YEAR-OLD SCHOOLCHILDREN

**Pavlo Diachuk**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Elementary Education Theory Department, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0003-0445-5953

E-mail: pavelitsme@ukr.net

**Lyudmila Perfileva**, Candidate of Biological Sciences, Associate Professor of the Elementary Education Theory Department, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0003-4538-6640

E-mail: plp50@ukr.net

**Olha Lomaka**, Graduate Student, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University.  
ORCID: 0000-0001-5120-0297  
E-mail: olly78@ukr.net

*In degree research the problem of forming of key competences of primary school students is considered by facilities of game technologies. Modernization of modern primary education today is above all things related to introduction in the educational process of technologies which create the terms of the active including of students in independent cognitive activity. Game technologies play a considerable role among such technologies. Theoretical aspects of the organization of the process of formation of key competencies of primary school students by means of game technologies are introduced and substantiated in the article. The existing eleven key competencies of primary school students are considered. Effective methods of learning using game technologies in primary school lessons are characterized.*

*The types of game technologies are considered, the concepts of “game technologies”, “game activity”, “game” are described. Research results were obtained, which can be implemented in further practice in general educational institutions of Ukraine.*

*We consider the prospects for further scientific research to be research aimed at the study and formation of key competencies of junior high school students in various types of game activities.*

**Keywords:** pedagogical potential; pedagogical environment; key competencies; competence approach; 6–7 years old primary schoolchildren; game technologies; game activity; classification of games technologies.

Однією з основних форм організації освітньої діяльності дітей 6–7 років у різні часи бувай залишається гра. Втілюючи завдання концепції Нової Української Школи (НУШ), ми залучаємо в освітній процес дошкільної та початкової освіти ігрові технології, які дозволяють ефективно формувати в учнів ключові компетентності, а саме: уміння навчатися впродовж життя, спілкування українською мовою, набувати компетентності в природничих, технологічних, математичних інформаційно-цифрових науках, екологічну грамотність і ведення здорового способу життя [3].

Питанням застосування ігрових технологій на практиці розглядалися такими науковцями, як: В. Байденко, Л. Бахман, І. Зимня, У. Каннінг, Г. Рот, Б. Рунде, В. Сейд, Г. Шотмейер, Д. Хаймс та багато інших. Суть компетентностей, характеристику його складових показано у дослідженнях вітчизняних науковців – О. Локшиної, О. Пометун, В. Свистун, В. Ягупова та ін. Забезпечення умов використання ігор у навчальному і виховному процесах вивчали Н. Анікєєва, Д. Ельконін, М. Кларін, Н. Кудикіна, В. Паламарчук, О. Савченко, Г. Селевко та ін.

Тому, для здійснення ефективного процесу навчання застосовуємо ігрові педагогічні технології, бо саме гра є основним видом діяльності дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

Так, у XVIII сторіччі Ф. Шиллер одним з перших дослідників розглянув гру як прояв естетичного і духовного життя людини. Г. Спенсер вважав, що за допомогою гри із організму вивільнюється надлишок енергії. Він визначив подібність між грою тварин і дітей та започаткував біологічну теорію ігор. С. Голл відстоював думку, що за допомогою гри давні інстинкти послаблюються перед тим як зникнути. На думку К. Гросса, ігри слугують для тренування фізичних, розумових можливостей дитини, пристосування до навколишнього середовища, покращення органів руху і чуттів, розвитку спостережливості і уваги.

Нідерландський філософ Й. Гейзинги відзначає, що культура людей

зароджується з гри і не переходить у культуру, а залишається поряд з культурою. Першим з філософів, що пробували знайти означення слова *гра*, був Л. Вітгенштайн. У своїх роботах він зазначив, що люди називають іграми дуже широке коло видів діяльності.

Французький соціолог Р. Каюа у дослідженнях визначив дитячу гру як діяльність, що має наступні властивості: радість, відмежованість, невизначеність, непродуктивність, правила, вигаданість.

Сучасні психологи стверджують, що гра особливо важлива в ранньому віці, коли формується характер й психіка дитини. Гра допомагає дитині розвиватися соціально.

Гра виводить маленьку людину з її реального повсякденного життя, запобігає складанню стереотипів сумніву й недовіри, зниження самооцінки. Через гру дитині надається можливість заявити оточенню про свій позитивний потенціал. Застосування гри під час освітнього процесу дає можливість привчати дітям до спільних дій, набувати умінь товаришувати, розуміти один одного, підтримувати через особистісний підхід до кожного школяра, активного співробітництва вчителя, батьків та учнів, для творчості, допомоги дитині адаптуватися у шкільному середовищі.

Дослідник О. Д. Булигіна [1] показує, наскільки різноманітними можуть бути форми організації пізнавальної діяльності учнів та наскільки вони є ефективними й результативними, а також доводить, що реалізація ігрових технологій дозволяє забезпечувати комфортність, емоційну задоволеність, підвищити якість педагогічного процесу, рівень навчальних досягнень.

Отже, актуальність проблеми формування ключових компетентностей школярів 6–7 річного віку, її недостатня розробленість зумовили вибір теми дослідження.

Мета дослідження – проаналізувати та обґрунтувати процес формування ключових компетентностей школярів 6–7 років навчання засобами ігрових технологій.

Практична значущість результатів дослідження полягає у вивченні сучасного стану сформованості ключових компетентностей школярів 6–7 років навчання засобами ігрових технологій.

Основні результати та висновки цього дослідження можуть бути використані вчителями початкової школи при організації освітнього процесу; викладачами, аспірантами, магістрами при написанні статей, тез, дипломних робіт з подібної проблематики.

Метою сучасної школи є забезпечення досягнень освітніх результатів, які б відповідали розвитку особистості та вимогам суспільства. Щоб гідно жити в сучасному суспільстві, особистість має бути компетентною в різних сферах діяльності. Школа має допомогти створити умови молодшим школярам для розкриття їхнього потенціалу самореалізації, самопізнання, самооцінки, інтеграції в соціокультурний простір [3].

Головне завдання сучасної загальноосвітньої школи підготувати компетентну особистість, яка здатна знаходити правильне рішення у конкретних життєвих, навчальних, а в майбутньому і професійних ситуаціях. Актуальним завданням теперішньої школи є інтеграція компетентнісного підходу у навчання, яке спрямовує освітній процес на розвиток компетенцій особистості.

Компетентність – це застосовування набутих знань, навичок, діяльності, переосмислення власного досвіду і застосування його у різних ситуаціях. Компетентність це прояв особистісних надбань в процесі дії особистості.

Ключові компетентності – це уміння вчитися, спілкуватися державною, рідною та іноземними мовами, математична і базові компетентності в галузі природознавства і техніки, загальнокультурна, соціальна, інформаційно-комунікаційна, громадянська та підприємницька компетентності.

Існують одинадцять ключових компетенцій учнів початкової школи. Серед них розрізняють: вільне володіння державною мовою, здатність спілкуватися рідною та іноземними мовами, математична компетентність, компетентності у галузі природничих наук, техніки і технологій, інноваційність, екологічна компетентність, інформаційно-комунікаційна компетентність, навчання впродовж життя, громадські та соціальні компетентності, культурна компетентність, підприємливість та фінансова грамотність.

Компетенція уміння вчитися проявляється в учня при організації і контролю своїй навчальній діяльності. Вона реалізується при формуванні мотивації навчання і можливості організувати свою працю з отриманням результату. Для цього необхідно оновити навчально-методичне забезпечення учіння новими підручниками, посібниками, підсиленням мультимедійними засобами тощо.

Використання нового навчально-методичного забезпечення потрібно направляти на виконання навчальних потреб. Компетентнісний підхід вимагає виконання навчальними засобами не тільки інформаційної, а й мотиваційної і розвивальної функції.

Модернізація сучасної початкової освіти сьогодні в першу чергу пов'язана з впровадженням в освітній процес технологій, які розкривають особистісний потенціал молодших школярів, створюють умови активного включення учнів у самостійну пізнавальну діяльність, організують дослідницький простір учнів молодшого шкільного віку, сприяють формуванню у них ключових компетентностей. Значну роль серед таких технологій грають ігрові технології.

Маємо переконання у тому, що при роботі над проблемою компетентності учнів шести-семирічного віку щодо забезпечення формування міцних навичок швидкого, усвідомленого, виразного читання, грамотного письма і лічби неможливо, якщо не приділяти належної уваги розвитку мислення і пам'яті. Ключове завдання навчання дитини, це її розумовий розвиток, де формування вміння мислити дозволяє легко засвоювати нове [1].

Тому, серед ефективних способів навчання в початковій школі зазначається навчання через ігрові технології – гру, як засіб розвитку творчого потенціалу молодшого школяра. Словник трактує термін гри як «форму вільного вияву людини, яка передбачає реальну відкритість світу й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення ситуацій, змісту і становища» [2].

Отже, гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння соціального досвіду. У такому разі виникає потреба визначити сутність поняття «ігрова діяльність».

Ігрова діяльність – це емоційні інтелектуальні та фізичні зусилля, спрямовані на досягнення ігрового завдання. Феномен ігрової діяльності у тому, що задоволення становить результат, а процес.

Ігрова технологія – це особливий метод навчання, який передбачає засвоєння навчального матеріалу та змісту освіти, формує взаємодію педагога і здобувача освіти

---

за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль, тобто досягти певного результату.

Як дидактична категорія гра виступає дидактичним методом, що забезпечує оптимальне вирішення пізнавальних завдань. Вчені вважають що, дидактична гра – особливий тип регуляції поведінки особистості і складно організована система людської діяльності, яка виникає внаслідок зближення і взаємодії гри та навчання.

Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки дитини; високим ступенем залучення в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії учнів з вчителем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю школярів у прийнятті рішення; їх бажанням набути вмінь і навичок за відносно короткий термін.

У процесі гри, отримання нових знань відбувається під час безперервного діалогу, обміну думками, випромінюванні емоцій, обговоренню та закріпленню отриманих навичок, взаємній критиці та дискусій.

Ігрова технологія дає змогу поетапного відпрацювання нових способів орієнтування індивіда в різних життєвих ситуаціях. Тому, учнів початкових класів задіюють у соціальну практику, аналізують різноманітну інформацію, шукають оптимальні та, часом, ризиковані шляхи розв'язання поставленої проблеми.

Крім цього, в ігровій ситуації знижується авторитарна позиція вчителя, зрівнюючи в правах усіх учасників ігрової взаємодії. Якщо на занятті дитина виконує завдання вчителя, то в грі вона вирішує свою власну задачу.

Ігрові технології створюють необхідні психолого-педагогічні умови і сприятливу атмосферу для всебічного розвитку молодших школярів. Це відбувається тоді, коли у виховному процесі використовуються різні види ігор (дидактичні, сюжетно-рольові, українські народні та ін.) [1].

Ігри, що подаємо нижче є ефективним засобом виховання та навчання молодших школярів. В основі системи ігор, що розвивають лежать наступні принципи:

- поступове ускладнення задач, умов та правил гри;
- підвищення розумової активності учня у вирішенні задач запропонованих вчителем;
- органічний зв'язок і взаємозалежність між зовнішньою та внутрішньою (розумовою) активністю дитини і поступовий перехід до більш інтенсивної розумової праці;
- єдність навчаючих та виховних дій.

В результаті реалізації цих принципів будуються умови, які сприяють становленню початкових форм самооцінки і самоконтролю учня, що має велике значення і для його навчальної діяльності, і для повноцінного життя у колективі молодших школярів.

Наводимо приклади задіяння учнів у ряді ігрових технологій.

#### **Технологія сюжетно-рольової гри. Конструктивно-будівельні ігри**

Орієнтовна тематика конструктивно-будівельних ігор: автомобіль, трамвай, тепловід, дитячий садок для ляльок, казковий будинок, вулиця міста, міст, поліклініка, зоопарк, метро, ігровий майданчик, ляльковий театр, стадіон, залізничний вокзал, школа, кімната (меблі з сірникових коробок), фабрика лялькових книжок, паперова фабрика, бібліотека, вітрячки наших ляльок, річковий порт (споруди з сірників).

Тематика ігор з піском ідентична тематиці ігор із будівельними матеріалами.

#### **Технологія театралізації. Ігри-інсценівки, драматизації, театралізації**

Театралізація за власним бажанням, інсценівки змістових знайомих літературних творів та усної народної творчості.

В процесі ігрової діяльності удосконалювати навички володіння невербальною мовою жестів. Вправляти дітей у наслідуванні поз людей у різноманітній діяльності. театр п'яти пальців, театру бі-ба-бо).

Допомагати дітям створювати ігрове середовище, виготовляти ляльки, деталі костюмів, декорацій. Бережливо ставитись до дитячої творчості, розвивати уміння імпровізувати, підтримувати винахідливість, бажання щоразу по-новому розігрувати казки або інші твори за певним сюжетом. Орієнтовна тематика гри-інсценівки: «Ходить гарбуз по городу», «У зимовому лісі», «Заєць-кравець», «Колобок», «Рукавичка», «Кіт, цап і баран», «Лисичка-сестричка і вовк-панібрат», «Котик і півник», «Цап і баран», «Лебідь, щука і рак», «Ти продай, бабусю, бичка».

#### **Технологія гри з елементами праці та художньо-творчої діяльності**

В орієнтовній тематиці ігор з елементами праці використовувати художньо-творчу дитячу діяльність: «Видавництво книжок-маляток», «Книжкова Лікарня» «Зоопарк», «Український сувенір», «Керамічний завод», «Чарівна ниточка», «Квіткарі» та ін.

#### **Технологія дидактичної гри**

На основі чуттєвих уявлень розширювати знання про багатства форм і кольорів предметів та відносності їх величин в змісті ігор – «Що для чого потрібно?», «Яка хатинка?», «Хто більше побачить?», «Відгадай, що на картинці», «Відгадай, що в мішечку», «Знайди на дотик» тощо. Сприяти розвитку самостійності ігрових дій, «Впізнайте, що в мішечку», «Дозрілий – незрілий», «Істівний – неістівний», «Що спочатку, що потім?». Вдосконалювати прийоми огляду предметів з метою закріплення уявлень про форму і колір – «Вершки і корінці». «Загадай, ми відгадаємо». Вчити групувати предмети за їх призначенням, способом використання, величиною, формою, кольором, матеріалом тощо.

В іграх вчити аналізувати, порівнювати узагальнювати предмети та явища. Розширювати знання про навколишнє середовище: предмети, рослини та тварин, світ живих та неживих матерій тощо – «Магазин», «Хто, де живе?», «Овочі-фрукти», «Відгадай, що за рослина», «Чим багата наша країна».

Вчити дітей орієнтуватись в навколишньому просторі, часі, множинах «Звідки я до вас прийшов?» «Хто працює вдень?», «Де працюють мами?», «Хто як працює?», «Ким ти будеш?», «Мандрівка літаком», «Що чого варте?» тощо. Стимулювати в учасників гри групові та колективні дії, доброзичливі стосунки.

#### **Технологія народної творчості. Українські народні ігри**

В Українських народних іграх діти зустрічаються з ігровими діями, які розвивають мову та мислення, наприклад, *скоромовки*. Розвиток мовлення дитини включає в себе кілька напрямків: продукування артикуляції, розширення активного словника, вміння виразити свою думку словами та формування мовленнєвого мислення. Учні мають розуміти зміст скоромовок, вчитель має пропонувати дітям разом повторювати їх. Ознайомити дітей з новим видом українських фольклорних ігор – скоромовками: «В горішнику горішина...», «Летів горобчик...», «Ти, малий, скажи малому...», «Хитру сороку спіймати морока...», «Босий хлопець...» та ін.

Привчати дітей до розуміння їх змісту, розвивати бажання повторювати скоромовки слідом за вчителем. Під час організації ігор вчитель повинен забавляти дітей, відпрацювати артикуляцію, викликати відповідний емоційний відгук, удосконалювати звуковимову.

*Лічилки.* У лічилках змістувати організаційний інтерес, підтримувати інтерес дітей до впорядкованості, використовувати лічилки під час організації самостійних ігор. Вчити дітей групуванню і порозумінню в колективі. Вчити нові лічилки («Котилася торба...», «Хобре-бобре, заховайся добре...», «Біг пес через овес...», та ін.).

*Мовчанки.* Своєрідні українські народні ігри-мовчанки: «Сміх», «Іду додому на зелену соломку...» та ін. В процесі ігрової діяльності ознайомлювати учнів з різними іграми-мовчанками; характерними правилами поведінки при виконанні гри – вміти мовчати навіть тоді, коли ведучий різними засобами намагається розсмішити дітей, або спонукає їх до відповідей на свої запитання.

*Небилиці.* Дати дітям уявлення про гуморески – мовні ігри-небилиці («Закортіло киці в ліс на вечорниці...», «Миша книш проточила – ...», «Як був мій дід маленький...» та ін.). Викликати задоволення від сприймання гумору української народної творчості.

*Примовки.* Вчити школярів самостійно користуватися при нагоді новими або знайомими примовками («Равлик-Павлик, вистав ріжки...», «Гайду, гайду, дай гриба і бабку...») та ін.

*Загадки.* Формувати у дітей інтелектуальні можливості, розуміння різних образних виразів, розвивати бажання розгадувати загадки.

*Календарно-обрядові ігри.* Залучати молодших школярів до календарно-обрядових ігор та викликати в них інтерес до таких календарно-обрядових ігор як: колядки, щедрівки, веснянки, купальські та жнивварські хороводи, які виконуються у початкової школі разом з дорослими. Ознайомити з веснянками: «Вийде, вийде, Михасику...», «Ой, ти весна, ти весна...»; купальськими іграми: «А ми зернятка посіємо...», «Посію я жито...»; літними хороводами: «Жали женчики, робили дідуха...», «А сонечко котиться, котиться...»; колядками, щедрівками: «На здоров'я, щастя, на Новий рік...», «Коляд, коляд, колядниця добра з медом паляниця...».

Таким чином, не викликає сумніву те, що гра – необхідна складова організації освітнього процесу закономірно посіла належне місце в сучасній школі, оскільки навчання з використанням гри максимально стимулює пізнавальну діяльність учнів, їхню ініціативність, самостійність та творчу активність. Ігри, які направлені на розвиток у молодших школярів розумових, вольових та творчих здібностей, виховують у дітей культуру співпраці, спілкування учня з вчителем у продуктивній формі. Ігри являють собою дуже добре продуману систему, яка заснована на психічних закономірностях розвитку дитини.

Ігри захоплюють школярів, роблять їх життя кращим і різноманітнішим. Участь в іграх полегшує учням навчання в школі та готує їх до розумової діяльності, необхідної для подальшого життя.

Перспективними для подальшого наукового пошуку вважаємо дослідження, спрямовані на вивчення та формування ключових компетентностей молодших школярів різними видами ігрової діяльності.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Булигіна О. Ігрові технології: шляхи забезпечення умов для інтелектуального, соціального, морального розвитку молодших школярів. *Початкове навчання та виховання*. 2009. № 19–21. С. 2–22.
2. Великий енциклопедичний словник. URL: <http://www.vedu.ru/bigencdic/62617/> (дата звернення: 09.09.2022).
3. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року від 14 грудня 2016 р. № 988-р. URL: [https://osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/54258/](https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/54258/) (дата звернення: 28.08.2022).
4. 11 ключових компетентностей НУШ для початкової школи – чек-лист для вчителя. URL: <https://oplatforma.com.ua/article/2108-11-kompetentnostey-uchnya-pochatkovo-shkoli-chek-lst-dlya-vchitelya> (дата звернення: 03.11.2022).

**REFERENCES**

1. Bulyhina, O. (2009). Ihrovi tekhnolohii: shliakhy zabezpechennia umov dlia intelektualnoho, sotsialnoho, moralnoho rozvytku molodshykh shkoliariv. *Pochatkove navchannia ta vykhovannia*, 19–21, 2–22 [in Ukrainian].
2. Velykyi entsyklopedychnyi slovnyk. URL: <http://www.vedu.ru/bigencdic/62617/> [in Ukrainian].
3. Kontsepsiia realizatsii derzhavnoi polityky u sferi reformuvannia zahalnoi serednoi osvity “Nova ukrainska shkola” na period do 2029 roku vid 14 hrudnia 2016 r. № 988-r. URL: [https://osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/54258/](https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/54258/) [in Ukrainian].
4. 11 kliuchovykh kompetentnostei NUSh dlia pochatkovoї shkoly – chek-lyst dlia vchytelia. URL: <https://oplatforma.com.ua/article/2108-11-kompetentnostey-uchnya-pochatkovo-shkoli-chek-lst-dlya-vchitelya> [in Ukrainian].