

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Педагогічний факультет

Кафедра педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти

**ВИКОРИСТАННЯ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСІБ
ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В
УМОВАХ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконала: студентка 2 курсу 211-М групи

Спеціальності 013 Початкова освіта

Освітньо-професійної (наукової)

програми Початкова освіта

Бондаренко Ілона Сергіївна

Керівник доцентка, кандидатка пед. наук

Вінник Т.О.

Рецензент вчитель вищої категорії, методист

Херсонського навчально-виховного комплексу

Болдіна О. В

Херсон – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НУШ.....	7
1.1 Сутність і значення ігрової діяльності в освітньому процесі.....	7
1.2 Креативність як ключова компетентність Нової української школи.....	14
1.3 Вплив ігрових методик на розвиток креативного мислення та творчих здібностей дітей.....	23
РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ГОТОВНОСТІ ВЧИТЕЛІВ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В УМОВАХ НУШ.....	31
2.1 Організаційно-педагогічні умови використання ігор в освітньому процесі як засіб формування креативності молодших школярів.....	31
2.2 Стан дослідження проблеми в сучасній школі в умовах НУШ.....	41
2.3 Методичні рекомендації для вчителів початкових класів щодо використання ігрових методик для розвитку креативності молодших школярів.....	50
ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	64
ДОДАТКИ.....	69
Додаток А. Ігри для формування креативності молодших школярів.....	69
Додаток Б. Ігри на уроках математики для розвитку креативного мислення молодших школярів.....	72
Додаток В. Використання ігор в освітньому процесі як засіб формування креативності молодших школярів в умовах Нової української школи.....	75

ВСТУП

Актуальність дослідження. У сучасному світі, який швидко змінюється, перед системою освіти постають нові виклики, пов'язані з необхідністю підготовки молодого покоління до життя та діяльності в умовах високої невизначеності і складності. У зв'язку з цим, однією з ключових задач Нової української школи (НУШ) є формування креативності як однієї з ключових компетентностей, що дозволяє дітям не лише адаптуватися до змін, але й активно впливати на них. Креативність стає фундаментальною навичкою, що допомагає школярам мислити нестандартно, знаходити нові рішення та генерувати інноваційні ідеї [21].

Один з найефективніших методів розвитку креативності у молодших школярів – це використання ігрових методик в освітньому процесі. Ігри, як природний вид діяльності для дітей, створюють умови, за яких навчання стає цікавим, захопливим та інтерактивним.

Ігри, будучи природною формою діяльності дітей, не лише сприяють ефективному засвоєнню навчального матеріалу, але й стимулюють розвиток креативного мислення, уяви, командної роботи та самовираження. В умовах НУШ ігри стають важливим інструментом, який допомагає зробити навчання цікавим та мотивуючим, водночас сприяючи всебічному розвитку особистості дитини.

Однак, попри значний потенціал ігрових методик, їх використання у початковій школі потребує більш детального дослідження та розробки методичних рекомендацій для педагогів. Це обумовлено тим, що ефективне впровадження ігор у навчальний процес вимагає не лише творчого підходу, але й знань про вікові особливості дітей, психолого-педагогічні аспекти гри, а також уміння інтегрувати ігрові технології у структуру навчальних програм.

Таким чином, дослідження можливостей та ефективності використання ігор для формування креативності у молодших школярів є надзвичайно актуальним в умовах реформування української освіти. Це дослідження допоможе визначити найбільш ефективні підходи та методики, які можуть бути

впроваджені в освітній процес для досягнення оптимальних результатів у розвитку креативності дітей, відповідно до вимог Нової української школи.

Тема використання ігор в освітньому процесі для формування креативності у дітей молодшого шкільного віку є предметом інтенсивного дослідження у педагогічній науці. У контексті реформування освіти в Україні, ця тема набула ще більшої актуальності, адже Нова українська школа (НУШ) ставить перед собою завдання формувати в учнів нові компетентності, серед яких креативність займає ключове місце.

В Україні питання використання ігор у навчальному процесі розглядалося багатьма вченими та практиками. Вітчизняні дослідники, такі як О.М. Савченко, Т.М. Сорочан та інші, звертали увагу на важливість ігрової діяльності для розвитку пізнавальних та творчих здібностей молодших школярів. В їхніх роботах розглядаються різні аспекти ігрових методик, зокрема, їхній вплив на формування мислення, розвиток комунікативних навичок та мотивацію до навчання [40, 41].

На міжнародному рівні проблема використання ігор в освіті також активно вивчається. Відомі дослідники, такі як Жан Піаже, Лев Виготський та Джером Брунер, ще у минулому столітті заклали основи теорії ігрового навчання, де підкреслили значення гри як природної форми пізнання для дітей. Їхні ідеї продовжують розвиватися сучасними дослідниками, такими як Джеймс Пол Джі, який досліджує вплив цифрових ігор на розвиток креативності та критичного мислення.

Останнім часом у дослідженнях все більше уваги приділяється інтеграції новітніх технологій та цифрових ігор у навчальний процес. Наприклад, роботи Кеті Саліен та Еріка Зіммермана розглядають питання розробки та використання навчальних ігор, які сприяють розвитку креативності та інших важливих компетентностей. Ці дослідження підкреслюють, що цифрові ігри можуть бути ефективним інструментом у формуванні креативного мислення, за умови їх належного інтегрування у навчальний процес.

Прагнення знайти ефективні шляхи вирішення проблеми формування креативності молодших школярів через використання ігор в освітньому процесі визначило тему дослідження «Використання ігор в освітньому процесі як засіб формування креативності молодших школярів в умовах Нової української школи». У теоретичному аспекті дослідження спрямоване на обґрунтування організаційно-педагогічних умов, що забезпечують розвиток креативності учнів через ігрові методики; у практичному – на створення та апробацію методичних рекомендацій для вчителів щодо ефективного впровадження ігор у навчальний процес початкової школи.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Кваліфікаційна робота виконана як складова науково-дослідної теми кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету «Формування професійної компетентності кадрового педагогічного потенціалу у системі суспільних трансформаційних процесів» (№ 0117U005614).

Об'єкт дослідження – формування креативності молодших школярів.

Предмет дослідження – особливості використання ігор в освітньому процесі як засіб формування креативності молодших школярів в умовах НУШ.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити особливості використання ігор в освітньому процесі як засіб формування креативності молодших школярів в умовах НУШ.

Завдання дослідження:

- 1) проаналізувати сутність і значення ігрової діяльності в освітньому процесі;
- 2) схарактеризувати креативність як ключову компетентність Нової української школи;
- 3) висвітлити стан дослідження проблеми в сучасній школі в умовах НУШ;
- 4) розробити методичні рекомендації для вчителів початкових класів щодо використання ігрових методик для розвитку креативності молодших школярів.

Для розв'язання дослідницьких завдань використано такі **методи дослідження**:

1) теоретичні – аналіз, систематизація та узагальнення наукових ідей для уточнення сутності та структури здатності майбутніх учителів початкової школи до застосування методу проєктів в позанавчальній діяльності, визначення рівнів, критеріїв та показників досліджуваного феномену;

2) емпіричні – вивчення досвіду використання ігор в освітньому процесі як засіб формування креативності молодших школярів, метод анкетування.

Експериментальна база. Дослідження проводилося в КЗ «Роздільнянський міський ліцей № 3 Роздільнянської міської ради Одеської області «

Наукова новизна дослідження полягає в обґрунтуванні організаційно-педагогічних умов для ефективного застосування ігрових методик з метою розвитку креативного мислення у молодших школярів. Дослідження визначило ключові ігрові методики, що найбільш ефективно сприяють формуванню креативності, з урахуванням вікових та психологічних особливостей дітей.

Практичне значення дослідження полягає у розробці методичних рекомендацій для вчителів початкових класів щодо ефективного застосування ігрових методик у навчальному процесі. Ці рекомендації сприятимуть розвитку креативності у молодших школярів, підвищенню їхньої мотивації до навчання та загальній якості освіти. Результати дослідження можуть бути використані в системі підвищення кваліфікації вчителів, а також впроваджені в практику навчальних закладів, що сприятиме вдосконаленню освітнього процесу відповідно до сучасних вимог та потреб учнів.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження оприлюднені у публікації наукових тез в електронному збірнику Всеукраїнської студентської науково-практичної інтернет-конференції

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НУШ

1.1 Сутність і значення ігрової діяльності в освітньому процесі

Ігрова діяльність завжди займала особливе місце в житті дитини, будучи природним і невід'ємним елементом її розвитку. Гра не лише забезпечує задоволення базових потреб у розвагах та спілкуванні, але й виступає важливим інструментом для пізнання світу, формування особистісних якостей та навичок. У контексті освітнього процесу, ігрова діяльність набуває особливого значення, оскільки вона поєднує в собі елементи навчання, виховання і розвитку, що робить її надзвичайно ефективним засобом педагогічного впливу.

Особливо актуальною є роль ігрової діяльності в умовах реформування сучасної освіти, зокрема в рамках Нової української школи, яка ставить перед собою завдання не лише передавати знання, але й розвивати ключові компетентності учнів, серед яких особливе місце займає креативність. Використання ігор у навчальному процесі дозволяє створювати оптимальні умови для розвитку творчого мислення, стимулює інтерес до навчання та сприяє формуванню активної позиції учня у процесі пізнання.

Гра, як метод навчання, дозволяє зробити освітній процес більш інтерактивним, залучаючи дітей до активної участі, розвиваючи їхні пізнавальні здібності, комунікативні навички та соціальні компетенції. Вона сприяє створенню атмосфери взаємодії та співпраці, що є важливим чинником успішної соціалізації та всебічного розвитку особистості дитини. Завдяки своїй інтерактивній природі, гра також сприяє більш глибокому засвоєнню навчального матеріалу, оскільки знання, отримані в процесі гри, закріплюються на рівні практичного досвіду [9].

Коваль Л. стверджує, що гра — це вид діяльності в контексті ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння соціального досвіду, в якому розвивається і вдосконалюється самокерування поведінкою. Більшість ігор мають такі особливості [19]:

- вільна розвивальна діяльність, яка здійснюється лише за бажанням дитини, заради задоволення від процесу діяльності, а не лише від результату (процесуальне задоволення);
- творчий, значною мірою імпровізаційний, активний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- емоційний підйом, суперництво, змагальність, змагання («емоційне напруження»);
- наявність прямих чи непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну та тимчасову послідовність її розвитку.

Розглянемо основні функції ігрової діяльності.

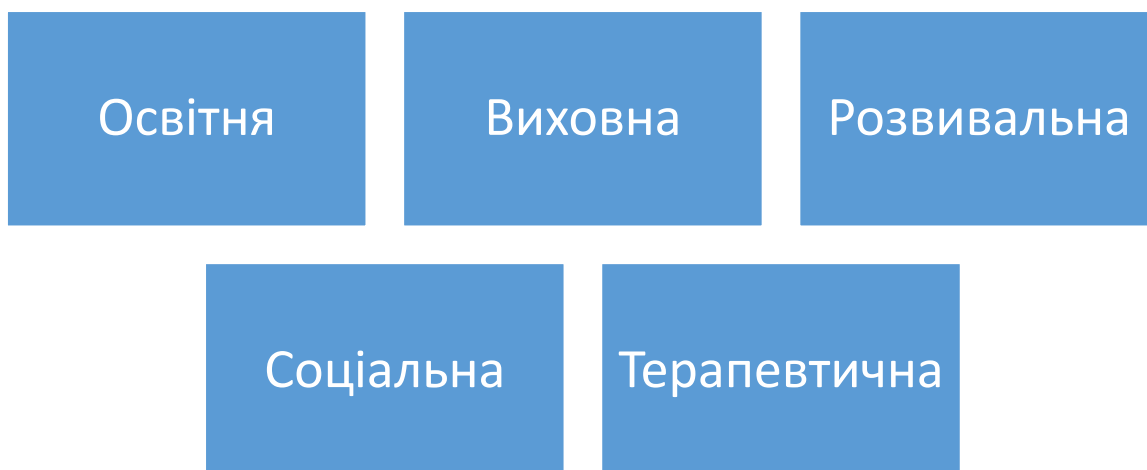


Рис. 1.1. Функції ігрової діяльності

На думку О. М. Савченко, як явище педагогічної культури гра виконує такі важливі функції:

Соціокультурну функцію. Гра є найпотужнішим засобом соціалізації дитини, що включає як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого

впливу на формування особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству чи групі однолітків, так і спонтанні процеси впливу на людину. формування.

Соціокультурна мета гри може означати синтез засвоєння багатства культури, потенціалу виховання та формування її як особистості, що дозволяє функціонувати як повноправний член команди.

Функція міжнаціонального спілкування. Кант вважав людство найбільш комунікабельним. Ігри дають можливість моделювати різні життєві ситуації, шукати вирішення конфліктів, не вдаючись до агресії, навчають різноманітності емоцій у сприйнятті всього в житті [40].

Функція самореалізації людини в грі. Це одна з головних особливостей гри. Для людини гра важлива як сфера самоусвідомлення як особистості. Саме в цьому плані важливий процес гри, а не його результат, змагання чи досягнення якоїсь мети. Ігровий процес – це простір для самореалізації. Людська практика постійно вводиться в ігрову ситуацію для виявлення можливих або навіть існуючих проблем у людини та моделювання їх усунення.

Комунікативна функція. Гра - діяльність комунікативна, хоча суто ігрові правила та специфіка. Він знайомить учня з реальним контекстом складних людських стосунків. Будь-яка ігрова спільнота — це команда, яка спілкується з кожним гравцем як організація та комунікативний початок, з багатьма комунікативними зв'язками. Якщо гра є формою людського спілкування, то поза контактами взаємодії, взаєморозуміння, взаємної гри між ними не може бути гри [41].

Діагностична функція гри. Діагностика - здатність розпізнавати, діагностичний процес. Гра є більш діагностичною, ніж будь-яка інша діяльність людини, по-перше, тому, що особистість поводить в грі в максимальних проявах (інтелект, креативність); по-друге, сама гра є особливим «полем самовираження».

Ігротерапевтична функція гри. Гру можна і потрібно використовувати для подолання різних труднощів, які виникають у поведінці людини, спілкуванні з

оточуючими, навчанні. Оцінюючи терапевтичне значення ігрових прийомів, Д. Ельконін писав, що ефект ігротерапії визначається практикою нових соціальних відносин, які дитина отримує в рольовій грі.

Функція корекції в грі. Психологічна корекція в грі відбувається закономірно, якщо всі учні засвоїли правила і сюжет гри, якщо кожен учасник добре знає не тільки свою роль, а й роль партнерів, якщо процес і мета гри їх поєднують. Корекційні ігри можуть допомогти учням поводитися з відхиленнями від прийнятої норми, допомогти їм впоратися з переживаннями, які заважають нормальному самопочуттю та спілкуванню з однолітками в групі.

Розважальна функція гри. Розваги – це тяжіння до різного, різноманітного. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, широкій радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань. Розваги в іграх - пошук. У грі є магія, яка може жити уяву, що веде до розваги [41].

Відомий німецький психолог Вільям Штерн класифікував ігри на індивідуальні (за задумом дитини) і соціальні (спільні з іншими). Вихідним пунктом своєї теорії конвергенції він спирався на необхідність розвивати внутрішню силу дитини, її здібності і при цьому враховувати вплив середовища, в якому вона перебуває. На його думку, зовнішній фактор (соціальне середовище) дає лише матеріал для гри, який дитина робить інстинктивно [43, с. 50].

Швейцарський психолог Й. Шагет виділив:

- ігри з фізичними вправами (виникають у перші місяці життя дитини);
- символічні ігри (найпоширеніші ігри для дітей від двох до чотирьох років);
- правила гри (ігри для дітей від семи до дванадцяти років).

Більш детальну класифікацію ігор запропонувала сучасна американська дослідниця Кетрін Гарві, розділивши їх на:

- ігри з рухом та взаємодією (відображаючи зайву енергію та емоційний настрій дітей);

- ігри з предметами (починають з маніпуляцій, потім - практикують і тренують до досконалості);
- мовні ігри (створення дітьми римованих творів, які не мають точного смислового змісту - пісні, лічильники, приказки, жарти тощо);
- ігри з соціальним матеріалом («драматичні» чи «тематичні»).
- ігри за правилами, встановленими дорослими;
- ритуальні ігри (засновані на рухах, ігрових предметах, мові, соціальних умовах).

Сучасна педагогіка найчастіше використовує таку класифікацію ігор:

1. Творчі ігри. До них належать режисерська, рольова (сімейна, побутова, громадська), конструювання та конструювання, ігри на теми літературних творів (драматизація, інсценування).

2. Ігри за правилами. Ця група складається з рухливих (великі, середні, малорухливі; сюжетні, ігри з предметами; переважання основного руху: біг, стрибки тощо; естафетні ігри) та дидактичні (словесні, з іграшками, надруковані на дошці) [9].

Окрему групу становлять народні ігри (веселі, рухливі, дидактичні, обрядові).

Кожна класифікація досить умовна і не охоплює всього різноманіття ігор. Наприклад, творчі ігри також підпорядковуються певним правилам, оскільки без правил неможлива будь-яка спільна діяльність, а ігри з правилами містять елементи творчості.

За Кравцем Н. використання дидактичних ігор у процесі формування навчальних умінь дозволяє залучати учнів до різних видів парної, групової та індивідуальної роботи. При цьому освітні та виховні цілі реалізуються не лише через зміст навчального матеріалу, а й через організацію спілкування, продуману й сплановану вчителем групової та колективної діяльності. Учні повинні створити умови для турботи один про одного, надання взаємодопомоги та підтримки. [22].

Отже, гра, захоплюючи дітей ігровим задумом, стимулюючи прояв емоційно-вольових рис характеру, певною мірою переміщує їх увагу на завдання гри (тобто на більш цікавий вид діяльності). Таким чином учні зосереджуються не на розв'язуванні задач, запам'ятовуванні нового, а на досягненні ігрової мети, якої, звісно, неможливо досягти без розв'язування, вивчення тощо. В результаті навчальна мета також досягається, але опосередковано, непомітно.

При організації ігрової діяльності можливий індивідуальний підхід до кожного учасника через розподіл ролей. Кожен учасник приміряє запропоновану роль, будує діяльність відповідно до своєї ролі, приймає рішення, намагаючись уникнути можливих конфліктних ситуацій. Ця технологія передбачає колективну роботу учасників. Знання та вміння демонструє не окрема людина, а вся мікрогрупа, команда, тому що рішення приймається колективно, створюється емоційний мажорний настрій учасників. Таким чином формується культура спілкування в колективі, розвивається вміння поважати думку інших.

Доступність гри означає, що будь-яка дидактична гра повинна бути простою і зрозумілою. Принцип доступності передбачає, що навчальний процес буде враховувати вікові та психологічні особливості класу. Як перенасичення складними поняттями, так і свідомо спрощена мова призводять до зниження мотивації та інтересу учнів, тому головне завдання – знайти необхідний рівень складності.

Принцип доступності та доцільності навчання вимагає від викладача налагодити чітку мережу складності та глибини навчального матеріалу для кожної вікової групи. Щоб складність матеріалу відповідала віковим особливостям дітей, необхідно добре знати, які знання та вміння можуть бути доступні дітям того чи іншого віку, що вони можуть навчитися і виконати за відведений час.

З науковою природою знання органічно пов'язаний принцип системності; їх системність визначає цілісність уявлень, світогляд і навіть гармонійність темпераменту. Цей принцип вимагає, щоб при засвоєнні знань враховувалися як послідовність і доступність викладу, так і взаємозв'язок предмета з іншими

дисциплінами. Принцип системності поширюється і на технологію навчання (з урахуванням досвіду дітей тощо).

Оскільки гра повинна проводитися систематично, вчитель повинен продумати кожну деталь, а саме [17. с. 173]:

- Доцільно створити умови для постійних ігор – змагань між учнями, що сидять на різних рядах парт, та для індивідуальних ігор. Для цього до кожного ряду парт під час гри важливо прикріпити наборні полотна та полички (щоб їх бачили всі учні класу).

- Виберіть мінімальну кількість ігрового матеріалу для ігор.

- Подумайте, де зберігати ігровий матеріал. Для індивідуальних ігор між учнями за кожною партою можна зберігати в класі целофанові пакети чи коробки учнів із підписаними іменами та роздавати їх за потреби перед уроком.

- Ігровий матеріал у коробках і кульках повинен бути чітко організований і згрупований так, щоб ним було зручно користуватися. Так, дрібні предмети можна зберігати в сірникових коробках з підписами або зображеннями цих предметів на коробках. У конвертах зручно зберігати плоскі геометричні фігури, картинки із зображенням різноманітних предметів тощо.

- Бажано розсадити учнів так, щоб за кожною партою сидів один учень «сильний», а інший – «слабкий». У цьому випадку ігри між сусідами по парті ефективніші і постійно контролюються «сильнішими». Учні повинні розсаджуватися по партах так, щоб рівень їх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб кожен ряд учнів мав шанс на перемогу.

- Гра на уроці не повинна бути спонтанною, вона має бути чітко організованою та цілеспрямованою. Перш за все, учні повинні вивчити правила гри. Загальні правила повинні бути однаковими для всіх ігор.

У грі повинні брати участь усі учні класу. Тому завдання слід підбирати короткі, посильні, розраховуючи на відповіді всіх учнів класу.

Слід уникати одноманітності завдань, організовуючи їх так, щоб дітям не довелося довго чекати на включення в гру, оскільки це знижує їх інтерес [11, с. 26].

Отже, ігрова діяльність є важливою складовою освітнього процесу, яка суттєво впливає на всебічний розвиток учнів. Вона перетворює навчання на захоплюючий і інтерактивний процес, що сприяє ефективному засвоєнню навчального матеріалу. Через гру учні не лише краще розуміють і запам'ятовують інформацію, але й розвивають свої соціальні і емоційні навички. Гра допомагає формувати моральні цінності, підтримує емоційну стабільність і знижує рівень стресу, створюючи сприятливі умови для навчання.

Завдяки ігровій діяльності учні отримують можливість проявити креативність, зацікавленість у навчанні та навички командної роботи, що є важливими для їх соціалізації та розвитку. Таким чином, гра не тільки робить навчання більш ефективним і привабливим, але й сприяє гармонійному розвитку особистості, відповідно до сучасних вимог освіти.

1.2 Креативність як ключова компетентність Нової української школи

Креативність є однією з основних компетентностей, які визнані критично важливими для успішного розвитку особистості в умовах сучасного суспільства. У рамках концепції Нової української школи, креативність виступає як ключова складова освітнього процесу, що забезпечує не лише академічний успіх учнів, але й їхню здатність адаптуватися до світу, що швидко змінюється.

Нова українська школа орієнтується на формування у школярів не лише базових знань, але й практичних навичок, які необхідні для успішної реалізації в різних сферах життя. Креативність, у цьому контексті, є важливим чинником, який сприяє розвитку інноваційного мислення, здатності до вирішення нестандартних задач і створення нових ідей [21].

Процес розвитку креативності у дітей включає в себе не лише традиційні навчальні методи, але й інтеграцію різноманітних ігрових і практичних методик, які стимулюють їхню творчість і самовираження. Нова українська школа акцентує увагу на створенні умов, які заохочують учнів до активної участі в навчальному процесі, розвитку їхніх інтересів і здібностей.

Креативність стає важливим чинником для успішної адаптації в умовах глобалізації та технологічних змін, оскільки вона дозволяє особистості знаходити нові підходи до вирішення проблем, розвивати інноваційні ідеї та ефективно взаємодіяти з оточуючими. Тому, впровадження методик, що сприяють розвитку креативності в освітньому процесі, є одним із пріоритетних завдань сучасної освіти в Україні.

За Байбарою Т. компетентність — це особлива здатність, яка дозволяє ефективно вирішувати проблеми в реальних життєвих ситуаціях. Вона формується не тільки в школі, а й під впливом сім'ї, друзів та культурного середовища. Реалізація компетентнісного підходу залежить від освітньо-культурних умов, у яких росте і розвивається школяр [3].

Формування компетентностей визначається в Законі України «Про освіту», Концепції Нової української школи, Державному стандарті базової і повної загальної середньої освіти, а також у нових навчальних програмах [12, 15, 21].

Міжнародна спільнота вважає компетентнісний підхід ефективним інструментом підвищення якості освіти. Отже, для відповідності сучасним вимогам, зміст освіти слід переорієнтувати на розвиток життєвих компетентностей та створення ефективних механізмів їх реалізації.

В умовах глобалізації сучасного світу, педагогам потрібно навчати учнів не лише виживати, а й успішно жити та працювати. Це можливе тільки за допомогою яскравих особистостей з нестандартним мисленням і креативним підходом до вирішення проблем, здатних до успішної співпраці в сучасному суспільстві.

Аналізуючи поняття «креативності», важливо відзначити, що в сучасній психологічній літературі підходять з різних сторін до його визначення. У великому тлумачному психологічному словнику, під редакцією А. Ребера, «креативність» розглядається як «розумові процеси, які призводять до прийняття рішень, формування ідеї, осмислення, створення художніх форм, теорій або будь-яких продуктів, які є унікальними і новими» [1, с. 11]. У короткому психологічному словнику «креативність» трактується як «рівень творчої

обдарованості, здатність до творчості, яка є достатньою стійкою характеристикою особистості» [44].

У психологічному контексті креативність розглядається як здатність творити щось нове та оригінальне [7].

Креативність зростає як творча і новаторська діяльність, що включає в себе здатність генерувати принципово нові ідеї і яка є складовою обдарованістю. Креативність діяльності здатність створювати оригінальні ідеї у нерегульованих ситуаціях. У вузькому розумінні креативність виражається через дивергентне мислення, тобто готовність висувати багато правильних ідей щодо конкретного об'єкта. У широкому розумінні, креативність - це інтелектуальні можливості принести щось нове в досвід, генерувати оригінальні ідеї при вирішенні нових завдань. Креативність також включає в себе здатність виявляти прогалини і спільності, формулювати гіпотези про відсутність елементів у ситуації, а також готовність відмовитися від стереотипних способів мислення.

За думкою психолога О. Антонової, творчість є важливою складовою людської діяльності. Це не обов'язково пов'язано зі створенням суспільно важливого продукту; творчістю можна вважати всі ті «відкриття», які роблять людину для себе особисто. Практично всі психічні процеси можна вважати творчими, за винятком можливо автоматизованих дій [2, с. 14].

А.Г. Маслоу вважає, що в останні часи темпи розвитку історичного процесу значно пришвидшилися, і людство опинилося на важливому етапі своєї історії. В суспільстві з'явилася потреба в новому типі людини — креативній особистості, яка не тільки адаптується до змін, але й отримує від них натхнення. Така людина повинна бути здатною до імпровізації, бути впевненою, освіченою, духовно сильною та ефективно справлятися з несподіваними ситуаціями. З точки зору Маслоу, проблема креативності є насамперед проблемою креативної особистості, а не лише продуктів креативної діяльності чи специфічної поведінки. Він переконаний, що креативність проявляється у всіх аспектах — від сприйняття і установок до поведінки та вирішення проблем. Вона впливає на когнітивну, контекстуальну та емоційну сфери особистості і є ключовим етапом

творчого процесу, включаючи деталізацію та формування творчого продукту. Маслоу з'єднує концепцію креативності з концепцією здорової, самоактуалізуючої особистості [10].

Ми відзначаємо думку вчених, таких як Дж. Гілфорд, І. Милославський, Н. Рибка та інших, про важливість розрізнення категорії «творчість» і «креативність» залежно від результату діяльності. Таким чином, творчість - це процес творчої активності, спрямований на створення якісно нового продукту або пошук нетрадиційного рішення завдання. Проте цей термін не обов'язково повинен мати конкретний результат у діяльності. Творчість може бути представлена як діяльність, орієнтована на сам процес [24, с. 145].

Згідно з Е.П. Торренсом, креативність (від лат. *creatio* — створення) є складовою частиною обдарованості, що характеризується здатністю генерувати принципово нові та незвичайні ідеї, відрізнитися від звичних схем мислення і вирішувати проблеми нетрадиційними способами. Торренс описує креативність як здатність помічати недоліки у знаннях, відсутні елементи і дисгармонії. Він пропонує модель креативності, що включає три основні чинники: швидкість (продуктивність), гнучкість і оригінальність. В іншому ракурсі, креативність розглядається як здатність до розумових перетворень і творчості, яка охоплює всі аспекти процесу створення нового. Ця здатність включає в себе створення чогось раніше неіснуючого, вихід за межі вже відомих знань і взаємодію, що веде до розвитку [10].

З іншого боку, креативність - це процес, спрямований на отримання конкретного результату. У цьому контексті результат створений необхідною і суттєвою складовою творчого процесу. Креативність означає працювати над результатом із залученням створення остаточного продукту. З цієї точки зору, креативність можна розглядати як здатність генерувати ідеї і вчинки, що призводять до нового, неочікуваного сприйняття проблеми або ситуації. Тож, загалом креативність визначається як здатність створювати нові, оригінальні і незвичайні ідеї та рішення.

Молодший шкільний вік є періодом значних змін і розвитку, тому досягнення дитини на цьому етапі є критично важливими. Якщо в цей час дитина не відчує задоволення від навчання, не здобуде навичок самостійного навчання, не навчиться дружити і не набуде впевненості у своїх здібностях, це може значно ускладнити подальший розвиток і вимагати значних зусиль у майбутньому. Багато з цих позитивних якостей (такі як організованість, самоконтроль і зацікавленість у навчанні) можуть бути втрачені або послаблені в період глобальних змін підліткового віку. Тому чим більше позитивних досягнень буде здобуто в молодшому шкільному віці, тим легше дитині буде подолати труднощі в підлітковому віці [2, с. 14].

Вчені (таких як В. Клименко, В. Сухомлинський, Н. Юхимчук та інші) підтверджують, що для повноцінного розвитку креативності важливо почати з молодшого шкільного віку. Це час, коли формується основа, яка визначатиме творчий успіх чи неуспіх в подальшому житті дорослої людини.

Креативне мислення дитини відіграє ключову роль у її соціалізації, оскільки соціальна діяльність, яка є основною в процесі її дорослішання, має творчий характер. Протягом засвоєння соціального досвіду дитина сприймає кожен етап цього процесу як особисте відкриття і формує власний соціальний простір. Креативне мислення, як когнітивний аспект творчої діяльності, є важливим компонентом гармонійного розвитку особистості протягом усього життя, забезпечуючи здатність аналізувати проблеми, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки та робити прогностичні пропозиції.

Креативність молодшого школяра є загальною рисою особистості, яка проявляється насамперед у навчально-пізнавальній діяльності. Вона визначає творчу спрямованість дитини, її здатність самостійно вибирати оптимальні та оригінальні підходи до розв'язання навчальних завдань, а також створювати нові ідеї, які можуть бути як об'єктивними, так і суб'єктивними [31, с. 120].

Молодший шкільний вік є особливо сприятливим для розвитку творчих здібностей дітей. У цей період активно розвиваються уява, фантазія та творчі

навички, проявляється допитливість і формується здатність до спостереження, порівняння та критичної оцінки.

Під час роботи з дітьми важливо приділяти увагу не тільки інтелектуальному розвитку, але й розвитку творчих здібностей. Високий рівень інтелекту в поєднанні з креативністю робить особистість більш адаптивною і активною. Розвивати креативні здібності можна протягом будь-якого уроку, проте це має бути систематичний процес, що поступово ускладнюється.

Щоб сприяти розвитку креативності, вчителю слід створити певні умови в навчальному процесі. Це включає в себе [34]:

- Відвести час на уроках для впровадження технологій творчого розвитку;
- Дати учням можливість вільно висловлювати свої думки і ідеї;
- Сприймати різноманітні ідеї та думки учнів без осуду;
- Створювати умови, в яких кожен учень зможе досягти успіху.

Щоб сформувати креативну особистість, необхідно розвивати її ключові складові: мотиваційний, інтелектуальний, емоційний та комунікативний компоненти, оскільки кожен із них відіграє важливу роль у формуванні творчої особистості [33, с. 161].

Мотиваційний компонент - це основа креативності, яка визначає прагнення особистості до творчої діяльності. Висока мотивація сприяє тому, що людина готова долати труднощі, проявляти ініціативу та постійно вдосконалюватися. Для розвитку мотиваційного компонента необхідно створювати ситуації успіху, де учень може відчувати задоволення від досягнення поставлених цілей. Важливо також підтримувати інтерес до пізнання нового та заохочувати творчий підхід до вирішення проблем.

Інтелектуальний компонент - цей компонент охоплює когнітивні здібності, які дозволяють людині аналізувати інформацію, створювати нові ідеї та знаходити нестандартні рішення. Розвиток інтелектуального компонента включає в себе формування навичок критичного мислення, здатності до узагальнення та аналізу, а також уміння використовувати знання в нових

контекстах. Це досягається через спеціальні завдання, які стимулюють мислення, та застосування різноманітних методів навчання, що сприяють розвитку інтелектуальної гнучкості.

Емоційний компонент. Емоції мають великий вплив на творчу діяльність, адже вони мотивують до створення чогось нового та підтримують інтерес до процесу. Розвиток емоційного компонента включає в себе навчання дитини управлінню своїми емоціями, розвиток емоційного інтелекту, що дозволяє краще розуміти свої емоції та емоції інших людей. Створення позитивної емоційної атмосфери в навчальному процесі допомагає учням бути більш відкритими до творчості та креативних експериментів.

Комунікативний компонент. Креативність часто проявляється через взаємодію з іншими людьми, тому розвиток комунікативних навичок є важливим аспектом формування креативної особистості. Вміння ефективно спілкуватися, обмінюватися ідеями, аргументувати свою точку зору і співпрацювати в команді є ключовими для розвитку креативних здібностей. Це досягається через організацію групових завдань, дискусій, рольових ігор, що сприяють розвитку навичок комунікації та вміння працювати в колективі.

Таким чином, комплексний розвиток цих компонентів забезпечує формування гармонійної, креативної особистості, здатної генерувати нові ідеї, адаптуватися до змін та успішно реалізовувати свої творчі потенціали в різних сферах життя.

Для цього важливо розширити рольовий досвід кожного учня та залучити його до різних видів діяльності, які сприяють творчій самореалізації і формують досвід соціальних взаємодій.



Рис. 1. 2. Компоненти креативної компетентності

Розвиваючи креативність, слід акцентувати увагу на таких характеристиках креативного мислення:

- **Продуктивність** - включає в себе багатство ідей, асоціацій та можливих рішень для проблем.
- **Гнучкість** - означає здатність швидко змінювати методи дій і переходити між різними категоріями об'єктів.
- **Оригінальність** - визначається рідкісністю і незвичайністю способів вирішення проблем, які є унікальними.

Ці компоненти та характеристики є основою для розвитку креативної особистості, яка може ефективно реалізовувати свої ідеї і взаємодіяти в соціумі.

Розвиток креативності має свої особливості в різних вікових періодах, і різні фактори можуть впливати на її динаміку в кожному з них. Для молодшого шкільного віку ключовими є фактори організації навчально-пізнавальної діяльності та особливості мікросередовища, такі як характер взаємодії вчителя з учнями, стиль сімейного виховання, статусна структура класу та інші.

Молодший шкільний вік є критично важливим для розвитку креативності, оскільки початок систематичної навчально-виховної діяльності створює оптимальні умови для цілеспрямованого розвитку творчих якостей. На цьому

етапі ще не сформовані стереотипи мислення та поведінки, що дозволяє дітям активно освоювати креативні способи діяльності та складні когнітивні операції.

Розвитку креативності у молодших школярів сприяють їхні природні властивості: відкритість до нового, допитливість, емоційність, цілісність сприйняття, яскрава уява, образність мислення та активне ставлення до навколишньої реальності.

Отже, креативність є основною компетентністю Нової української школи, яка сприяє розвитку особистості учня, готуючи його до життя в сучасному світі. Вона виступає як важлива складова освітнього процесу, забезпечуючи не тільки здатність до генерування нових ідей, але й адаптацію до швидко змінюваного середовища. Сьогоднішня освітня система орієнтована на формування учня як творчої особистості, здатної до нестандартного мислення і ефективного вирішення проблем.

Важливість креативності в умовах Нової української школи обумовлена необхідністю підготовки учнів до викликів сучасності. Цей підхід підкреслює необхідність інтеграції творчих методик у навчальний процес, стимулюючи учнів до самовираження, інновацій і розвитку власних потенціалів. Креативність не лише розширює горизонти навчання, а й сприяє формуванню ключових життєвих навичок, таких як критичне мислення, проблемне вирішення і гнучкість [21].

Таким чином, реалізація компетентнісного підходу у формуванні креативності є необхідною умовою для успішного розвитку учнів у Новій українській школі. Це забезпечує не лише підготовку до професійної діяльності, але й сприяє формуванню активних і відповідальних громадян, здатних до позитивного внеску в суспільство.

1.3 Вплив ігрових методик на розвиток креативного мислення та творчих здібностей дітей

Гра є природним способом пізнання світу для дитини, через який вона здобуває новий досвід, вчиться взаємодіяти з оточенням, розвиває свою уяву та здатність до творчості. Ігрові методики дозволяють дітям відходити від шаблонного мислення, сприяючи генерації нових ідей і підходів до вирішення завдань.

Застосування ігор у навчальному процесі позитивно впливає на розвиток когнітивних здібностей, допомагає дітям проявляти ініціативу, стимулює їх до самостійної діяльності. Через гру діти вчаться експериментувати, що є важливим кроком у розвитку креативного мислення. Ігрові ситуації створюють умови для розвитку уяви, творчої активності та сприяють формуванню навичок роботи в команді.

Тому впровадження ігрових методик у навчальний процес є ефективним інструментом розвитку креативних здібностей молодших школярів, допомагаючи їм формувати нестандартне мислення, здатність до вирішення проблем і творчу самореалізацію.

Ігрові методики є ефективним засобом стимулювання уяви та фантазії у дітей, що відіграють ключову роль у розвитку їхнього креативного мислення. Завдяки таким методикам, як рольові та конструктивні ігри, творчі завдання, а також музичні ігри, діти отримують можливість вільно виражати свої ідеї та експериментувати з різними формами самовираження. Рольові ігри допомагають дітям зануритися в уявний світ, створюючи нові сценарії і образи, що розвиває їхню здатність до емпатії та соціального взаєморозуміння. Конструктивні ігри, такі як будівництво з кубиків, сприяють розвитку просторового мислення та здатності до візуалізації [5].

Творчі завдання, такі як малювання, ліплення, або створення аплікацій, дозволяють дітям розширювати свої уявні горизонти, експериментуючи з формою, кольором та текстурою. Вони не тільки розвивають здатність до

абстрактного мислення, але й сприяють самовираженню та формуванню особистого стилю. Важливим елементом ігрових методик є також взаємодія дітей між собою, що дозволяє їм обмінюватися фантазіями, створювати спільні уявні світи та розвивати навички кооперації та спільної творчості.

Таким чином, ігрові методики відіграють вирішальну роль у розвитку уяви та фантазії, які є основою креативного мислення. Вони сприяють не тільки творчому розвитку, але й формуванню важливих соціальних і когнітивних навичок, які підготують дітей до успішного життя в сучасному суспільстві.

Гра як засіб навчання через дослідження та експеримент є потужним інструментом, який сприяє не лише формуванню знань, але й розвитку навичок критичного та креативного мислення у дітей. У процесі гри діти активно досліджують навколишній світ, вчать спостерігати, ставити запитання, знаходити відповіді на них, а також робити висновки на основі власного досвіду.

Важливою особливістю гри є її здатність створювати умови для безпечного експериментування, що особливо корисно для молодших школярів. Через гру діти мають можливість досліджувати різні явища, ситуації та об'єкти, не боячись зробити помилку. Наприклад, у природознавчих іграх діти можуть експериментувати з водою, піском, рослинами, тваринами, що допомагає їм краще зрозуміти природні закони і процеси. Такий підхід стимулює розвиток допитливості, а також формування вміння ставити науково обґрунтовані гіпотези та перевіряти їх на практиці [16].

Гра також дозволяє інтегрувати знання з різних предметів, перетворюючи навчання на цілісний процес. Наприклад, у процесі конструювання діти можуть вивчати основи математики, фізики, архітектури та інженерії. Вони вчать вимірювати, розраховувати пропорції, застосовувати основні фізичні закони, такі як гравітація і сила, у своїх ігрових проектах. Такий підхід не лише робить навчання цікавим і захоплюючим, але й допомагає дітям краще засвоювати складні поняття через практичне застосування.

Крім того, гра як засіб навчання через дослідження та експеримент сприяє розвитку навичок самостійного навчання. Діти можуть планувати свою

діяльність, ставити перед собою завдання, шукати шляхи їх вирішення і самостійно оцінювати результати. Ці навички є надзвичайно важливими для успішного навчання впродовж усього життя.

Ігрові методики є одним із найбільш ефективних засобів розвитку комунікативних навичок і співпраці у дітей. Вони створюють умови для активного спілкування, взаємодії та колективного вирішення завдань, що є важливими складовими успішної соціалізації та формування гармонійної особистості.

Однією з основних переваг ігрових методик є те, що вони дозволяють дітям практикувати комунікативні навички у невимушеній і природній обстановці. У процесі гри діти можуть слухати один одного, чітко висловлювати свої думки та ідеї, ставити запитання та давати відповіді, що є необхідними навичками для ефективного спілкування. Наприклад, у рольових іграх, де кожна дитина виконує певну роль (лікар, учитель, продавець тощо), діти активно взаємодіють між собою, що сприяє розвитку мовлення, збагаченню словникового запасу, а також формуванню навичок аргументації та переконання [16].

Ігри також сприяють розвитку навичок співпраці, які є важливими для роботи в команді. Колективні ігри, такі як будівництво спільних конструкцій, розігрування сюжетів або виконання групових завдань, вимагають від дітей вміння домовлятися, розподіляти ролі, ділитися ресурсами, а також працювати разом для досягнення спільної мети. Такий досвід допомагає дітям навчитися враховувати думки і потреби інших, розвивати емпатію та толерантність, а також розуміти важливість співпраці для досягнення успіху.

Крім того, ігрові методики сприяють формуванню навичок розв'язання конфліктів. У процесі гри можуть виникати різні суперечності та непорозуміння, які діти мають навчитися вирішувати самостійно або за допомогою дорослого. Це дає їм можливість відпрацьовувати стратегії переговорів, знаходити компроміси та розвивати навички врегулювання конфліктів, що є важливими як у дитячому колективі, так і в дорослому житті [5].

Ігрові методики також розвивають у дітей почуття відповідальності за свої дії та вчинки у групі. У колективних іграх кожен учасник відчуває свою значущість і важливість для загального результату, що стимулює його до активної участі та відповідального ставлення до виконання своїх обов'язків.

Гра відіграє ключову роль у розвитку емоційної сфери дітей, сприяючи формуванню емоційного інтелекту, саморегуляції, емпатії та здатності розпізнавати й керувати власними почуттями. Вона є природним середовищем, у якому діти вчаться розпізнавати і розуміти свої емоції, а також емоції інших. У процесі гри діти стикаються з різноманітними емоційними ситуаціями, такими як радість від перемоги, розчарування від поразки, занепокоєння або страх перед невідомим, що дозволяє їм навчитися усвідомлювати і називати свої почуття, а також розуміти причини, які їх викликають. Ігрові ситуації часто потребують від дітей контролювати свої емоційні реакції та поведінку, що сприяє розвитку навичок саморегуляції. Це дозволяє дітям краще адаптуватися до різних життєвих ситуацій, оскільки вони можуть не тільки розпізнавати свої емоції, але й контролювати їх [20, с. 4].

Крім того, гра сприяє розвитку емпатії та соціальних емоцій. У процесі взаємодії з іншими учасниками гри діти вчаться розуміти емоційні стани інших людей, співчувати їм, підтримувати. Під час рольових ігор, коли діти виконують певні соціальні ролі, вони починають бачити світ очима іншої людини, що сприяє розвитку емпатії. Це вчить їх брати відповідальність за свої вчинки, розуміючи, що їхні дії та слова можуть впливати на інших. Гра створює безпечне середовище, де діти можуть відкрито виражати свої емоції без страху бути осудженими, що сприяє їхньому емоційному комфорту і зниженню рівня тривожності. Вони можуть «програвати» різні ситуації, які викликають у них страх або занепокоєння, що допомагає їм краще зрозуміти і подолати ці почуття.

Загалом, гра стимулює розвиток емоційної виразності, що є важливою складовою емоційного інтелекту. Діти вчаться не тільки розпізнавати свої емоції, але й виражати їх у різних формах – через міміку, жести, інтонацію голосу, дії. Це сприяє розвитку їхньої емоційної культури і вмінню ефективно комунікувати

свої почуття іншим людям. Таким чином, гра є потужним інструментом у розвитку емоційної сфери дітей, допомагаючи їм краще розуміти і керувати своїми емоціями, розвивати емпатію та соціальні навички, забезпечуючи емоційний комфорт і стимулюючи емоційну виразність. Ці навички є важливими не тільки для успішної соціалізації, але й для гармонійного розвитку особистості в цілому.

Гра часто ставить перед дітьми задачі, які вимагають критичного аналізу і прийняття рішень. У процесі гри діти змушені оцінювати різні варіанти, передбачати наслідки своїх дій і обирати найбільш підходяще рішення. Це розвиває їхню здатність до критичного мислення, що є важливою складовою креативності. Наприклад, в настільних іграх, де важливо стратегічне мислення, діти можуть планувати свої дії на кілька кроків вперед, аналізуючи можливі наслідки своїх рішень [5].

Розвиток креативних здібностей через ігрові техніки є ефективним і захоплюючим підходом до навчання, що сприяє формуванню творчого мислення у дітей. Гра, як природний спосіб навчання, надає дітям можливість вільно експериментувати, досліджувати нові ідеї, розвивати уяву і фантазію, що є основними складовими креативності.

По-перше, ігрові техніки стимулюють розвиток уяви, яка є фундаментом для творчого мислення. У процесі гри діти створюють уявні світи, вигаданих персонажів і ситуації, що дозволяє їм вільно фантазувати і знаходити нестандартні рішення для різних задач. Вони вчаться бачити ситуації з різних кутів, знаходити нові шляхи вирішення проблем і генерувати оригінальні ідеї. Ігри, що вимагають від дітей вигадкування сюжетів або створення нових об'єктів, активно залучають уяву і сприяють її розвитку.

По-друге, ігрові техніки сприяють розвитку здатності до асоціативного мислення. У ході гри діти часто стикаються з необхідністю поєднувати, здавалося б, непов'язані об'єкти або поняття, створюючи нові зв'язки між ними. Це допомагає розвивати гнучкість мислення – одну з ключових характеристик креативності. Наприклад, у грі «Що було б, якби...» діти вигадують нові ситуації

або поєднання об'єктів, що стимулює їхнє асоціативне мислення і вміння знаходити незвичайні рішення.

По-третє, ігрові техніки розвивають здатність до вирішення проблем. Багато ігор побудовані таким чином, що діти стикаються з певними труднощами або викликами, які потрібно подолати. Це вчить їх аналізувати ситуацію, шукати різні варіанти дій і обирати найбільш ефективний з них. Ігри, що вимагають стратегічного мислення або швидкого прийняття рішень, допомагають розвивати навички вирішення проблем, які є важливими компонентами креативного мислення.

По-четверте, ігрові техніки розвивають навички роботи в команді і співпраці, що також є важливою складовою креативності. У командних іграх діти вчаться висловлювати свої ідеї, обговорювати їх з іншими учасниками, спільно шукати рішення і досягати спільних цілей. Така взаємодія сприяє розвитку навичок комунікації і співпраці, а також вміння враховувати різні точки зору, що є важливим для креативного мислення [20, с. 6].

Існують спеціальні ігрові техніки, розроблені для розвитку креативних здібностей, наприклад, «мозковий штурм», «асоціативні ігри», «розв'язування проблемних ситуацій» тощо. Ці методики стимулюють дітей генерувати нові ідеї, шукати нестандартні рішення, використовувати асоціативне мислення. Використання таких технік на уроках допомагає зробити навчальний процес більш інтерактивним і цікавим, що сприяє розвитку креативних здібностей дітей.

Ігрові методики не тільки сприяють розвитку креативного мислення, але й мають інші переваги, що сприяють загальному розвитку дітей [16]:

– **Емоційний розвиток.** Емоційний розвиток дітей через ігрові ситуації є важливим аспектом загального розвитку дитини. Ігри надають можливість дітям вільно виражати свої емоції в безпечному середовищі, де вони можуть експериментувати з різними емоційними станами. Це сприяє їхньому емоційному зростанню та розвитку здатності до саморегуляції.

У процесі гри діти можуть розпізнавати свої емоції, аналізувати їх та управляти ними, що є необхідним елементом креативного процесу. Наприклад,

рольові ігри, де дитина уявляє себе в різних соціальних ролях, допомагають їй зрозуміти емоції інших людей, що розвиває емпатію та навички емоційної регуляції.

Такі навички, як здатність справлятися з розчаруванням, контролювати гнів або виражати радість, є важливими для подальшого успішного взаємодії в соціальних ситуаціях. Вони також сприяють розвитку креативності, оскільки дозволяють дитині знаходити нестандартні підходи до вирішення емоційних конфліктів або творчих задач. Усе це формує основу для емоційно стабільної та креативної особистості.

– **Соціальні навички.** У процесі гри діти не лише розважаються, а й розвивають важливі соціальні навички, такі як комунікація, співпраця та вирішення конфліктів. Під час спільних ігор діти пробують взаємодіяти з іншими, враховувати різні точки зору та знаходити спільні рішення. Це сприяє розвитку їхніх творчих здібностей, оскільки вміння ефективно спілкуватися та працювати в команді є невід'ємною частиною креативного процесу. Також гра допомагає дітям краще зрозуміти емоції інших, що підвищує їхню здатність до емпатії та адаптації в різних соціальних ситуаціях.

– **Мотивація до навчання:** Ігрові методики відіграють важливу роль у формуванні мотивації до навчання, оскільки вони роблять процес засвоєння нових знань і навичок цікавим та захопливим. Коли діти граються, вони отримують задоволення від самого процесу, що сприяє позитивному ставленню до навчання. Це, в свою чергу, підвищує їхню мотивацію до подальшого пізнання та розвитку. Гра стимулює дітей до активної участі в навчальному процесі, викликає інтерес до нових тем і завдань. Такий підхід дозволяє дітям не просто запам'ятовувати інформацію, а й активно шукати нові шляхи розв'язання проблем, що є основою для розвитку креативного мислення. Мотивація, яка формується через гру, спонукає дітей до експериментів, досліджень і створення нових ідей, що сприяє їхньому загальному розвитку і підготовці до викликів майбутнього. Приклади ігор для розвитку креативності молодших школярів можна переглянути в додатках А, Б.

Отже, вплив ігрових методик на розвиток креативного мислення та творчих здібностей дітей є надзвичайно значущим. Ігри створюють середовище, де діти можуть експериментувати, досліджувати, висловлювати свої ідеї та емоції без страху помилитися. Вони стимулюють уяву, сприяють розвитку комунікативних навичок і співпраці, а також формують мотивацію до навчання, що є ключовими елементами для розвитку креативності. Завдяки іграм діти вчаться бачити світ з різних перспектив, генерувати нестандартні рішення та реалізовувати свій творчий потенціал, що закладає основу для їхньої успішної самореалізації в майбутньому.

РОЗДІЛ 2

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ГОТОВНОСТІ ВЧИТЕЛІВ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В УМОВАХ НУШ

2.1 Організаційно-педагогічні умови використання ігор в освітньому процесі як засіб формування креативності молодших школярів

Організаційно-педагогічні умови використання ігор в освітньому процесі є важливою складовою для формування креативності молодших школярів. У початковій школі діти активно досліджують світ і набувають нових навичок, тому саме гра є ефективним інструментом, що дозволяє інтегрувати навчальний матеріал з процесом пізнання. Використання ігрових методик створює середовище, в якому діти можуть вільно виражати свої думки, експериментувати, співпрацювати з однолітками, вирішувати проблеми та приймати рішення.

Для того щоб ігрові методики були максимально ефективними, важливо створити належні організаційно-педагогічні умови, які включають планування та підбір ігор, що відповідають віковим особливостям та навчальним цілям, гнучке управління навчальним процесом, стимулювання креативного мислення та активної участі кожного учня. Такий підхід дозволяє забезпечити не лише академічний успіх, а й сприяти розвитку творчих здібностей, емоційної гнучкості та соціальних навичок у молодших школярів, готуючи їх до подальшого успішного навчання та життя.

Нижче розглянуто основні організаційно-педагогічні умови, які сприяють розвитку креативності молодших школярів через гру.

Планування та підбір ігор, що відповідають віковим особливостям та навчальним цілям — це ключовий аспект використання ігрових методик у навчальному процесі, який забезпечує ефективний розвиток креативності та інших важливих компетенцій молодших школярів [26, с. 263].

Важливим є розвиток конкретних компетенцій через ігрові методики.

Ігри мають бути не просто розважальними, а й відповідати конкретним навчальним цілям та завданням. Наприклад:

– **Для розвитку мовних навичок:** використовуються словесні ігри, квести, театралізовані сценки, які стимулюють дітей до активного спілкування, розвитку словникового запасу, виразного мовлення.

– **Для розвитку логічного мислення:** підходять логічні та математичні ігри, головоломки, ребуси, що тренують здатність до аналізу, синтезу, порівняння та висновків.

– **Для розвитку соціальних навичок:** вибираються командні ігри, що вимагають співпраці, обміну інформацією, ухвалення колективних рішень [40, с. 156].

Таким чином, ігри мають бути спрямовані на досягнення певних освітніх результатів, які узгоджуються з навчальною програмою та особистісним розвитком учнів.

Під час планування ігрових методик важливо враховувати рівень підготовки та індивідуальні особливості кожної дитини. Ігри мають бути доступними для всіх учасників, але водночас надавати можливість поступового ускладнення завдань. Це дозволяє кожній дитині, незалежно від її початкових здібностей, відчути успіх, мотивує до подальшого розвитку та підвищення рівня складності. Наприклад, для дітей з більш розвиненими навичками можна запропонувати складніші завдання або ролі у грі, а для тих, хто потребує підтримки, надати більше часу або допомогу.

Вибір ігор також залежить від тематики уроків та загальної навчальної програми. Ігри мають інтегруватися з іншими методами навчання, доповнюючи та підсилюючи їх. Наприклад, гра на уроці з природознавства може включати елементи дослідження природи (пошук «скарбів» у шкільному саду), що поєднує навчання з досвідом на свіжому повітрі. Така інтеграція робить процес навчання цілісним і захоплюючим, сприяє кращому запам'ятовуванню матеріалу.

Вибрані ігри повинні забезпечувати не тільки інтелектуальний і соціальний розвиток, але й фізичну безпеку та емоційний комфорт дітей. Важливо, щоб ігри не були надто складними або небезпечними, не створювали ситуацій, які могли б викликати стрес або почуття невпевненості. Педагог має забезпечити підтримку доброзичливої атмосфери, взаємоповаги та емпатії серед учасників гри, а також уникати сценаріїв, які можуть призвести до негативного досвіду.

Планування і підбір ігор включає також етап аналізу та рефлексії після їх завершення. Учні можуть обговорити, що їм сподобалося в грі, які труднощі вони зустріли, які навички вони розвинули під час гри. Такий аналіз допомагає дітям усвідомити власні досягнення та недоліки, а педагогам — коригувати підбір ігор для наступних занять відповідно до інтересів і потреб дітей.

Для ефективного проведення ігрових занять важливо правильно спланувати час і підготувати простір. Ігри повинні бути логічно вписані в структуру уроку, мати чітко визначений початок і завершення, не займати забагато часу, але й не бути надто короткими, щоб учні мали змогу повноцінно увійти в ігровий процес. Приміщення має бути адаптованим до потреб обраної гри: наявність вільного простору для рухливих ігор, належного обладнання для рольових і дидактичних ігор.

Отже, планування та підбір ігор, що відповідають віковим особливостям та навчальним цілям, є комплексним процесом, який вимагає ретельного підходу від педагога. Це дозволяє забезпечити повноцінний розвиток креативності, соціальних, емоційних та інтелектуальних навичок дітей, роблячи навчання захоплюючим і результативним.

Створення сприятливого психологічного клімату у класі є важливою умовою успішного використання ігрових методик для розвитку креативності молодших школярів. Психологічний клімат у класі впливає на ставлення учнів до навчання, їхню мотивацію, активність, емоційний стан та здатність до самовираження. Сприятливе середовище сприяє відкритості дітей до нових ідей,

розвитку їхніх творчих здібностей та формуванню позитивних соціальних навичок [38, с. 30].

Для створення сприятливого психологічного клімату в класі важливо налагодити довірчі відносини між учителем і учнями. Діти повинні відчувати, що їх цінують, поважають, розуміють їхні потреби та інтереси. Учитель має бути відкритим до діалогу, проявляти емпатію, підтримувати учнів у їхніх починаннях, створювати умови для вільного висловлення думок і почуттів. Довіра до вчителя дозволяє дітям відчувати себе впевнено, що сприяє їхній активній участі в іграх та інших творчих видах діяльності.

Важливою складовою психологічного клімату є атмосфера взаємоповаги, підтримки та співпраці між учнями. У класі повинні бути створені умови, за яких діти навчаються спілкуватися, слухати один одного, конструктивно вирішувати конфлікти, допомагати один одному. Це сприяє формуванню у дітей почуття приналежності до класу, розвитку командного духу, здатності до співпраці та вміння знаходити спільні рішення. Під час ігрових занять це особливо важливо, оскільки успіх багатьох ігор залежить від ефективної командної роботи [38].

Емоційна безпека – це стан, коли учні почуваються захищеними від негативних емоційних впливів, таких як страх, тривога, сором або приниження. В умовах емоційної безпеки діти можуть вільно висловлювати свої думки, фантазувати, експериментувати і допускати помилки, не боячись осуду. Для забезпечення такої атмосфери важливо уникати критики, порівнянь учнів між собою, використовувати позитивне підкріплення, підбадьорювати та хвалити за спроби й зусилля, а не лише за кінцевий результат.

Психологічний клімат у класі повинен сприяти формуванню внутрішньої мотивації до навчання та розвитку творчих здібностей. Учитель має заохочувати дітей до активної участі у навчальному процесі, стимулювати їхню допитливість, бажання досліджувати, ставити запитання і шукати нові рішення. Використання ігрових методик, які відповідають інтересам учнів та їхньому рівню розвитку, допомагає зробити навчання захоплюючим і мотивуючим [12, с. 18].

Сприятливий психологічний клімат передбачає надання учням можливостей для самовираження, розкриття їхніх творчих здібностей і талантів. Це може бути досягнуто через використання різноманітних ігрових методик, творчих проєктів, рольових ігор, арт-терапії, інтерактивних занять, де діти можуть проявити свою уяву, фантазію, індивідуальність. Учитель має підтримувати ініціативу учнів, давати їм можливість пропонувати свої ідеї та реалізовувати їх у процесі навчання.

Кожна дитина унікальна, має свої сильні і слабкі сторони, інтереси, темп навчання та способи сприйняття інформації. Педагог має враховувати ці індивідуальні особливості під час організації навчального процесу і планування ігрових занять. Створення умов, за яких кожна дитина може проявити себе у найбільш комфортний для неї спосіб, сприяє формуванню впевненості в собі, бажанню розвиватися і вчитися новому.

Психологічний клімат у класі має сприяти розвитку емоційного інтелекту учнів – здатності розуміти, виражати та контролювати свої емоції, а також співпереживати емоціям інших. Ігрові методики, зокрема рольові ігри, драматичні вправи, симуляції, допомагають дітям навчитися розпізнавати різні емоції, розвивають емпатію, здатність до саморегуляції та ефективного вирішення конфліктів.

Стимулювання креативного мислення та активної участі кожного учня є ключовим аспектом у використанні ігрових методик для розвитку креативності молодших школярів. Цей підхід передбачає створення умов, за яких кожен учень відчуває себе важливим учасником навчального процесу, має можливість проявити свої творчі здібності, отримує підтримку і заохочення від педагога та однокласників. Розглянемо основні принципи і стратегії, які допомагають стимулювати креативне мислення і активну участь усіх дітей у класі [5].

Однією з найефективніших стратегій стимулювання креативного мислення є використання завдань, що мають відкритий кінець і допускають кілька можливих рішень. Такі завдання спонукають учнів мислити нестандартно,

генерувати власні ідеї, пропонувати альтернативні варіанти вирішення проблем. Наприклад, можна запропонувати дітям скласти власну казку, створити нову гру, вирішити певну ситуацію з використанням нестандартних підходів. Це допомагає розвивати уяву, фантазію та здатність до творчого самовираження.

Інтерактивні та рольові ігри є ефективними інструментами для активного залучення учнів до навчального процесу. Такі ігри дозволяють дітям перетілюватися у різних персонажів, моделювати ситуації з реального життя, досліджувати нові ролі, приймати рішення та відповідати за свої дії. Наприклад, у грі «магазин» діти можуть грати ролі продавців та покупців, що допомагає їм розвивати комунікативні навички, творчо підходити до розв'язання проблемних ситуацій та вчитися працювати у команді.

Важливим аспектом стимулювання активної участі учнів є підтримка їхньої ініціативи та заохочення до висловлення власних ідей. Учитель має заохочувати дітей ставити питання, пропонувати власні завдання, брати участь у виборі ігор і методів роботи. Коли учні відчувають, що їхні думки і пропозиції цінують, вони стають більш мотивованими, впевненими у своїх силах і готовими брати активну участь у навчальному процесі.

Метод «мозкового штурму» є ефективним інструментом для розвитку креативного мислення. Під час «мозкового штурму» учні вільно висловлюють свої ідеї на певну тему або проблему, не обмежуючи себе правилами чи стандартами. Важливою умовою є відсутність критики на етапі генерації ідей, що дозволяє дітям почуватися вільно і не боятися висловлювати навіть найсміливіші думки. Це сприяє розвитку уяви, гнучкості мислення та здатності до пошуку нових рішень.

Групові проекти та колективні ігри є важливими засобами для стимулювання активної участі кожного учня. У процесі спільної діяльності діти вчаться співпрацювати, взаємодіяти, обмінюватися ідеями, ділитися відповідальністю. Такі проекти можуть включати створення творчих проектів, виконання групових завдань, участь у командних іграх. Важливо, щоб кожен учень мав свою роль і міг внести свій внесок у спільний результат [17, с. 753].

Дидактичні ігри є важливим інструментом для засвоєння нових знань та формування пізнавальних навичок. Вони допомагають дітям краще зрозуміти навчальний матеріал через практичну діяльність, стимулюють інтерес до навчання, розвивають логічне мислення та пам'ять. Наприклад, ігри на пошук парних карток з малюнками або словами сприяють розвитку уваги і пам'яті, а математичні ігри у вигляді ребусів або головоломок допомагають краще засвоїти арифметичні операції та розвивають логічне мислення.

Рольові ігри дозволяють дітям перевтілюватися в різних персонажів, моделювати різні ситуації з життя, експериментувати з поведінкою та вчитися розуміти інших. Це сприяє розвитку емоційної сфери, емпатії, комунікативних навичок та навичок співпраці. Рольові ігри часто використовуються для розвитку соціальних навичок, що є необхідними для успішної взаємодії в суспільстві. Наприклад, гра «У лікаря» допомагає дітям зрозуміти професію лікаря, розвиває вміння задавати питання, слухати і співчувати іншим.

Симуляційні ігри моделюють реальні або вигадані ситуації, де учні можуть приймати рішення і оцінювати наслідки своїх дій. Цей тип ігор розвиває аналітичне мислення, навички планування, здатність до аналізу та прийняття рішень в умовах невизначеності. Наприклад, симуляційні ігри на економічну тематику, де учні виступають як підприємці, розвивають у них економічне мислення, здатність планувати бюджет і прогнозувати результати.

Настільні ігри — це універсальний інструмент для розвитку логічного мислення, уваги, терпіння, навичок співпраці та стратегічного мислення. Вони можуть бути як навчальними, так і розважальними, проте завжди сприяють розвитку різних видів інтелекту. Наприклад, шахи розвивають логічне і стратегічне мислення, гра «Монополія» вчить управлінню фінансами і ризиками, а гра «Мафія» допомагає покращити комунікативні навички і вміння переконувати [26].

Комп'ютерні ігри, коли використовуються в освітньому контексті, можуть стати ефективним засобом розвитку креативності, логічного мислення, уваги та інших когнітивних навичок. Сучасні освітні програми та ігри для комп'ютерів і

планшетів дозволяють дітям вивчати різні предмети у вигляді захоплюючих квестів, виконувати завдання на логіку, математику, природознавство тощо. Однак важливо контролювати час і зміст використання комп'ютерних ігор, щоб забезпечити їхню ефективність і безпеку.

Після завершення гри важливо провести рефлексію — обговорення з учнями, що вони дізналися, чого навчилися, які емоції переживали під час гри. Це допомагає дітям усвідомити свій досвід, рефлексувати над своїми діями, аналізувати помилки та досягнення, що є важливою складовою розвитку критичного мислення і саморегуляції.

Залучення батьків до ігрових методик є важливим компонентом, що може значно підвищити ефективність навчального процесу та розвитку креативності дітей. Співпраця між школою і сім'єю дозволяє створити єдине виховне середовище, де гра стає не просто елементом дозвілля, а повноцінним засобом навчання і розвитку. Розглянемо основні аспекти залучення батьків до ігрових методик.

Організація інформаційних заходів, таких як батьківські збори, семінари та майстер-класи, є важливим етапом в ознайомленні батьків з ігровими методиками. Педагоги можуть пояснити батькам важливість ігор для розвитку креативності, навчальних і соціальних навичок дитини. На таких зустрічах можна представити різні види ігор, їхню мету та навчальний потенціал, що дозволить батькам краще розуміти і підтримувати навчальний процес вдома.

Організація спільних заходів, де батьки разом з дітьми беруть участь у іграх, майстер-класах або конкурсах, допомагає створити єдність між домашнім і шкільним вихованням. Під час таких заходів батьки можуть навчитися нових ігрових технік, зрозуміти, як використовувати гру для розвитку критичного мислення, творчих здібностей та емоційного інтелекту. Це також зміцнює емоційний зв'язок між дітьми і батьками, покращує взаєморозуміння та сприяє створенню позитивного виховного клімату в родині [17, с. 267].

Вчителі можуть пропонувати батькам розроблені ігрові матеріали, які можна використовувати вдома для розвитку дітей. Це можуть бути різні

дидактичні ігри, картки, настільні ігри або завдання для творчих проєктів. Використання таких матеріалів вдома допомагає закріпити навчальний матеріал, розвиває навички, набуті в школі, та робить процес навчання більш цілісним і безперервним.

Залучення батьків до процесу планування ігрових заходів також може бути ефективним. Батьки можуть запропонувати свої ідеї, поділитися власним досвідом або навіть організувати гру чи майстер-клас. Це підвищує рівень їхньої залученості в освітній процес і дозволяє побачити, як їхні діти навчаються і розвиваються. Спільне планування також дозволяє врахувати потреби і вподобання дітей, що робить ігрові заходи більш цікавими і корисними.

Інтеграція гри з іншими методами навчання є важливою частиною сучасного освітнього процесу, яка дозволяє зробити навчання більш динамічним, інтерактивним та адаптивним до потреб кожної дитини. Поєднання ігрових методик з іншими педагогічними підходами сприяє глибшому засвоєнню знань, розвитку креативності, критичного мислення, комунікативних навичок та інших компетентностей. Розглянемо детальніше, як саме можна інтегрувати гру з іншими методами навчання.

Проблемне навчання передбачає створення ситуацій, в яких учні повинні самостійно знаходити вирішення певних проблем. Інтеграція гри в проблемне навчання дозволяє зробити цей процес більш захоплюючим і мотивуючим. Наприклад, можна використовувати симуляційні ігри, в яких учні повинні вирішувати певні проблеми, що моделюють реальні життєві ситуації. Це сприяє розвитку аналітичного мислення, здатності до прийняття рішень, вмінню працювати в команді та творчого підходу до вирішення завдань.

Проектне навчання є ефективним способом формування навичок самостійної роботи, дослідницької діяльності, комунікації та презентації. Інтеграція ігрових елементів у проектне навчання допомагає підвищити мотивацію учнів і зробити процес дослідження більш захоплюючим. Наприклад, учні можуть створювати свої власні настільні ігри або симуляції як частину

навчального проєкту, що дозволяє їм глибше вивчити тему, розвинути креативні здібності та презентувати свої знання в інтерактивній формі [12, с. 18].

Важливо інтегрувати ігрові методики з іншими педагогічними підходами, такими як проєктне навчання, проблемно-орієнтоване навчання, інтегроване навчання. Це дозволяє підсилити їхній ефект, зробити навчання більш цілісним і всебічним. Така інтеграція сприяє формуванню системного мислення, навичок дослідження, аналізу, креативності та адаптивності.

Ефективне використання ігор в освітньому процесі для розвитку креативності молодших школярів вимагає дотримання кількох важливих організаційно-педагогічних умов. По-перше, планування та підбір ігор повинні відповідати віковим особливостям дітей та навчальним цілям. Це забезпечує не тільки релевантність ігор, але і їхню ефективність у формуванні креативності.

Створення сприятливого психологічного клімату в класі також є ключовим. Позитивна атмосфера, підтримка з боку вчителя та відчуття безпеки сприяють активній участі учнів у ігрових діяльностях, що, у свою чергу, допомагає розвивати їхню креативність.

Стимулювання креативного мислення та активної участі кожного учня є наступною важливою умовою. Забезпечення можливості для кожного учня активно брати участь у ігрових завданнях сприяє розвитку їхніх творчих здібностей та вміння генерувати нові ідеї.

Використання різноманітних типів ігор, таких як дидактичні, рольові, симуляційні, настільні та комп'ютерні, дозволяє врахувати інтереси різних дітей та сприяє розвитку різних компетентностей. Поєднання цих ігор робить навчання більш цікавим і різноманітним.

Таким чином, забезпечення цих організаційно-педагогічних умов робить ігрові методики потужним інструментом у формуванні креативності молодших школярів, сприяючи їхньому всебічному розвитку і успішній соціалізації.

2.2 Стан дослідження проблеми в сучасній школі в умовах НУШ

Для дослідження стану обізнаності з даною проблемою ми провели опитування з вчителями Роздільнянського міського ліцею № 3 Роздільнянської міської ради Одеської області (Додаток В). Кількість опитаних вчителів – 10. Проаналізуємо результати.

Перше питання анкети – Скільки років Ви працюєте в початковій школі?

10 відповідей

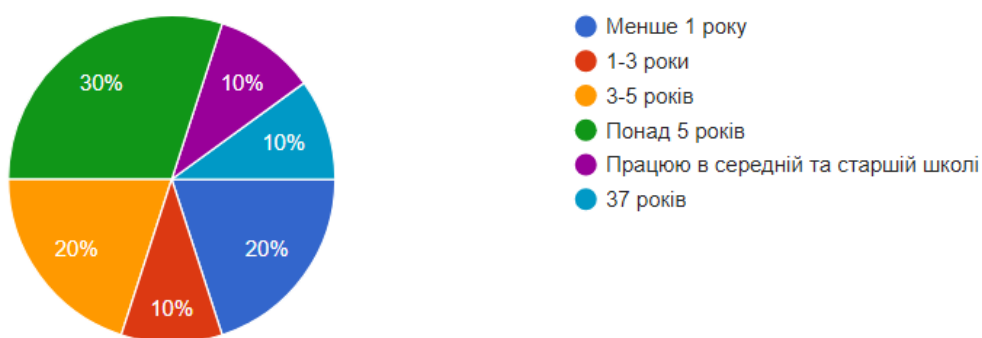


Рис. 2.1 Досвід роботи в школі

Бачимо, що найбільше педагогів, які працюють близько 5 років – 30%. 3-5 років – 20%; від 1 до 3 років – 10%; менше року – 20%. Також є вчитель зі стажем понад 30 років та вчитель, що працює в середній та старшій школі.

Наступне запитання анкети - Як часто Ви використовуєте ігрові методики у своїй педагогічній діяльності?

10 відповідей

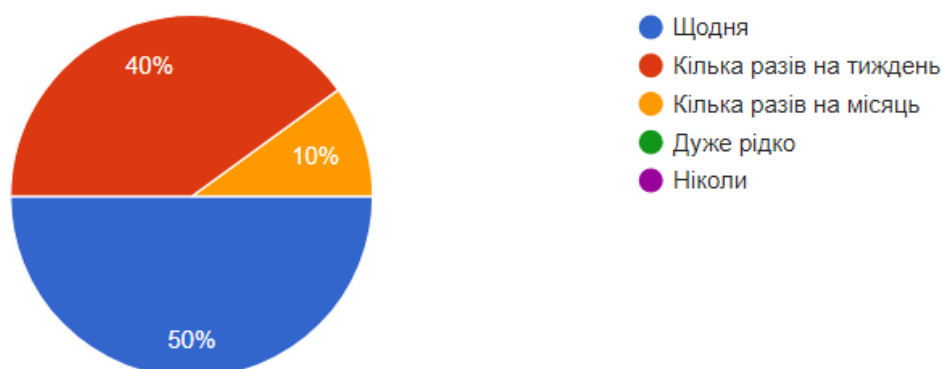


Рис. 2.2 Частота використання ігрових методик

Половину педагогів використовують ігрові методики у своїй педагогічній діяльності щодня – 50%, кілька разів на тиждень – 40%, кілька разів на тиждень – 10%.

Далі ми вирішили дізнатися які види ігор педагоги найчастіше використовують у навчальному процесі.

10 відповідей

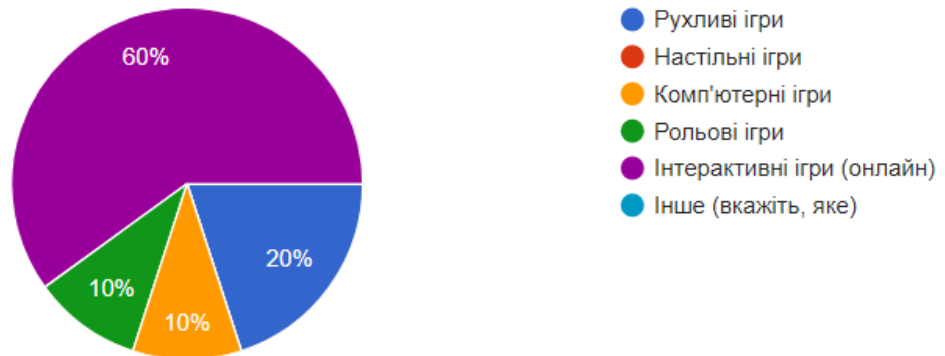


Рис. 2.3 Види ігор

Найчастіше педагоги використовують інтерактивні ігри – 60%. Інтерактивні онлайн-ігри використовують цифрові платформи для навчання через інтерактивні вправи, вікторини або симуляції. Вони часто включають елементи змагання або колективної діяльності. Дають можливість інтерактивного навчання, підтримують зацікавленість завдяки гейміфікації, дозволяють швидко отримувати зворотний зв'язок і працювати в групах онлайн.

Також вчителі активно використовують рухливі ігри – 20%. Рухливі ігри включають фізичні активності, що сприяють розвитку координації, моторики та фізичної витривалості. Вони можуть бути як організованими (наприклад, естафети, спортивні змагання), так і спонтанними (ігри на свіжому повітрі).

10% педагогів також використовують рольові ігри. Рольові ігри включають виконання певних ролей або сценаріїв, де діти представляють себе в різних ситуаціях або професіях. Це може бути імпровізація, драматизація або структуровані ігри.

Ще 10% у своїй практиці використовують комп'ютерні ігри. Комп'ютерні ігри використовують електронні пристрої для інтерактивного навчання. Вони

можуть бути навчальними програмами, іграми, що розвивають когнітивні навички, або симуляторами.

Наступне запитання анкети – Опишіть, будь ласка, Ваш погляд на значення ігрових методик у навчанні. Які позитивні аспекти та потенційні виклики Ви бачите у використанні ігор для розвитку учнів? Проаналізуємо отримані відповіді.

- Підвищення зацікавленості учнів предметом, створення ситуації успіху.

- Учні менш закомплексовані.

- Позитивні аспекти: підвищення вмотивованості до вивчення матеріалу, розвиток критичного мислення, інтерактивність, активна участь дітей. Виклики: час на підготовку, складність оцінювання, потреба у якісному контенті.

- Досвід пізнання світу і себе у ньому. Рольова гра пов'язана з ознайомленням різних професій. Гра – це завжди імпровізація, де діти відображають свої мрії, думки, почуття.

- Через гру дітям можна пояснити будь-який матеріал доступно та цікаво. Вони дуже люблять такі методики

- Я вважаю, що ігрові методи варто використовувати для того, щоб утримувати увагу дітей та мотивувати їх до навчання. Необхідно, щоб діти зрозуміли, що навчання не завжди скучне, а ще воно може бути цікавим та веселим.

- Використання ігрових технологій підвищує мотивацію учнів до навчання, покращує результативність, стимулює активність учнів на уроках.

- Підвищують активність та мотивацію на уроці. Виклики – емоційне перезбудження після ігор; надмірне використання ігор протягом дня призводить до зниження інтересу до цих ігор.

Далі ми вирішили дізнатися чи вважають педагоги, що ігрові методики сприяють розвитку креативності у дітей.

10 відповідей

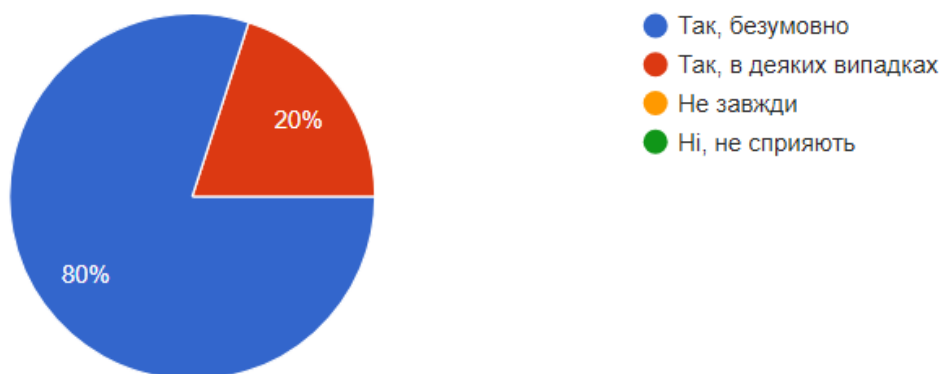


Рис. 2.4 Вплив ігор на розвиток креативності у дітей

Бачимо, що 80% вчителів вважають, що ігрові методики безумовно сприяють розвитку креативності у дітей та 20% педагогів – сприяють в деяких випадках.

Наступне запитання анкети – Які конкретні аспекти креативності Ви помічаєте у дітей під час використання ігор?

10 відповідей

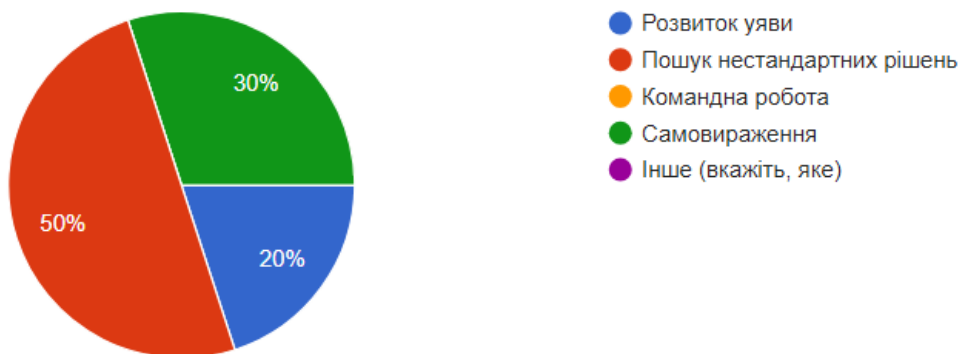


Рис. 2.5 Аспекти креативності педагоги помічають у дітей під час використання ігор

В процесі використання ігор педагоги найчастіше помічають розвиток таких аспектів креативності як пошук нестандартних рішень – 50%, самовираження – 30%, розвиток уяви – 20%. Адже під час гри діти часто стикаються з проблемами або завданнями, для розв'язання яких необхідно шукати нестандартні, оригінальні рішення. Це може бути використання нових стратегій, методів або підходів. Ігри дозволяють дітям виражати свої емоції,

думки і ідеї через гру. Це може бути через рольову гру, творчі завдання або імпровізації. Ігри часто стимулюють дітей до уявлення альтернативних ситуацій, створення нових світів і персонажів. Це допомагає розвивати їхню здатність до абстрактного мислення та візуалізації ідей.

Далі ми вирішили дізнатися які конкретні результати педагоги спостерігали під час використання ігор для розвитку креативності у дітей. Проаналізуємо отримані відповіді.

- Покращення уяви і фантазії. Діти створюють нові історії та ігрові сценарії, демонструючи креативний підхід.
- Збільшення інтересу до навчання. Гра робить навчання цікавішим і мотивуючим.
- Розвиток командних навичок. Діти вчать співпрацювати і вирішувати конфлікти в групі.
- Покращення навичок розв'язання проблем. Діти шукають нестандартні рішення у ігрових ситуаціях.
- Зростання впевненості у власних силах. Успіхи в грі підвищують самооцінку і впевненість.
- Покращення емоційної саморегуляції. Гра допомагає дітям краще управляти своїми емоціями.
- Збільшення творчої самостійності. Діти самостійно генерують ідеї і реалізують їх у грі.

Наступне запитання опитувальника – З якими труднощами Ви стикаєтесь при використанні ігор у навчальному процесі? Ми отримали такі відповіді:

- Не завжди є достатньо часу для проведення ігор, які потребують значної тривалості.
- Відсутність необхідних матеріалів або ігрових засобів може обмежити можливості для проведення ігор.
- Діти можуть мати різний рівень знань і навичок, що ускладнює адаптацію ігор для всіх.

- Під час ігор може виникати проблеми з управлінням великою групою дітей, особливо в динамічних іграх.
- Не всі діти можуть бути зацікавлені в ігрових формах навчання.
- Інколи ігри важко інтегрувати в існуючий навчальний план або їх труднощі з відповідністю навчальним цілям.
- Вчителям може знадобитися час для підготовки та адаптації ігор до конкретних навчальних потреб.
- Ігри можуть призводити до суперечок або конфліктів серед учнів, що вимагає додаткового управлінського втручання.

Далі ми вирішили дізнатися як педагоги оцінюють готовність Нової української школи до широкого використання ігрових методик.

10 відповідей

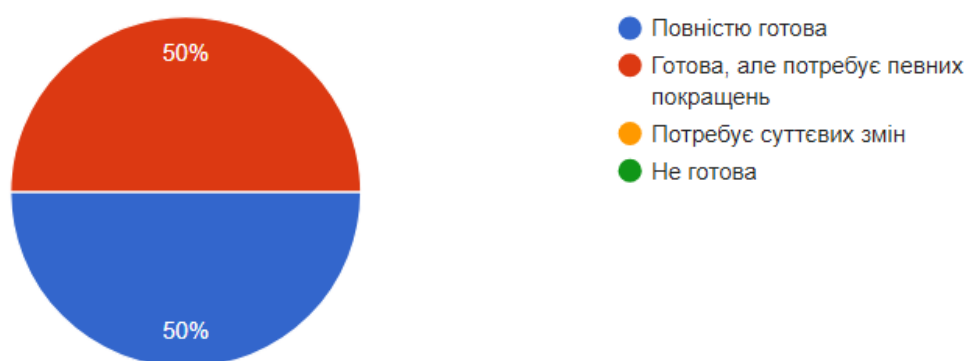


Рис. 2.6 Готовність Нової української школи до широкого використання ігрових методик

Вчителі вважають, що Нова українська школа повністю готова до використання ігрових методик для розвитку креативності молодших школярів та створює всі необхідні умови для цього процесу – 50%. Також інші педагоги оцінюють готовністю як таку, що потребує покращення – 50%.

Наступне запитання анкети - Які ресурси або підтримку, на Вашу думку, необхідно надати вчителям для ефективного використання ігрових методик?

10 відповідей

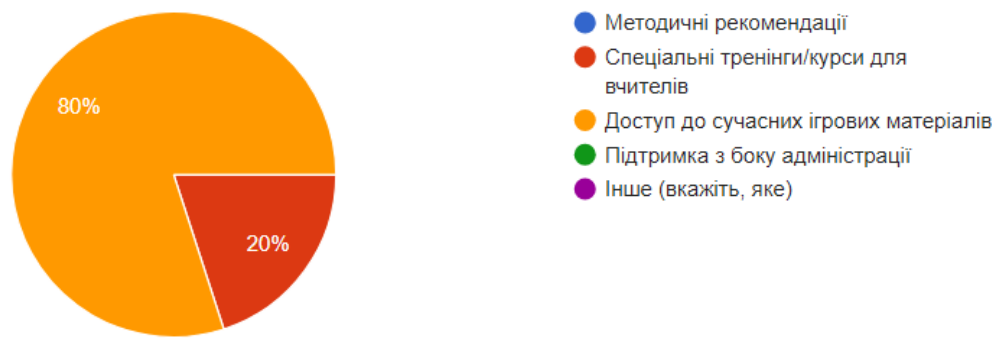


Рис. 2.7 Ресурси для вчителів для ефективного використання ігрових методик

Більшість вчителів хотіли б отримати доступ до сучасних ігрових матеріалів – 80%, спеціальні тренінги, курси для вчителів – 20%.

Також ми вирішили дізнатися як педагоги залучають батьків до процесу навчання через ігри. Ми отримали такі відповіді.

- Проводжу спеціальні заходи, на яких батьки разом з дітьми беруть участь у навчальних іграх. Це можуть бути ігрові вечори, майстер-класи або тематичні свята, де діти та батьки виконують завдання разом.

- Організую семінари для батьків, де розповідаю про роль ігор у розвитку креативності та навичок дітей. Тут я пояснюю, як правильно використовувати ігрові методики вдома, щоб підтримати навчання.

- Підготвую інформаційні листівки або презентації, де детально описую, як ігри впливають на розвиток креативності і як батьки можуть включити ігрові методики у повсякденне життя дитини.

- Батьки можуть бути залучені до створення навчальних проектів або ігрових завдань, що дозволяє їм краще зрозуміти методи навчання та активно підтримувати дітей.

Батьки зазвичай позитивно реагують на такі ініціативи, особливо коли бачать конкретні результати у розвитку дітей. Вони часто відзначають, що ігри допомагають дитині не лише краще засвоювати навчальний матеріал, а й розвивати важливі соціальні навички.

Наступне запитання анкети - Чи є у Вас власні ідеї або приклади ігор, які успішно використовуються для розвитку креативності у дітей? Проаналізуємо.

– «Магічний мішечок». У мішечку є різні предмети, які діти не бачать. Вони повинні наосліп дістати один предмет і вигадати історію або казку, в якій цей предмет відіграє важливу роль.

– «Незвичайний герой». Діти створюють вигаданих персонажів з унікальними властивостями та здібностями. Вони можуть малювати своїх героїв або писати про них короткі оповідання.

– «Що якби?». Граючи, діти відповідають на запитання типу «Що б сталося, якби...», наприклад, «Що б сталося, якби всі люди могли літати?». Це стимулює їх думати про різні сценарії та можливості.

– «Нова версія». Діти отримують відомий сюжет або казку і повинні придумати нову версію цієї історії з новими персонажами чи подіями.

– «Професії майбутнього». Діти грають ролі людей з вигаданих професій, яких ще не існує, і уявляють, як би вони виконували свої обов'язки. Це може бути цікаве заняття, яке стимулює їх креативність і фантазію.

– «Казкові сцени». Діти вибирають сцену з казки або фільму та грають різні ролі, імпровізуючи та доповнюючи сюжет. Це допомагає розвивати навички імпровізації і співпраці.

– «Спільне будівництво». Використовуючи конструктори або інші матеріали, діти разом створюють моделі або конструкції, обговорюючи ідеї і плануючи роботу.

– «Мозаїка ідей». Діти працюють у групах, щоб створити колаж або мозаїку з різних матеріалів, спільно вирішуючи, як поєднати різні елементи.

– «Емоційні маски». Діти створюють маски, що відображають різні емоції, а потім використовують їх у театральних сценках, показуючи, як персонажі відчувають і реагують на різні ситуації.

– «Реакція на емоції». Гра передбачає виконання завдань або сценок, де діти повинні відобразити різні емоції за допомогою міміки та жестів, що допомагає їм краще розуміти і висловлювати свої емоції.

Останнє запитання - Ваші пропозиції щодо покращення використання ігор у навчальному процесі для розвитку креативності у молодших школярів. Ми отримали такі відповіді.

- Використовувати ігри на всіх предметах, організовувати практичні тренінги для вчителів.
- Гра має важливе значення в житті дитини. Яка дитина в грі, така з багатьох поглядів вона буде в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається насамперед у грі.
- Систематичне використання ігор під час навчання та розвитку креативності
- Необхідно системно впроваджувати підготовку вчителів до використання онлайн-ігор з дидактичною метою на уроці
- Систематичне використання ігор на уроках.
- Організація в класі спеціальних зон для ігор, де діти можуть вільно експериментувати та творити

Отже, результати свідчать про високу обізнаність вчителів початкових класів щодо використання ігор як засобу формування креативності у молодших школярів в умовах Нової української школи. Більшість респондентів має значний досвід роботи в початковій школі, що варіюється від одного року до понад п'яти років. Це свідчить про наявність практичного досвіду, який допомагає вчителям ефективно застосовувати ігрові методики в освітньому процесі.

Відповіді на запитання щодо частоти використання ігор показали, що значна частина вчителів активно впроваджує ігрові методики у своїй педагогічній діяльності, що підтверджується щоденним або регулярним використанням ігор. Серед найпоширеніших видів ігор, які використовуються в навчальному процесі, виділяються рухливі, настільні, комп'ютерні, рольові та інтерактивні ігри, що свідчить про різноманітність підходів до розвитку креативності у дітей.

Вчителі також зазначають, що ігрові методики значно сприяють розвитку креативності у дітей, особливо у таких аспектах, як розвиток уяви, пошук

нестандартних рішень, командна робота та самовираження. Ці результати підтверджують ефективність ігор у стимулюванні творчих здібностей учнів.

Разом з тим, респонденти відзначають наявність певних труднощів при використанні ігор у навчальному процесі, зокрема, недостатність ресурсів та підтримки, що свідчить про необхідність покращення матеріально-технічного забезпечення та надання додаткових методичних рекомендацій і тренінгів для вчителів.

Загалом, вчителі позитивно оцінюють готовність Нової української школи до широкого впровадження ігрових методик, хоча і зазначають, що певні аспекти ще потребують вдосконалення. Важливо також підкреслити, що залучення батьків до процесу навчання через ігри є ключовим фактором для створення єдиного виховного середовища, де гра стає невід'ємною частиною навчання і розвитку дитини.

Ці висновки підкреслюють важливість подальшого розвитку та підтримки ігрових методик у початковій школі, що сприятиме формуванню креативних, мотивованих і соціально адаптованих учнів.

2.3 Методичні рекомендації для вчителів початкових класів щодо використання ігрових методик для розвитку креативності молодших школярів

У сучасних умовах розвитку освіти особливу увагу приділяють формуванню креативного мислення у молодших школярів, яке є однією з ключових компетентностей Нової української школи. Використання ігрових методик у навчальному процесі початкової школи виступає потужним інструментом для розвитку творчих здібностей, уяви, здатності до нестандартного мислення, комунікативних навичок та емоційного інтелекту дітей. Гра, будучи природною діяльністю для дитини, дозволяє перетворити навчання на цікавий та захоплюючий процес, стимулює інтерес до пізнання та мотивує учнів до активної участі у навчанні.

Ці методичні рекомендації спрямовані на підтримку вчителів початкових класів у впровадженні ігрових методик у навчальний процес. Вони містять практичні поради щодо планування, організації та використання різних типів ігор, а також методів залучення батьків до спільної роботи над розвитком креативності молодших школярів. Пропоновані рекомендації враховують вікові особливості дітей, різноманітні навчальні цілі та потенційні виклики, з якими можуть зіткнутися педагоги під час використання ігрових методик.

Ці методичні матеріали мають на меті не лише допомогти вчителям ефективно застосовувати ігри в навчанні, а й надати їм необхідні інструменти для створення сприятливого середовища, що стимулює розвиток креативного потенціалу кожної дитини, сприяє формуванню ключових компетентностей та забезпечує всебічний розвиток молодших школярів.

Ігри мають бути спеціально підібрані та адаптовані до потреб, можливостей і вікових особливостей дітей, щоб вони сприяли не тільки навчанню, але й формуванню їхніх особистісних якостей [9].

Кожен віковий етап розвитку дитини має свої психологічні та фізичні характеристики, які слід враховувати під час вибору ігор. Молодші школярі (діти 6-10 років) характеризуються високою потребою в активності, грі, експериментуванні, вони активно розвивають уяву і здатність до фантазії. Тому для цієї вікової групи підходять ігри, які включають елементи руху, рольового перевтілення, фантазування, дослідження, командної роботи тощо. Ігри повинні бути яскравими, динамічними та надавати можливість дитині проявляти ініціативу, але водночас мати структуру і правила, які легко зрозуміти й дотримуватися.

Гнучке управління навчальним процесом є важливою організаційно-педагогічною умовою ефективного використання ігор як засобу формування креативності молодших школярів. Гнучкість в управлінні означає здатність педагогів швидко адаптувати методи, підходи та стратегії навчання відповідно до потреб та інтересів учнів, динаміки навчального процесу та зміни ситуацій. Це сприяє створенню сприятливого середовища для розвитку творчих

здібностей, зацікавленості та активності дітей. Розглянемо детальніше ключові аспекти гнучкого управління навчальним процесом:

Гнучке управління дозволяє педагогам враховувати індивідуальні особливості та потреби кожної дитини. Під час проведення ігрових занять учитель має можливість змінювати темп, складність завдань та підходи відповідно до рівня розвитку учнів, їхніх інтересів та емоційного стану. Наприклад, для дітей з більш високим рівнем креативності можна пропонувати складніші завдання або нові варіанти гри, тоді як учням, які потребують більше підтримки, можна надати додаткову допомогу або спрощений варіант гри. Такий підхід забезпечує індивідуалізацію навчання, що підвищує мотивацію учнів і сприяє їхньому успіху [25].

Гнучкість управління навчальним процесом передбачає здатність педагога швидко адаптувати план уроку та ігрові методики у разі зміни умов, таких як зміна настрою учнів, несподівані ситуації в класі, зовнішні фактори (наприклад, шум у коридорі або погана погода, яка не дозволяє провести гру на свіжому повітрі). Учитель повинен бути готовий до таких змін і мати кілька варіантів розвитку сценарію уроку. Це дозволяє забезпечити плавний перехід між видами діяльності, зберегти увагу учнів і підтримувати їхню зацікавленість.

Гнучке управління передбачає використання різноманітних методів і форм роботи з дітьми, залежно від поставлених завдань і ситуації. Наприклад, в рамках одного уроку можуть поєднуватися індивідуальні, групові та колективні форми роботи; статичні та динамічні ігри; словесні та практичні методи навчання. Це дозволяє максимально задіяти різні канали сприйняття інформації у дітей, врахувати різні стилі навчання і зробити навчальний процес більш цікавим і різноманітним.

Ефективне використання ігор у навчальному процесі вимагає гнучкого планування часу та ритму занять. Це передбачає не лише дотримання певного розкладу, але й можливість змінювати тривалість окремих етапів уроку залежно від динаміки навчання. Наприклад, якщо учні дуже захопилися якоюсь грою, в якій вони активно проявляють свої творчі здібності, варто продовжити цю

діяльність на кілька хвилин довше. Водночас, якщо увага дітей починає слабшати, педагог може вирішити змінити вид діяльності або перейти до наступного етапу уроку [45, с. 145].

Гнучке управління навчальним процесом також сприяє розвитку гнучкості у самих учнів. Залучення дітей до процесу планування ігор, вибору завдань та оцінювання результатів стимулює їхню активність, вчить приймати рішення, адаптуватися до нових умов та швидко реагувати на зміни. Це важлива складова креативного мислення та самостійного навчання, яка стає в нагоді у різних життєвих ситуаціях.

Гнучкість в управлінні означає постійне оновлення знань і методичних підходів педагогів. Вони мають бути готовими впроваджувати нові ігрові методики, інтегрувати сучасні технології, такі як інтерактивні дошки чи цифрові ігри, а також використовувати досвід інших вчителів та педагогічних спільнот. Це дозволяє забезпечити інноваційний підхід до навчання та відповідає сучасним вимогам освітнього процесу.

Використання адаптивного підходу до ігрової діяльності в освітньому процесі є важливою умовою для розвитку креативності молодших школярів. Адаптивний підхід дозволяє врахувати індивідуальні особливості кожної дитини, їхні здібності, навчальні потреби та інтереси. Це забезпечує ефективне засвоєння матеріалу та розвиток різних компетентностей учнів.

Перш за все, адаптивний підхід передбачає індивідуалізацію завдань та рівнів складності у навчальних іграх. Це означає, що вчителі можуть створювати різні варіанти завдань для однієї і тієї ж гри, які відповідають рівню підготовки та можливостям кожного учня. Наприклад, дидактичні ігри можуть мати завдання різного рівня складності, що дозволяє учням самостійно обирати завдання, з якими вони можуть впоратися.

Диференціація ігор за типами навчальних стилів також є важливою складовою адаптивного підходу. Учні мають різні стилі навчання (візуальний, аудіальний, кінестетичний), ігри повинні враховувати ці особливості. Для візуалів підходять ігри з використанням карток, малюнків та візуальних схем;

для аудіалів — ігри з акцентом на слухові матеріали; для кінестетиків — ігри, що включають рухові активності [25].

Гнучкість у виборі методів навчання та підходів до оцінювання також є важливою. Ігрові методики дозволяють оцінювати не лише знання та вміння учнів, а й їхні соціальні навички, емоційний інтелект та креативні здібності. Використання гейміфікаційних інструментів, таких як бали, значки чи рівні, сприяє мотивації учнів до активної участі у навчальному процесі.

Залучення учнів до вибору ігор та правил є ще одним важливим аспектом. Діти, які мають можливість брати участь у виборі ігор та розробці правил, стають більш вмотивованими, відповідальними та готовими до саморегуляції. Це сприяє розвитку креативності та критичного мислення.

Також, адаптивний підхід передбачає індивідуальну та групову роботу під час ігрових завдань. Індивідуальні завдання підходять для учнів, які потребують більше часу на обдумування, тоді як групові ігри сприяють розвитку комунікативних навичок і співпраці. Важливо також забезпечити інклюзивність у навчальному процесі, створюючи комфортні умови для всіх учнів, включаючи тих, хто має особливі освітні потреби.

Застосування технологічних ресурсів у навчальному процесі початкової школи для розвитку креативності є важливою складовою сучасної освіти. Використання цифрових технологій та інтерактивних ресурсів допомагає зробити навчання більш цікавим, інноваційним та адаптованим до потреб дітей, сприяючи розвитку їх творчих здібностей.

Інтерактивні освітні платформи та додатки. Сучасні платформи для навчання, такі як ClassDojo, Kahoot, Minecraft Education, ABCmouse та інші, дозволяють вчителям інтегрувати ігрові методики в навчальний процес. Вони надають різноманітні завдання для розвитку логічного мислення, креативності та індивідуальних навчальних стилів. Наприклад, інтерактивні вікторини та ігри дозволяють учням вивчати матеріал через гру, що робить навчання більш захопливим і результативним.

Використання мультимедійних засобів. Аудіо- та відеоматеріали, презентації та анімації можуть значно покращити сприйняття інформації учнями. Наприклад, навчальні мультфільми чи анімовані пояснення наукових явищ допомагають учням краще зрозуміти складні концепції. Використання відео як стимулу до обговорення або для проведення креативних завдань розвиває критичне мислення та уяву.

Гейміфікація навчального процесу. Використання елементів гри в навчанні, таких як рівні, бали, значки за досягнення, сприяє підвищенню мотивації учнів до участі в освітньому процесі. Такі платформи, як Classcraft або Brainscape, дозволяють створювати навчальні квести, де учні можуть виконувати завдання, отримувати нагороди і змагатися один з одним або працювати у командах, що стимулює розвиток комунікативних та креативних навичок [25].

Використання технологій доповненої та віртуальної реальності (AR/VR). Доповнена реальність (AR) та віртуальна реальність (VR) відкривають нові можливості для розвитку креативності у молодших школярів. Наприклад, завдяки AR-технологіям учні можуть вивчати різні теми, використовуючи 3D-моделі, що дозволяє краще зрозуміти складні поняття. VR-тури дають змогу «побувати» у різних країнах чи історичних епохах, що робить навчання більш інтерактивним та захопливим.

Робототехніка та програмування. Вивчення основ програмування та робототехніки з раннього віку сприяє розвитку логічного мислення, навичок вирішення проблем та креативності. За допомогою таких інструментів, як Scratch, LEGO Mindstorms, Ozobot, учні можуть створювати власні проєкти, розробляти ігри або анімації, що сприяє не лише технічним навичкам, а й розвиває здатність до творчого мислення та планування.

Цифрові інструменти для спільної роботи. Використання таких платформ, як Google Classroom, Padlet, Miro, дозволяє учням працювати над проєктами спільно, обмінюватися ідеями, розробляти спільні проєкти та створювати креативний контент. Такі інструменти підтримують розвиток соціальних навичок, вміння працювати в команді та розвивають креативність.

Мобільні додатки для творчих проєктів. Додатки для малювання (Procreate, Tayasui Sketches), створення відео (iMovie, Kinemaster), музики (GarageBand) надають дітям можливість розвивати свої художні та музичні здібності. Діти можуть створювати власні мультимедійні проєкти, працювати над розробкою коротких фільмів чи мультфільмів, малювати ілюстрації, що розвиває їхню уяву та креативне мислення.

Застосування технологічних ресурсів у навчальному процесі не тільки розвиває креативність дітей, але й готує їх до майбутнього в цифровому суспільстві. Це підвищує ефективність навчання, залученість учнів і дозволяє вчителям застосовувати інноваційні підходи до викладання [45, с. 146].

Розробка авторських ігор та впровадження індивідуальних ідей у навчальний процес є ефективним засобом розвитку креативності молодших школярів. Використовуючи власні розробки, вчителі можуть адаптувати ігри до навчальних цілей, тем уроків та потреб учнів, що дозволяє зробити навчання більш цікавим і результативним. Створення авторських ігор передбачає індивідуалізацію підходу до навчання, коли кожна гра підбирається з урахуванням вікових особливостей, рівня знань та інтересів учнів, що сприяє активному залученню дітей до процесу навчання та розвитку їхніх творчих здібностей.

Ігри, розроблені вчителями, можуть охоплювати різноманітні предмети та теми, сприяти формуванню міждисциплінарних зв'язків та розвитку критичного мислення. Наприклад, квестові ігри чи наукові експедиції можуть поєднувати знання з різних предметів, стимулюючи учнів до активного мислення та аналізу інформації. Також, ігри можуть бути орієнтовані на розвиток соціальних навичок і співпраці. Вони можуть включати елементи роботи в команді, комунікацію, взаємодію та вирішення спільних завдань, що є важливими для ефективної соціалізації.

Підтримка безперервного професійного розвитку вчителів є критично важливою для забезпечення високої якості навчання та ефективного використання ігрових методик у навчальному процесі. Постійне вдосконалення

навичок і знань педагогів дозволяє їм адаптувати нові методи, використовувати сучасні технології та відповідати на потреби учнів, що сприяє розвитку їхньої креативності та загального навчального процесу. Ось кілька ключових аспектів підтримки безперервного професійного розвитку вчителів.

Регулярні тренінги та семінари, які фокусуються на новітніх педагогічних технологіях, ігрових методиках та їх впровадженні у навчальний процес, дозволяють вчителям ознайомитися з новими методами і практиками. Такі заходи можуть включати як теоретичні знання, так і практичні заняття, що допомагають педагогам набувати нових навичок і вдосконалювати свої підходи до навчання [26, с. 238].

Дистанційне навчання є ефективним інструментом для безперервного професійного розвитку. Вебінари та онлайн-курси дозволяють вчителям отримувати нові знання та навички у зручній для них час, а також інтерактивно взаємодіяти з експертами в галузі педагогіки та ігрових методик.

Участь у методичних об'єднаннях та професійних спільнотах дозволяє вчителям обмінюватися досвідом, обговорювати новини та інновації в освіті, а також знаходити підтримку і поради від колег. Такі спільноти можуть бути як на місцевому, так і на національному рівнях, і можуть включати форуми, конференції та інші платформи для обміну знаннями.

Важливо, щоб вчителі мали доступ до ресурсів, які дозволяють їм аналізувати та адаптувати нові ігрові методики відповідно до потреб своїх учнів. Це може включати методичні посібники, зразки ігор, практичні кейси та приклади успішного впровадження ігрових технік. Індивідуальні консультації з експертами або коучинг можуть допомогти вчителям зосередитися на конкретних аспектах свого професійного розвитку. Це може включати планування ігрових методик, розвиток нових ідей, або вдосконалення особистих педагогічних стратегій.

Регулярний моніторинг і оцінка ефективності впроваджених ігрових методик та інших інноваційних підходів дозволяє вчителям отримувати зворотний зв'язок, виявляти проблемні аспекти та коригувати свої методи

відповідно до потреб учнів і навчального процесу. Підтримка професійного розвитку також може включати створення мотиваційних програм для вчителів, які заохочують їх до самовдосконалення і впровадження нових ідей у навчальний процес. Це може бути у вигляді премій, сертифікатів або можливості для кар'єрного росту.

Активне залучення учнів до створення ігрових завдань є важливим аспектом розвитку креативності та підвищення мотивації в навчальному процесі. Цей підхід дозволяє учням не тільки активно брати участь у навчанні, але й розвивати навички співпраці, самовираження та критичного мислення.

Першим кроком є **створення умов для ідейності**. Вчитель може стимулювати творчі ідеї учнів, надаючи їм можливість реалізовувати свої уявлення про ігрові завдання. Показ прикладів успішних ігор допомагає учням зрозуміти, як може виглядати готове завдання [25].

Організація колективної роботи також важлива. Учні можна поділити на групи, кожній з яких надається завдання розробити ігрове завдання або сценарій. Обговорення ідей у групах сприяє розвитку комунікативних навичок та критичного мислення.

Під час **процесу розробки ігрових завдань** учні можуть створювати завдання на основі заданих тем або навчальних цілей. Надання їм доступу до різних матеріалів і ресурсів, таких як картки, кубики або комп'ютерні програми, стимулює їхню креативність.

Тестування та вдосконалення створених завдань дозволяє учням побачити, як їхні ідеї працюють на практиці. Обговорення результатів тестування і внесення покращень допомагає удосконалити їхні ігрові завдання.

Реалізація ігрових завдань у навчальному процесі може включати інтеграцію завдань в уроки або проведення ігрових сесій. Визнання досягнень учнів, таких як похвала або сертифікати, мотивує їх до подальшої активної участі.

Нарешті, **постійний зворотний зв'язок** важливий для підтримки інтересу учнів. Регулярні обговорення нових ідей і відгуки про виконані завдання допомагають підтримувати мотивацію і вдосконалювати процес створення ігрових завдань [9].

Отже, методичні рекомендації для вчителів початкових класів щодо використання ігрових методик для розвитку креативності молодших школярів виявляють суттєву роль ігор у навчальному процесі. Інтеграція ігрових методик допомагає створити динамічне і стимулююче навчальне середовище, яке сприяє всебічному розвитку дітей.

Зокрема, адаптивний підхід до ігрової діяльності дозволяє враховувати індивідуальні особливості учнів, що робить навчання більш персоналізованим і ефективним. Застосування сучасних технологічних ресурсів, таких як інтерактивні програми та онлайн-ігри, урізноманітнює методи навчання і підтримує інтерес учнів.

Розробка авторських ігор і впровадження індивідуальних ідей вчителів стимулює творчий підхід до навчання і адаптує ігрові методики до конкретних потреб класу. Підтримка безперервного професійного розвитку вчителів через тренінги та курси забезпечує впровадження нових ігрових методик на високому рівні.

Активне залучення учнів до створення ігрових завдань не лише підвищує їхню мотивацію, але й сприяє розвитку їхньої творчості та навичок співпраці. Загалом, ефективне використання ігрових методик у навчальному процесі є важливим інструментом для формування креативності молодших школярів, забезпечуючи їм можливість для всебічного розвитку і успішного навчання.

ВИСНОВКИ

Результати нашого дослідження дають змогу зробити наступні висновки:

1. Ігрова діяльність має значний вплив на освітній процес, оскільки вона є ефективним інструментом для всебічного розвитку дітей. Гра забезпечує умови для розвитку когнітивних, емоційних та соціальних навичок учнів. Через ігри діти розвивають уяву, креативність і критичне мислення, що допомагає їм краще зрозуміти навчальний матеріал і знаходити нестандартні рішення для вирішення проблем.

Ігрові методики також важливі для емоційного розвитку дітей, оскільки дозволяють їм виражати і управляти своїми емоціями, а також розуміти емоції інших. Це сприяє формуванню навичок емоційної саморегуляції і соціальної взаємодії.

Крім того, гра мотивує дітей до навчання, роблячи його захоплюючим і приємним, що підвищує їхню зацікавленість і активність у навчальному процесі. Завдяки ігровим методикам навчання стає динамічним і інтерактивним, що сприяє створенню позитивного навчального середовища і розвитку креативної особистості.

2. Креативність є однією з ключових компетентностей Нової української школи, яка має вирішальне значення для сучасного освітнього процесу. У контексті цієї освітньої реформи креативність не лише сприяє розвитку інноваційних здібностей учнів, але й є важливим елементом, який забезпечує їхню готовність до вирішення комплексних завдань у швидко змінюваному світі.

По-перше, креативність визначається як здатність генерувати нові ідеї, підходи та рішення, що є критично важливим для адаптації до сучасних вимог та викликів. Це вміння дозволяє учням виявляти нестандартні підходи до вирішення проблем, що, у свою чергу, підтримує їхній інтелектуальний розвиток і формує навички критичного мислення.

По-друге, креативність є інтегративною компетентністю, яка охоплює різні аспекти розвитку особистості: когнітивні, емоційні та соціальні. Вона підтримує

не лише інтелектуальне зростання, але і розвиток емоційної інтелігентності, комунікативних навичок та здатності до ефективної взаємодії з іншими. Це відповідає основним принципам Нової української школи, яка прагне формувати гармонійно розвинену особистість, готову до співпраці та саморозвитку.

По-третє, креативність сприяє мотивації до навчання. Коли учні мають можливість використовувати свої творчі здібності в навчальному процесі, це підвищує їхню зацікавленість і активність, роблячи навчання більш захоплюючим і продуктивним.

Таким чином, креативність, як ключова компетентність Нової української школи, є важливим чинником, що визначає успішність освітнього процесу. Вона забезпечує учням необхідні навички для успішної адаптації в сучасному суспільстві та для досягнення високих результатів у різних сферах життя.

3. Для дослідження стану обізнаності з даною проблемою ми провели опитування з вчителями Роздільнянського міського ліцею № 3 Роздільнянської міської ради Одеської області.

Висновок з опитування свідчить про те, що вчителі добре обізнані з використанням ігрових методик у навчальному процесі як засобу формування креативності молодших школярів в умовах Нової української школи.

Результати показують, що серед респондентів є як новачки, так і досвідчені вчителі. Найбільшу частку становлять ті, хто працює понад 5 років у початковій школі, що вказує на значний педагогічний досвід та, можливо, сталість методів навчання. Більшість вчителів активно впроваджують ігрові методики у свою педагогічну діяльність. Значна частка використовує їх щодня або кілька разів на тиждень, що свідчить про розуміння важливості гри як освітнього інструменту. Водночас є вчителі, які застосовують ігри лише кілька разів на місяць або дуже рідко, що може вказувати на брак ресурсів, часу або відповідних знань.

Вчителі віддають перевагу різним типам ігор: рухливим, настільним, комп'ютерним, рольовим, інтерактивним (онлайн). Це свідчить про різноманіття підходів і прагнення задовольнити інтереси та потреби учнів. Найчастіше

обираються рухливі ігри, які допомагають дітям розвивати фізичні та комунікативні навички.

Більшість респондентів вважає, що ігрові методики мають велике значення для розвитку учнів, зокрема їхньої креативності. Вчителі відзначають такі позитивні аспекти, як розвиток уяви, пошук нестандартних рішень, командна робота та самовираження. Водночас вони вказують на виклики, такі як обмежені ресурси, недостатня підготовка вчителів, організаційні труднощі та потреба в адаптації ігор до різних навчальних цілей.

Більшість вчителів впевнені, що ігрові методики сприяють розвитку креативності у дітей. Вони помічають конкретні аспекти креативності під час використання ігор, включаючи розвиток уяви, пошук нестандартних рішень, покращення командної роботи і можливості для самовираження. Це свідчить про високий рівень усвідомлення педагогами значення ігор у формуванні креативного мислення.

Вчителі відзначають помітні позитивні зміни у розвитку учнів, але також стикаються з труднощами при використанні ігор, такими як організаційні виклики, різні рівні підготовки учнів та обмежені ресурси. Переважна більшість вчителів вважає, що Нова українська школа готова до широкого використання ігрових методик, але потребує певних покращень або суттєвих змін для забезпечення належних умов і ресурсів.

Серед пропозицій вчителів щодо покращення використання ігрових методик — надання методичних рекомендацій, організація спеціальних тренінгів для вчителів, доступ до сучасних ігрових матеріалів і підтримка з боку адміністрації. Вчителі також бачать важливість залучення батьків до ігрових методик і спільної роботи над розвитком дитини.

Вчителі активно залучають батьків до процесу навчання через ігри, пояснюючи їхню важливість для розвитку креативності. Батьки, як правило, позитивно реагують на такі методи, але важливою є постійна комунікація і підтримка. Багато вчителів мають власні успішні приклади ігор, що стимулюють

розвиток креативності, і готові поділитися своїм досвідом та рекомендаціями з колегами.

Таким чином, опитування показує, що вчителі добре обізнані з ігровими методиками та визнають їхню важливу роль у розвитку креативності молодших школярів. Однак існує потреба в подальшій підтримці, ресурсах і навчанні для ефективного впровадження цих методик у навчальний процес Нової української школи.

4. Методичні рекомендації для вчителів початкових класів щодо використання ігрових методик для розвитку креативності молодших школярів підкреслюють важливість ігрового підходу в освітньому процесі. Ігри виступають ефективним інструментом для розвитку творчих здібностей учнів, адже вони забезпечують захоплююче навчальне середовище, що сприяє розвитку креативного мислення, уяви, комунікативних навичок і емоційної стійкості.

Впровадження ігрових методик потребує адаптивного підходу, що враховує індивідуальні особливості учнів. Застосування сучасних технологій, таких як інтерактивні програми та онлайн-ігри, може значно розширити можливості для навчання та забезпечити більшу залученість учнів. Розробка авторських ігор та впровадження індивідуальних ідей дозволяє вчителям адаптувати навчальний процес до потреб учнів і створювати інноваційні навчальні ситуації.

Безперервний професійний розвиток вчителів через тренінги і семінари допомагає підтримувати актуальність ігрових методик і впроваджувати нові підходи в навчання. Активне залучення учнів до створення ігрових завдань також грає важливу роль, оскільки сприяє розвитку їхньої творчої активності і підвищує мотивацію до навчання.

Загалом, ігрові методики є потужним засобом для формування креативності молодших школярів, створюючи мотивуюче навчальне середовище і підтримуючи всебічний розвиток дітей. Вони допомагають не тільки навчати, а й розвивати важливі навички, які знадобляться учням у майбутньому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонішева В.Л. Визначення сутності поняття креативності в психолого-педагогічній науці. Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді : зб. наук. праць. 2010. №. 14, книга II. С. 11–18.
2. Антонова О.Є. Сутність поняття креативності: проблеми та пошуки / Теоретичні і прикладні аспекти розвитку креативної освіти у вищій школі: [монографія] / за ред. О.А. Дубасенюк. Житомир: Вид-во ім. І. Франка, 2012. С.14–41
3. Байбара Т.М. Компетентнісний підхід в початковій освіті: теоретичні засади. *Початкова школа*. 2010. №8.
4. Бібік Н. М. Компетентнісний підхід: рефлексивний аналіз застосування. Наукові записки Вінницького Державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: Педагогіка і психологія: Зб. наук. праць. Випуск 34. Вінниця: ТОВ фірма „Планер”. 2011. С. 220–224.
5. Бондаренко О.І. Ігрова діяльність як метод розвитку креативності у дітей молодшого шкільного віку. Харків: Вид-во Харківського національного університету. 2020.
6. Варій М. Й. Загальна психологія : *підручник*. Київ : Центр учбової літератури, 2009. 1007 с
7. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. І голов. Ред. Т.В. Бусел. Київ: ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
8. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: Посіб. Для студ. Пед. вузу та викладачів. Уклад.: Мішкурова В. Ф.; Пащенко М. І. Київ: Наук. Світ, 2011. 270 с. С. 3 – 12.
9. Гаврилюк Н.В. Ігрові технології в контексті Нової української школи. Методичний посібник для вчителів. Київ: Педагогічна преса. 2019.
10. Гапон А. Сім книг про креативність та її розвиток URL: www.apfs.in.ua/v12_2015/9.pdf
11. Гра по-новому, навчання по-іншому. Методичний посібник / Упорядник О. Рома – The LEGO Foundation, 2018. 44 с.

12. Державний стандарт початкової освіти. URL: <http://nus.org.ua/news/uryad-opublikuvav-novyj-derzhstandart-pochatkovoyi-osvity-dokument/>
13. Дідух С.М. Інтерактивні технології навчання у початковій школі. Навчальний посібник для вчителів. Тернопіль: Мандрівець. 2022.
14. Дубінінський В.В. Сучасний тлумачний словник української мови: 60000 слів. Харків : ВД «ШКОЛА», 2011. 784 с.
15. Закон України «Про освіту» (від 05.09.2017 р.) URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19/page>.
16. Золотухіна Л.А. Ігрові методи навчання: розвиток творчого потенціалу молодших школярів. *Психолого-педагогічні науки*. 2020.
17. Енциклопедія освіти / за ред. В. Кременя. Київ. : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
18. Здібності, творчість, обдарованість : теорія, методика, результати досліджень : монографія / за ред. В. О. Моляко, О. Л. Музики. Житомир : Рута, 2006. 320 с.
19. Коваль Л. Сучасні навчальні технології в початковій школі : навчально-методичний посібник. Київ, 2006. 250 с
20. Ковальчук Л.М. Роль ігор у розвитку творчих здібностей молодших школярів. Наукові записки Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. 2018. С. 2-8
21. Концепція Нової Української школи. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrayinska-shkola>.
22. Кравець Н. М., Гречановська О. В Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу. URL: <http://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/17640/2013.pdf?sequence=3>
23. Кузьмінський А. І. Педагогіка вищої школи: Навч. посібник. 2-ге вид., стер. К.: Знання, 2011. 486 с.
24. Кульчицька О.І. Обдарованість та психологічні технології її розвитку. Педагогічні технології: наука-практиці : [навч.-метод. щорічник] / О.І.

Кульчицький, С.О. Сисоєва, Я.В. Цехмістер; за ред. С.О. Сисоєвої. Київ : ВІПОЛ, 2002. №.1. С.145–192.

25. Ліщук І.М. Креативні ігри в освітньому процесі: методичні рекомендації. Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. 2018.

26. Малафіїк І. В. Дидактика новітньої школи :навч. посіб. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2014. 632 с.

27. Немченко С. Г. Педагогіка вищої школи : підручник для студентів вищих навчальних закладів. Донецьк : ЛАНДОН-XXI, 2014. 534 с.

28. Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої школи / редкол. К.: МОН, 2016. 38 с. URL: <https://base.kristti.com.ua/?p=1129>

29. Овчаров С.М., Овчарова К.В. Навчаємося творити: розвиток креативних здібностей школярів : навч.-метод. посіб. Полтава: АСМІ, 2011. 108 с.

30. Онопрієнко О. Сучасна початкова освіта: вектори розвитку [спеціальний випуск, присвячений 80-річчю університету] : зб. наук. праць. Бердянськ, 2012. С. 214–221

31. Павленко В.В. Креативність: сутнісна характеристика поняття / Креативна педагогіка: [наук.-метод. журнал] / академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки «Полісся». Житомир, 2016. №. 11. 154 с., С.120–131

32. Павлюх В.В. Науково-методичні засади проведення тижня креативності в освітньому закладі. *Педагогічний вісник*. 2014. № 3-4 (31-32). С. 89-94.

33. Позняк Т.М. Розвиток креативних здібностей особистості. Вісник Чернігівського національного педагогічного університету ім. Т.Г.Шевченка. Чернігів, 2013. №114. 161-166 с.

34. Полякова І. В. Змістовий аспект поняття «креативність» у контексті підготовки майбутнього вчителя. Педагогіка формування творчої особистості у

вищій і загальноосвітній школах : зб. Наук. Праць. Запоріжжя, 2011. №. 10 (63). С. 346–351.

35. Пометун О. Запровадження компетентнісного підходу – перспективний напрям розвитку сучасної освіти URL: <http://visnyk.iatp.org.ua>

36. Попович О. В. Філософські виміри креативного потенціалу особистості. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. 2013. №. 6. С. 36-41. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VzhDU_2013_6_8

37. Психологічна енциклопедія / автор-упоряд. О. Степанов. Київ: «Академвидав», 2006. 424 с.

38. Радченко Ю. Використання навчально-дидактичних ігор на уроках: Методичні рекомендації для вчителів української мови та літератури. Школа. 2013. №2. С.30-31

39. Розвиток креативності молодших школярів: [монографія] / за ред. Проф. О.Є. Антонової. Житомир, 2017. 158 с.

40. Савченко О. Я. Дидактика початкової освіти. Підруч. К.: Грамота, 2012. 504 с.

41. Савченко О. Я. Упровадження компетентнісного підходу в початковій освіті : здобутки і нерозв'язані проблеми. Компетентнісний підхід в освіті : теоретичні засади і практика реалізації : матеріали методол. Семінару (3 квітня 2014 р., м.Київ) : у 2 ч. / [редкол. : В. Г. Кремень, В. І. Луговий, О. І. Ляшенко та ін.] ; НАПН. К. : Ін-т обдарованої дитини НАПН України, 2014. Ч.1 С.41 – 50.

42. Саюк В. Ігрові методи та їх дидактичне значення. *Рідна школа*. 2001. № 4. С.18 – 20.

43. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз. Використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2005. № 7. С. 50 – 52.

44. Словник базових понять з курсу «Педагогіка»: навч. посіб. [для студ. Вищих навч. закл.] / укл. О.Є. Антонова. [2-ге вид., доп. І перероб.]. Житомир: ФОП Левковець Н.М., 2014. 100 с.

45. Фіцула М. М. Педагогіка. Навчальний посібник для студентів вищих педагогічних закладів освіти. К.: ВЦ «Академія», 2001. 528 с.

46. Формування ключових і предметних компетентностей молодших школярів у навчальному процесі: теоретичні аспекти: Каштан, 2011. 98 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Ігри для формування креативності молодших школярів

«Максимілізація»

Завдання: уявно збільшити в предметах будь-які його частини, аргументуючи свій вибір.

Наприклад: книга з довгими сторінками, щоб помістилось більше казок та ілюстрацій; їжак з довгими голками, щоб краще захищатися; кішка з великими вухами, щоб краще чути мишку і т.д.

«Мініатюризація»

Завдання: уявно звужити, стиснути предмети, пояснити потребу в запропонованих діях.

Наприклад: зменшити ніч, щоб більше гратися; звужити вулиці, щоб друзі жили поряд; стиснути дорогу, щоб швидше доїхати і т.д.

«Універсалізація»

Завдання: придумати невластиві предметам елементи, частини, ознаки та їх незвичайне використання.

Наприклад: Колобок-глобус, щоб вивчати країни та гратися в гри; Вікна будинку - очі, двері - рот, дах - капелюх, а сам будинок - добрий чарівник; будинок, який міг би бути готелем для мурашок (чим його наповнити?); Дід Мороз в спортивному костюмі, щоб міг бігати і гратися з дітьми на майданчику;

«Казка заблукала»

Завдання: створити нову казку з використанням сюжетів відомих та вигаданих казок.

Наприклад: посадив дід ріпку... стали тягнути, а бабуся відмовилася допомагати. Який казковий персонаж може прийти на допомогу? Яких ще героїв запросять на святковий обід?

„Перетворись і привітайся»

Завдання: уявіть, що ви перетворилися на заданого казкового героя (веселу мишку, лінивого кота, кумедного ведмедика, смішного зайчєня, слонєня тощо). Привітайтеся зі своїми друзями так:

- Доброго дня, малята! - відповідно змінюючи тембр, темп, динаміку голосу тощо, але неодмінно усміхаючись доброзичливо та привітно.

„Спілкуємось жєстами»

Завдання: показати жєстами й імітаційними рухами, які будуть доречні в заданій комунікативній ситуації:

- привітайся з приятелем;
- попрощайся з вчителем;
- набери номер телефону;
- покажи кивком голови, що ти не знаєш відповіді.

„Чому я посміхаюсь?»

Завдання: вчитель говорить різні словосполучєння і пропонує дітям реагувати на них відповідно зміною виразу обличчя.

Наприклад:

- | | |
|---------------------|----------------------|
| - тепле сонєчко; | - красива квітка; |
| - злий собака; | - улюблена іграшка; |
| - темна кімната; | - весєла музика; |
| - найкращий друг; | - зіпсована книга; |
| - криклива дитина; | - смачний пиріг; |
| - гіркі ліки; | - кисле яблуко; |
| - м'яка подушка; | - смішна історія; |
| - надокучлива муха; | - добра мама; |
| - красивий метелик; | - день народження... |

« Грамотії»

Мета: розвиток дрібної моторики кисті руки. Витончення рухів пальців рук.

Координація: підготовка руки до письма.

Матеріал: дитині пропонують букви та цифри, зроблені з різного матеріалу: наждака, гудзиків, тіста, дроту, шнурків, поролону, макаронів, сірників, ковпачків з-під пляшок, різноманітних круп, «сліпі окуляри».

Опис роботи: дитина із заплющеними очима або в «сліпих окулярах», обстежує, називає букви та цифри. Можна також запропонувати скласти коротенькі слова та вишикувати цифри по порядку.

Коментар: ця гра на закріплення набутих знань і відчуттів. Прямо цей матеріал не готує руку дитини до письма. Але розвиває координацію пальців руки, якою дитина потім буде писати дрібні букви. Вона вимагає граничної концентрації уваги при роботі і несе в собі внутрішній контроль.

Ігри на уроках математики для розвитку креативного мислення молодших школярів

«Маршрут корабля»

Мета: закріплювати прийоми розв'язування прикладів на задавання і віднімання двозначних чисел без переходу через розряд.

Проведення гри

На дошці до магнітної дошки прикріплено малюнок корабля; схематично позначено пристані за їх номерами; під кожним номером записано приклад, за допомогою якого стане відомим номер наступної пристані. Цю гру можна провести як для всього класу в цілому, так і об'єднавши учнів класу у три команди.

У цьому випадку на дошці закріплюють три кораблі та визначають три маршрути. Визначають капітанів команд, мічманів, штурманів, радистів, юнгів, коків, матросів. Від правильного розв'язання прикладу кожним членом екіпажу залежить кінцевий результат, тобто правильність маршруту і швидкість виконання завдання.

«Точно по курсу»

На дошці записані приклади без відповідей; під ними встановлено кораблик, на вітрилах якого записані відповіді до прикладів.

Ситуація. У морі почався шторм, тому кораблі збилися з курсу. Їм необхідно допомогти. Кожен корабель слід провести точно за маршрутом.

Цю гру можна провести у вигляді змагання. Який капітан краще впорається із завданням, той вважається кращим. З цією метою для них заздалегідь готують окремі картки.

«Листоноша»

Мета: закріплювати навички додавання та віднімання в межах 10.

Проведення гри

Учитель роздає 5 учням однакову кількість «листів» (карток із записаними прикладами). Учні сидять за партами, тримають картки з номерами будинків (від 1 до 10). Кожен «листоноша» повинен розв'язати приклади. Відповідь збігається з номером будинку.

Завдання: швидко та правильно «рознести листи» за призначенням. Переможцеві можна вручити медаль або емблему «Кращий листоноша».

«Арифметичний біг по числовому ряду»

Мета: навчати прийомів додавання та віднімання 2, 3, 4 з опорою на числовий ряд (виставити цифри на наборному полотні).

Проведення гри

Перед початком гри вчитель проводить підготовчу роботу: «Коли ми збільшуємо число на 1, то яке число ми отримуємо? (Наступне) Якщо додамо до числа 2 одиниці, то на скільки чисел ми перемістимося від нього праворуч по числовому ряду? (На 2 числа) Якщо зменшимо число на 2 одиниці, то на скільки перемістимося ліворуч від нього по числовому ряду? (На 2 числа) « Називаючи числа та складаючи приклади, учитель пропонує дітям проглянути праворуч по числовому ряду, якщо до числа додають декілька одиниць, або ліворуч, якщо від числа віднімають декілька одиниць. Далі вчитель складає пари прикладів на додавання та віднімання. Діти називають результат кожного прикладу.

$$4 + 3 = 7$$

$$5 + 4 = 9$$

$$7 + 3 = 10$$

$$4 - 3 = 1$$

$$5 - 4 = 1$$

$$7 - 3 = 4$$

«Контролери»

Учитель об'єднує дітей у 3 команди. Троє «контролерів» біля дошки стежать за правильністю відповідей. За сигналом учителя учні першої команди роблять декілька ритмічних нахилів ліворуч і праворуч та мовчки лічать. За сигналом учителя вони називають хором кількість виконаних нахилів першої команди.

Учні другої команди за сигналом виконують кількість нахилів, яких бракує до 8 (мовчки), а потім називають їх, повторюючи склад числа 8. «Контролери» показують зелені кружечки, якщо відповідь правильна, і червоні кружечки, якщо — ні. Третя команда виконує кількість нахилів, яких бракує до 8, щоб було 10. Аналогічне завдання запропоноване 1-й команді. «Контролери» стежать за кожним членом команди. Виграє та команда, яка припуститься найменшої кількості помилок.

«Склади приклад»

Мета: учити розв'язувати приклади із застосуванням таблиці множення числа 2.

Проведення гри

Учитель роздає дітям картки з числами.

Учитель називає добуток множення, а діти, які мають відповідні картки, повинні стати разом, щоб склався приклад на множення.

«Футбол»

Клас ділиться на дві команди. Учень з першої команди називає довільний приклад і вказує учня з другої команди, який буде відповідати. Якщо відповідь правильна, то гравець, який відповів «удар» дає питання першій команді. Якщо відповідь неправильна то «нападаюча» команда дає правильну відповідь і хором говорить «Гол». Учень, якого викликали, може звернутися за допомогою до одного з членів своєї команди. Перемагає команда, яка заб'є більшу кількість «голів».

Анкетування для вчителів**Використання ігор в освітньому процесі як засіб формування креативності
молодших школярів в умовах Нової української школи**

1. Скільки років Ви працюєте в початковій школі?

Менше 1 року

1-3 роки

3-5 років

Понад 5 років

Інше:

2. Як часто Ви використовуєте ігрові методики у своїй педагогічній діяльності?

Щодня

Кілька разів на тиждень

Кілька разів на місяць

Дуже рідко

Ніколи

3. Які види ігор Ви найчастіше використовуєте у навчальному процесі?

Рухливі ігри

Настільні ігри

Комп'ютерні ігри

Рольові ігри

Інтерактивні ігри (онлайн)

Інше (вказіть, яке)

4. Опишіть, будь ласка, Ваш погляд на значення ігрових методик у навчанні. Які позитивні аспекти та потенційні виклики Ви бачите у використанні ігор для розвитку учнів?

5. Чи вважаєте Ви, що ігрові методики сприяють розвитку креативності у дітей?

Так, безумовно

Так, в деяких випадках

Не завжди

Ні, не сприяють

6. Які конкретні аспекти креативності Ви помічаєте у дітей під час використання ігор?

Розвиток уяви

Пошук нестандартних рішень

Командна робота

Самовираження

Інше (вказіть, яке)

7. Які конкретні результати Ви спостерігали під час використання ігор для розвитку креативності у дітей?

8. З якими труднощами Ви стикаєтесь при використанні ігор у навчальному процесі?

9. Як Ви оцінюєте готовність Нової української школи до широкого використання ігрових методик?

Повністю готова

Готова, але потребує певних покращень

Потребує суттєвих змін

Не готова

10. Які ресурси або підтримку, на Вашу думку, необхідно надати вчителям для ефективного використання ігрових методик?

Методичні рекомендації

Спеціальні тренінги/курси для вчителів

Доступ до сучасних ігрових матеріалів

Підтримка з боку адміністрації

Інше (вказіть, яке)

11. Опишіть, як Ви залучаєте батьків до процесу навчання через ігри. Як вони реагують на такі методи, і як Ви пояснюєте їм їх значення для розвитку креативності у дітей?

12. Чи є у Вас власні ідеї або приклади ігор, які успішно використовуються для розвитку креативності у дітей?

13. Ваші пропозиції щодо покращення використання ігор у навчальному процесі для розвитку креативності у молодших школярів