

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ ДОШКІЛЬНОЇ ТА
ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИХОВНІЙ РОБОТІ
ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОЇ ОСВІТИ

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

Виконала: студентка 09-261М групи
Спеціальності: 013 Початкова освіта
Освітньої програми: Початкова освіта
Звягінцева Анастасія Олександрівна
Керівник: кандидат педагогічних наук,
доцентка Денисенко Вероніка В'ячеславівна
Рецензент: Головченко Крістіна Азерівна
директорка Херсонської гімназії №16 із
вивченням мов національних меншин
Херсонської міської ради

Івано-Франківськ, 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на онлайн-уроках початкової школи	8
1.1. Застосування ігрових технологій у дистанційному навчанні.....	8
1.2. Вплив ігор на навчання учнів початкових класів	13
РОЗДІЛ II. Методичні засади використання ігор в умовах дистанційного навчання у початковій школі	18
2.1. Роль використання ігрових технологій в освітньому процесі.....	18
2.2. Значення логічних ігор та задач для дітей шкільного віку в умовах онлайн-навчання.....	23
РОЗДІЛ III. Експериментальне підтвердження ефективності виховної роботи під час онлайн-навчання у початковій школі	31
3.1. Ефективність навчання електронними навчально-ігровими ресурсами в початковій школі.....	31
ВИСНОВКИ	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	39

ВСТУП

На сьогоднішній день школа відповідає за розвиток компетентності та творчого ставлення до життя кожного учня, за впровадження різноманітних інноваційних навчальних програм, за реалізацію принципу гуманістичного підходу до дітей, іншими словами, школа дуже зацікавлена в тому, щоб знати про особливості психічного розвитку кожної окремої дитини.

Одними з таких можливостей є ігрові технології. Адже гра за своєю природою є найважливішою формою дитячого життя.

Саме в дитинстві в іграх відбувається вільний розвиток особистості. Можна сказати, що гра - це особлива форма діяльності та особистісного розвитку дітей.

У процесі набуття освіти ігри виступають способом зробити серйозну роботу цікавою, розвинути психологічну гнучкість, розкутість, комунікабельність, емоційну і спонтанну афектацію, розвинути уяву дитини, пізнавальні здібності, емоційні аспекти особистості, збагатити словниковий запас.

Ігри - це іскра, яка розпалює полум'я допитливості та інтересу, вони повинні зосереджувати і зміцнювати увагу дитини. Ігри здатні організовувати життя дітей і наповнювати його змістом.

Гра-один з найпотужніших освітніх інструментів, доступних спільноті. У грі розкриваються і розвиваються різні аспекти особистості дитини, задовольняються багато інтелектуальні та емоційні потреби, формуються риси характеру. Використання ігрових технологій сприяє розвитку творчої особистості.

Багато вчених у своїй роботі приділяли велику увагу грі як у формуванні освітніх навичок, так і у формуванні особистісних якостей молодших школярів

Кожній здоровій дитині потрібна активність і серйозна активність. З першого уроку вчить дітей любити різні види діяльності, виконувати дії, спілкуватися з однолітками, брати на себе відповідальність і отримувати задоволення від власного виступу.

Ученими виділяються такі види ігор: предметна гра, сюжетна гра, рольова гра, трудова гра, імітаційна гра, драматична гра та творча гра. Важливою особливістю творчої гри є наявність уявних ситуацій, в яких діти можуть брати участь. У творчій грі діти створюють навколишню дійсність.

У педагогічній літературі зазначається, що ігри повинні бути вільною і самостійною діяльністю, в якій дитина бере участь спонтанно. Така гра сприяє психологічному розкріпаченню і свободі вираження особистого «Я». Рухливі та дидактичні ігри розвивають органи чуття, школярі вчаться рахувати та розвивають мову.

Компонентами дидактичних ігор є конкретні педагогічні цілі, правила, ігрові рухи та навчальні завдання. Дидактичні ігри як форма ігрового навчання мають сенс тільки тоді, коли дидактичні навчальні завдання приховані за цікавими ігровими діями.

При наявності ігрових елементів, таких як очікування, сюрпризи, загадки, рухи, дитина не бачить чітких цілей, визначених учителем. Людські здібності можуть успішно проявлятися тільки в діяльності, що вимагає розвитку цих здібностей.

Отже, розвиток творчих здібностей потребує діяльності, яка передбачає творчість. Творча активність проявляється насамперед у розвитку оригінальності та уяви.

Це пов'язано з тим, що саме ігри (особливо рольові та творчі) навчають навичкам моделювання, порівняння, узагальнення, конкретизації та художнього пізнання, необхідним для розвитку креативності.

Крім того, гра сприяє внутрішньому розслабленню, без якого творчість не може розвиватися. Через гру діти проходять ряд психологічних змін,

оскільки ігрова діяльність виступає як символічна функція уяви та усвідомлення. Щоб задовольнити свою природну і постійну потребу в активності, учні під час гри «вигадують» у своїй уяві все, чого не існує в навколишній дійсності. Вони настільки захоплені своїм захопленням, що не усвідомлюють, що навчаються, розвиваючи свою уяву. Водночас діти отримують осмислену орієнтацію у власному досвіді та узагальненнях, на основі яких вони можуть розвивати свої навички культурної ідентифікації.

Найефективніший спосіб навчити дітей творчо мислити - це гра, особливо навчальна гра. Завдяки ігровому формату навіть пасивних учнів можна залучити до систематичної розумової роботи, що дає дітям відчуття досягнення і змушує їх повірити у власні сили. Багато розвиваючих ігор містять елементи змагання: хто виграє, а хто програє. Це допомагає учням сформувати справедливе ставлення до власних досягнень і до тих, хто програв. Для того, щоб одна і та ж гра не набридла, через деякий час необхідно щось змінювати або ускладнювати завдання, враховуючи навчальний матеріал та індивідуальність молодших школярів. Отже, це пов'язано з тим, що саме в іграх у дітей розвиваються або зміцнюються характеристики, навички та вміння, які знадобляться їм у майбутньому для виконання своїх соціальних, професійних і творчих функцій. Там, де є гра, діти здорові та щасливі.

Гра - це творчість, гра - це праця. Пізнавальні, дидактичні ігри - це спеціально створені ситуації, що моделюють реальну дійсність, з якої учні повинні знайти вихід. Необхідно, щоб дидактичні ігри широко використовувалися як засіб навчання, виховання і розвитку школярів.

У процесі гри учні розвивають навички концентрації, незалежного мислення та уваги. Діти не усвідомлюють того, чого вони навчаються, коли вони занурені в гру. Таким чином, ігри та їх організація є ключем до організації виховання. Ігри формують характер дитини і є своєрідною підготовчою школою до навчальної праці. Ігри розвивають спритність, витривалість та

активність. Це школа спілкування для дитини. Гра максимально розкриває особистість дитини, її інтелектуальні можливості, нахили та здібності.

Тема магістерського дослідження «Використання ігрових технологій у виховній роботі початкової школи в умовах дистанційної освіти» є актуальною та своєчасною, оскільки воєнний стан в Україні потребує нових підходів до реалізації виховної роботи з учнями.

Мета магістерської роботи – дослідити та проаналізувати особливості використання ігрових технологій у процесі дистанційного навчання як засобу налагодження взаємодії між учнями та учителем у початковій школі.

Згідно з метою було сформовано завдання дослідження:

- 1) охарактеризувати ігрові технології та їх види під час дистанційної форми навчання;
- 2) розглянути значення ігрових технологій на онлайн-заходах в початковій школі;
- 3) з'ясувати особливості використання ігрових технологій на онлайн-заходах у початковій школі;
- 4) здійснити експериментальну перевірку дослідного навчання.

Об'єкт дослідження – освітній процес у початковій школі з використанням ігрових технологій.

Предмет дослідження – особливості впровадження ігрових технологій у виховній роботі в умовах дистанційної освіти.

Методи магістерського дослідження: аналіз та вивчення науково-педагогічних, методичних джерел; аналіз педагогічного досвіду вчителів-практиків; педагогічне спостереження; педагогічний експеримент; аналіз результатів дослідження тощо.

Практичне значення магістерської роботи полягає у використанні отриманих результатів у процесі педагогічних практик студентів педагогічного факультету.

Апробація результатів дослідження. У процесі виконання магістерського дослідження підготовлено та оприлюднено тези за темою: «Вплив ігор на навчання учнів початкових класів».

Структура магістерської роботи. Магістерська робота сформована зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатку. Загалом обсяг роботи становить 49 сторінок.

РОЗДІЛ I. Теоретичні аспекти застосування ігрових технологій на онлайн-уроках початкової школи

1.1. Застосування ігрових технологій у дистанційному навчанні

Ігрові технології - одна з найбільш інноваційних технологій нашого часу.

Слово «технологія» походить з грецької мови: «techne» - мистецтво, техніка, майстерність; «logos» - наука, закон.

Поняття «технологія» в українських дослідженнях трактується як системний спосіб створення, реалізації та визначення всього процесу навчання і засвоєння знань з урахуванням технологічних і людських ресурсів та їх взаємодії. Вона спрямована на оптимізацію освіти [96].

Ігри є елементом розвитку особистості. Безумовно, засвоєння матеріалу під час гри та змагання є цікавішим і, головне, ефективнішим, ніж звичайне запам'ятовування.

Гра - це елемент розвитку характеру. Безумовно, навчання через гру, змагання і, перш за все, ефективно є більш цікавим, ніж звичайне запам'ятовування.

У своїй праці «Досвід про людський розум» Д. Локк проаналізував роль ігрових технологій в освіті сучасності як пряме відображення особливостей формування дитини.

Німецький педагог і теоретик Ф. Фребель у своїй класифікації ігор підкреслював, що: «Існує три види ігор. Ті, що наслідують реальне життя, ті, що застосовують те, чого навчилися в школі, і ті, що є продуктом різного роду творчої та образотворчої діяльності» речей» [97].

Під поняттям «ігрова технологія» науковці розглядають ігрову форму взаємодії вчителя та учнів. На думку І. Дичківської, використання ігрових технологій навчання вимагає чіткого плану дій.

План дій включає визначення навчальних цілей і завдань, ретельну підготовку викладача до проведення гри, пошук необхідних навчальних матеріалів і ресурсів, активну участь, заохочення і мотивацію студентів, а також проведення самої гри.

Проведення самої гри, підбиття підсумків, рефлексія та узагальнення [98].

Цифрова трансформація в сучасній освіті викликами цифрової трансформації в освіті є, з одного боку, – забезпечення спроможності освітньої система реагує на зміни в суспільстві, розвиток нових технологій, зустріч попит на нові професійні навички та формування компетенцій, а з іншого боку, забезпечення технічних знань викладачів навчальних закладів та їх доступу до технологій для задоволення потреб галузі [27].

Активно обговорюються проблеми, пов'язані з цифровізацією освіти у світі вже кілька років [28], але такої гостроти вони набули вперше. Відомо, що важливою парадигмою сучасної освіти є суб'єкт-суб'єктні відносини викладачі та студенти. На рисунку 1 представлено бачення підходу до освітнього процесу в цифровому контексті навчання в дистанційному навчанні (рис. 1).



Рисунок 1.1. Інноваційний освітній процес у контексті цифрового навчання в дистанційному форматі

Звертається увага на особливості навчального процесу, який організовується цілеспрямовано двосторонній процес «вчитель-учень» [26].

Сучасне суспільство стрімко змінюється та освоює дистанційні форми взаємодії, що призводить до а зміна парадигми освітнього процесу в цілому. Учні повинні сприймати великий обсяг навчального матеріалу зростає розумове, психофізіологічне навантаження. У зв'язку з цим учитель є постало питання «Як ефективно організувати навчальний процес в дистанційному форматі?» Що технології навчання, які використовуватимуть для збудження інтересу та мотиваційної готовності до вивчення та засвоєння нового навчального матеріалу, тим самим розвиваючи бажання до подальшого самостійного вивчення.[28]

Зазначимо, що технології дистанційного навчання – це інформаційні технології, які спрямовані на інтерактивній взаємодії дітей і вчителя , передача досвіду, навчального матеріалу, а також надання можливості самостійної роботи в опануванні матеріалу, що вивчається.[31]

Основною проблемою розвитку дистанційного навчання є створення нових методів навчання і технології, які відповідають телекомунікаційному середовищу зв'язку. У цьому середовищі, тим, що учні в процесі навчання створюють своє розуміння предмета змісту освіти та розкриття їх потенціалу проявляється.[32]

У процесі цифровізації освіти необхідно враховувати такі фактори, як:

1. Стабільність (стабільність системи, її функціонування, кількість користувачів, їх активність).
2. Модульність (використання дидактичних одиниць електронного курсу в інших курсах дисципліни, тим самим забезпечуючи міждисциплінарність).
3. Мультимедіа (використання аудіо та відео ресурсів).
4. Технічна підтримка (засоби підтримки працездатності системи, стабільності її функціонування).[35]

Постійне розширення кола засобів і механізмів дистанційного навчання, а також їх очевидні переваги, такі як можливість забезпечити максимально широке охоплення ряду слухачів, повідомлена взаємодія студентів з різних місць, живий обмін досвідом підвищити якість освітніх послуг: існує багато різних форм презентації, наприклад, навчальні семінари, ігрові технології, навчання, тести, тренажери, конструктори, інтенсивні курси [38].

На нашу думку, ігрові технології відіграють важливу роль у реалізації того чи іншого дисциплінованість. Окрім виготовлених ігор, вчителі також можуть легко скористатися перевагами навчальних ігор, які вже є доступний. Більшість цифрових ігор можна легко отримати через телефони Android і є у вигляді додатків. В склад постачальника програм Google, а саме у Google Play є понад 700 000 ігор програми як постачальник для різних програм. Однак більшість таких ігор доступні у формі ігор, які є менш навчальними. Деякі приклади навчальні ігри на базі Android, які можна використовувати в навчання є Вивчай алфавіт (гра для розпізнавання та розставте літери),

Вивчайте математику (гра на підрахунок) Головоломка (гра на складання частин картинок). Рисунок 1.2. (онлайн-ігри для цікавого навчання)[54].

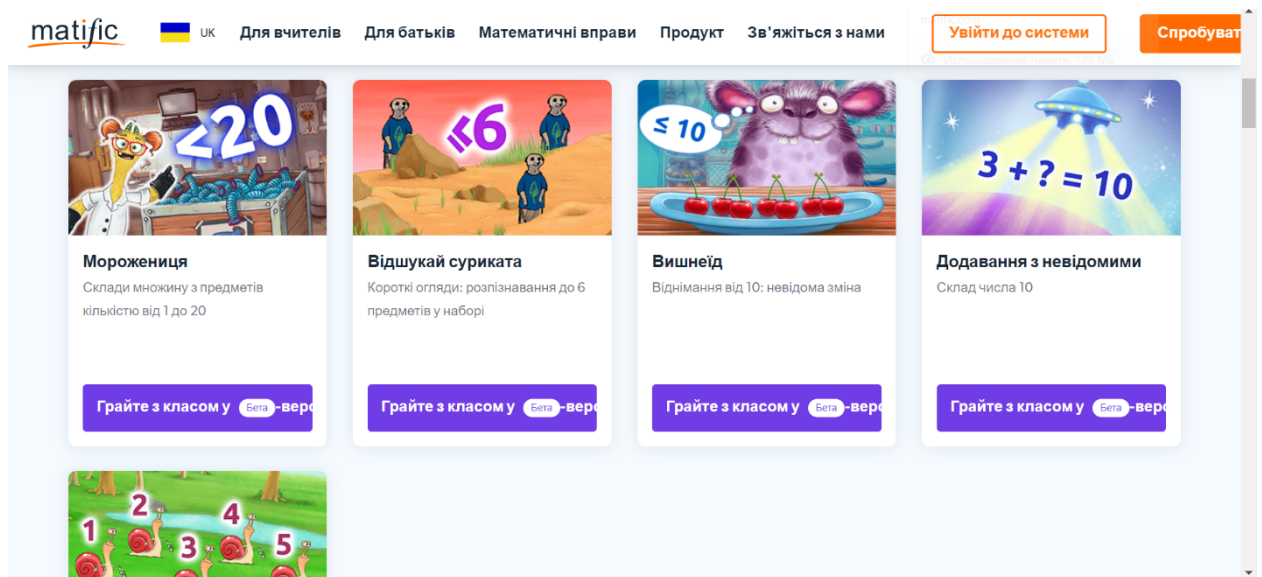


Рисунок 1.2. Онлайн-ігри для цікавого навчання

Переваги впровадження ігрового навчання під час пандемії Covid-19 та у воєнний час в Україні визначає більшість широкої громадськості. Отже, сприймається, що ігрова діяльність впливає лише на психологічне задоволення дітей. Проте, граючи в дидактичну гру, діти отримують багато незвичайних речей, які більше ніж просто задоволення. Є багато позитивних впливів гри в цифрові навчальні ігри для учнів початкової школи. Одним із них є навчання, яке здійснюється через ігри: школярам буде легше запам'ятати, щоб матеріал зберігався в довгостроковій пам'яті. Крім того, у дітей більше відточується мислення, логіка, розвиваються творчі здібності та напрацьовуються уміння вирішення проблем. Учні, які вчать використовувати цифрові технології через розвиваючі ігри також побічно відточують свою моторику, навички роботи з пристроєм [55].

Багато дослідників погоджуються з різними позитивними впливами впровадження цифрових навчальних ігор. Відповідно одним із результатів дослідження, є виділення відчутних переваг в ігровій діяльності, а саме переваги:

- 1) моторні,
- 2) афективні,
- 3) когнітивні,
- 4) духовна рівновага.

Моторні переваги - це переваги, пов'язані з позитивні значення іграшок, які виникають у фізичному вигляді дитина. Зазвичай це пов'язано з елементами здоров'я, навички, талант і специфічні фізичні здібності. Афективний переваги – це переваги іграшок, пов'язаних з дітьми психологічний розвиток. Елементи, що входять до до цієї групи входять інстинкти, почуття, емоції, риси характеру, схильності та особистість. Когнітивні переваги - це переваги ігор для розвиток інтелекту дітей. Зазвичай це так пов'язані зі здатністю до уяви, формуванням розум, логіка та систематичні знання [58].

Навчання на основі цифрових ігор використовує відтворення патернів за допомогою комп'ютера або пристрою смартфона. Використання медіа та цифрового метода Game Base Learning є дуже тісною комбінацією із щоденною діяльністю школярів сьогодні. Цифровізація освітнього процесу, як зазначається, принесе радість та підвищення мотивації учнів. У цифровій грі базове навчання розроблено для включення елементів конкуренції та співпраці у вирішенні справ на кожному етапі вирішення проблеми, над якою працюють [59].

Різні дослідження довели переваги ігрового навчання та цифрового ігрового навчання. Реалізуючи ігрові технології можна зробити учнів більше вмотивованими до освітнього процесу. Таким чином, учні з більшим ентузіазмом і активністю проявляють себе як у навчальній, так виховній діяльності [60], [61], [62].

Крім того, у різних дослідженнях показано застосування навчання на основі цифрових ігор, що може суттєво покращити результати успішності учнів [54], [63]. Обґрунтовано, що використання цифрових ігор також може

сприяти розвитку та підвищенню креативності учнів [64], [65]. У багатьох результатах досліджень щодо переваг цифрового ігрового матеріалу, покладається надія, що це може бути заохочення вчителів до подальшої роботи з розробки цікавих моделей навчання та виховання школярів. Багато технологій можуть сприяти тому, щоб цей розвиток став реальністю [65].

1.2. Вплив ігор на навчання учнів початкових класів

Технологічні програми швидко розвиваються; ігри і симуляції вже широко інтегровані в традиційний освітній процес. Вони є широко інтегрованими у сферу освіти, з наявним масивом робіт, які досліджують зв'язок між іграми та навчанням. У свою чергу, Пейперт висловив думку про вдосконалення навчання через реальні життєві ситуації та формування понять через ігри. В останні роки також багато дослідників визначали ефективність цифрових технологій у сприянні навчанню за допомогою ігор [23].

Включення ігор в навчання ефективніше, ніж традиційні дидактичні методи покращують навчальну мотивацію учнів, сприяють активності школярів та концентрації їх під час навчання. Ігри можуть покращити соціальні навички дітей і покращити їх навички розуміння та вирішення проблем [45].

Навчання, засноване на іграх, стає значною сферою дослідницького інтересу і застосовується у багатьох наукових шкільних предметах у розвинутих країнах. Інь, Хун, Хван і Лінь виявили, що ігровий підхід був більш ефективним у покращенні ефективності навчання та ставлення; ніж звичайний підхід до навчання. Завдяки навчанню, заснованому на іграх, учні навчаються активніше та з більшим інтересом, надаючи перевагу змісту, який справляє глибше враження, ніж це було б можливо за допомогою традиційних підходів [24].

Більшість досліджень навчання через гру приділяли увагу використанню цифрових ігор. Технологічна революція та інтернет-вториння потребують від школярів розвитку цифрових навичок та навичок співпраці. Крім того, поява цифрової культури в освіті спонукає дослідників аналізувати та досліджувати вплив цифрових ігор.

Цифрові ігри забезпечують анімаційну графіку та звукові ефекти, а також мають захоплюючу стимуляцію. У дослідженні, проведеному Ліном і Лю щодо ігрових механізмів у практиці набору тексту дві групи учнів традиційного підходу та підходу, заснованого на іграх, хоча прогрес цих двох груп не був значно кращим, ніж у тих, хто користується звичайним підхід до навчання, їхні навички друку були значно кращими, ніж до експерименту [26]. Лін і Лю також помітили, що учні в групі ігрових механізмів витрачають більше часу на вправляння в наборі, ніж їхні колеги у звичайному класі. Їх результати продемонстрували, що ігрове навчання впливає на навчальну мотивацію учнів. В іншому дослідженні Чіанга, Ліна, Ченга та Лю, дослідники аналізували вплив різноманітних комп'ютерних ігор на досвіді учнів через отримані позитивні емоції та виявили, що деякі види ігор не викликали бурхливих емоцій або поведінки учнів. Також, вони виявили, що як насильницькі, так і ненасильницькі ігри стимулюють переживання та набуття емоційного досвіду. Як показали ці дослідження, цифрові ігри можуть підвищити мотивацію до навчання та збудити позитивні емоції в учнів або проявити негативні; однак цифрове ігрове середовище не може забезпечити особисту взаємодію [46].

У школі використовуються методи взаємодії вчителя та учня та взаємодії учень-учень, що значно впливає на навчання та виховання школярів. На відміну від взаємодії в цифрових іграх через комп'ютери, особиста взаємодія наражає молодших підлітків на людські вирази, фізичні дії та словесні тони [55]. Тому, використовуючи ігрові технології, які створюють середовище для ігрового навчання та виховання можна покращити безпосередню

міжособистісну взаємодію між вчителями та учнями. Загалом навчання за допомогою гри зробило великий вплив на розвиток освітнього процесу в цілому [53].

Ігрові технології привертають головна увагу. Завдяки різним поєднанням вчителі по-іншому можуть діагностувати та прогнозувати поведінку школярів. Важливість цієї теми полягає в тому, що може бути новий спосіб для вчителів допомогти своїм учням навчатися за допомогою ігор. Ігри можуть бути одним з можливих рішень для залучення учнів, оскільки «граючи в ігри, учні є набувають особистого навчального досвіду, який менш доступний у традиційній освіті» [55].

Технології змінили те, як люди взаємодіють один з одним, а також як вони спілкуються у повсякденному житті. Цікавим методом є використання відеоігор у класі для того, щоб мотивувати сучасних учнів. При типі гри «чия основна мета не розвага, а замість того, щоб навчати користувача» [57], це визначається як серйозна гра, тому що спілкування учнів із власним досвідом може збільшитися інформація про швидкість вкорінюється в їхній спогаді. «Ігри мають потенціал підвищують мотивацію до навчання, оскільки вони стимулюють допитливість та інтерес шляхом презентації навчальна діяльність у значущих контекстах, у яких учень контролює». Ігри дозволяють учням активно та рефлексивно брати участь у розвитку навички вирішення проблем і грамотності. «Нещодавні дослідження показали, що комп'ютерні ігри покращують освітнє навчання, мотивацію, збереження знань і продуктивність у тестах на когнітивні здібності» [56].

Ігри можна використовувати в різних навчальних контекстах, щоб принести користь учням. Підвищення мотивації, а також зв'язок навчання студентів із попереднім досвідом має значення потенціал покращення навчання студентів.

Вплив ігор на навчання учнів початкових класів може бути значною мірою позитивним і має різні аспекти [57]:

1. Мотивація та зацікавленість: ігри сприяють створенню позитивної атмосфери навчання, яка стимулює мотивацію учнів. Вони заохочують учнів активно взаємодіяти з навчальним матеріалом, оскільки граючи вони отримують задоволення від процесу навчання.

2. Розвиток навичок: ігри допомагають у розвитку різноманітних навчальних навичок, таких як математика, читання, письмо, а також розвиток критичного мислення, логіки та творчих здібностей.

3. Соціальний розвиток: багато ігор сприяють розвитку соціальних навичок учнів, таких як співпраця, комунікація, толерантність та взаємопідтримка. Вони навчають дітей працювати в команді, ділитися та вирішувати конфлікти.

4. Індивідуалізоване навчання: ігри можуть бути адаптовані до індивідуальних потреб кожного учня, що дозволяє забезпечити персоналізований підхід до навчання та враховувати рівень знань та інтереси кожного учня.

5. Сприяння пам'яті та концентрації: використання ігор у навчальному процесі може підвищити пам'ять та концентрацію учнів. Вони запам'ятовують інформацію краще та тривалий час можуть залишатися уважними під час гри.

6. Зняття стресу та релаксація: ігри можуть слугувати як засіб зняття стресу та релаксації. Вони створюють додаткову можливість для дітей відпочити від навчання та відчути радість від спілкування та інтерактивної діяльності.

Отже, ігри відіграють важливу роль в освітньому процесі учнів початкових класів, сприяючи їхньому загальному розвитку та забезпечуючи позитивне навчальне середовище.

РОЗДІЛ II. Методичні засади використання ігор в онлайн навчанні у початковій школі

2.1. Роль використання ігрових технологій в освітньому процесі

Існують різні підходи до визначення поняття «ігрова технологія». Зокрема, І. Дичковська визначає ігрову технологію як «ігрову форму взаємодії педагога і дитини, в якій реалізація певного сюжету сприяє формуванню навичок розв'язання проблем на основі вибору відповідних варіантів» [59].

Ігри настільки різноманітні за змістом, характером та організацією, що їхня точна класифікація є складною і значною мірою умовною [63, с. 5]. Ігрові методи навчання відіграють важливу роль у самореалізації студентів. Ігри сприяють подоланню труднощів, перешкод і психологічних бар'єрів. З точки зору пізнавальної діяльності, студенти повинні бути активними, креативними, творчими, творчими та цілеспрямованими. Вони передають знання, навички та компетенції від студента до студента. Викладач є багатофункціональним, і його вплив на учнів не обмежується одним аспектом. Опонентами є або самі учні (щоб переконати себе і покращити свої результати), або інші учні. [64, с. 26].

Сучасні педагоги часто використовують таку класифікацію ігор. Наступна класифікація ігор (за Н.В. Кудикіною):

- 1) творчі ігри. Творчі ігри, Рольові ігри (сімейні, побутові, соціальні), виробничо-конструкторські ігри, ігри за мотивами літературних творів (драматизація, інсценізація).
- 2) ігри, засновані на правилах. До цієї групи належать Рухливі (великі, середні та дрібні рухи): Сюжетні ігри, ігри з предметами: основні рухи, біг, стрибки тощо.
- 3) рухливі ігри (великі, середні та дрібні рухи: сюжетні ігри, ігри з предметами: біг, стрибки тощо, ігри з прапорцями) та дидактичні

ігри (мовні ігри, ігри з іграшками, настільні ігри, ігри з пресингом) [65, с. 59], (настільні ігри, друковані ігри) [65, с. 59].

Незалежно від назви, класифікації чи типу гри, класифікації, шкільні вчителі використовують різні ігрові техніки відповідно до вікових та психічних особливостей своїх учнів.

Вони використовують різні види ігор. Важливо, на якому етапі гри це гра і може бути використана на будь-якому етапі уроку чи виховної години.

Вчителі вважають, що місце ігор на уроці залежить від низки факторів, серед яких визначають такі як стан учнів, конкретні цілі та контекст уроку. Наприклад, тривалість уроку.

Наприклад, якщо ігри використовуються як початковий тренінг для закріплення матеріалу, то 15-20 хвилин уроку можна присвятити іграм.

Тривалість ігрового змісту має становити 15-20 хвилин уроку. Потім в цю ж гру можна грати 3-5 хвилин і використовувати її як повторення вже вивченого матеріалу.

Вона також може бути використана як розрядка на уроці [87, с. 41].

До поняття «ігрові педагогічні технології» відносять групу методів і засобів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. З'ясовано, що відмінність ігор. Загалом, ігри суттєво відрізняються від навчальних ігор тим, що вони «підкріплені чітко визначеними навчальними цілями та відповідними освітніми результатами, чітко визначені та характеризуються педагогічною та пізнавальною спрямованістю». Наймолодші учні мають бути захоплені навчанням.

Тому автори сучасних підручників та навчальних посібників для початкових класів українських шкіл органічно поєднують ігри в методиці навчання, виховання та розвитку учнів.

Автори сучасних підручників та методичних матеріалів органічно поєднують ігрову діяльність з навчальною.

Ігрова діяльність органічно поєднується з навчальною. Ігри в початковій школі:

- розвивають концентрацію, самостійність мислення, увагу та прагнення до знань;
- розвивають концентрацію, самостійне мислення, увагу та прагнення до знань;
- роблять процес навчання цікавим і полегшує подолання труднощів у навчанні;
- створюють позитивну робочу атмосферу серед дітей тощо.

У руках вчителя ігри можуть стати освітнім інструментом і допомогти більше враховувати вікові особливості дітей. Вони заохочують до самостійності, активності, створюють атмосферу вільного і творчого саморозкриття.

Однак існують певні умови для проведення ігор:

- ігри повинні бути сумісні з навчальною програмою;
- ігрові завдання не повинні бути ні надто легкими, ні надто складними;
- відповідність гри віковим особливостям дітей [90].

Ігрові технології являють собою сукупність технологій, прийомів, методів організації навчального процесу. В.С. Кукушкін вважає, що гра - це вид діяльності в ситуаціях, спрямований на засвоєння соціального досвіду, що покращує самоуправління поведінкою [46].

Ігрові технології можуть виконувати різні функції:

1. Освітня (розвиток компетентностей, вивчення нового навчального матеріалу, сприйняття інформація, перевірка знань, умінь, навичок, умінь керувати конфліктними ситуаціями);
2. Розвивальна (розвиток пізнавальних процесів, інтересу до дисципліни, до розвитку умінь цілепокладання, вибору шляхів вирішення проблеми, розвитку гнучкі навички);

3. Комуникативна (встановлення контактів, керування колективом, розвиток усного мовлення);
4. Виховна (виховання цифрової культури, грамотності, створення сприятливого настрою);
5. Психотехнічна (формування навичок підготовки психофізіологічного стану ігрових зон для ефективної діяльності).

Ігри дозволяють розкрити потенційні можливості учнів, сформулювати чіткі цілі, дати зворотній зв'язок, заохотити і стимулюють навчальну діяльність.

Гра відноситься до практико-орієнтованих технологій, основними принципами якої є:

1. Цілісність (єдність навчання, виховання і розвитку).
2. Фундаментальність (на основі модульного навчання).
3. Культуровідповідність (навчання сучасному рівню розвитку загальної, комуникативної, професійна культура).
4. Гуманітаризація і гуманізація освіти (гуманізація все для людини, заради людини).
5. Діяльнісний підхід (заснований на дидактичному принципі зв'язку теорії і практики) [45].

Ці принципи допомагають учителеві оволодіти педагогічною майстерністю, а учням – своєю навчальною діяльністю.

Впровадження ігрових технологій базується на знанні особливостей психічних процесів та врахування закономірностей психічного розвитку [49].

Цифровий освітній процес у дистанційному форматі з використанням ігрових технологій базується також на відповідних принципах:

1. Переосмислення освітнього процесу та проектування освітнього середовища;
2. Персоналізація навчального процесу;
3. Мотивація навчальної діяльності та самостійності учнів;

4. Розвиток soft skills (гнучких навичок) учнів;
5. Принцип практико-орієнтованості;
6. Принцип доступності;
7. Гнучкість і активність у суб'єкт-суб'єктних відносинах;
8. Активне самоорганізоване навчання;
9. Інтерактивне та спільне навчання;
10. Принцип успішності в навчанні;
11. Міжкультурна комунікація;
12. Цифрова культура.

До складу ігрової технології входять такі позиції, як:

1. Розігрування ролей, які взяло на себе вчення;
2. Самі ігрові дії;
3. Взаємовідносини гравців і сюжет гри[49].

У цифрових технологіях багато позитивних моментів. Слід зазначити, що інформація і комунікаційні технології самі по собі не є засобом, який може повністю вирішити проблему освіти. На жаль, вони не формують в учнів цілісну картину світу. Інший недоліком «цифрування медичної освіти є небезпека того, що навіть практична сторона вивчення медицини переміститься за межі лікарняних палат» [50].

Таким чином, уміння майбутніх учителів початкової школи використовувати ігрові педагогічні технології можна визначити наступним чином через професійні компетентності вчителя.

Характеристики особистості вчителя, які дозволяють йому ефективно організувати ігрову діяльність молодших школярів. Ефективна організація ігрової діяльності молодших школярів. Цей елемент майстерності є гуманістичним. Це гуманістична спрямованість діяльності педагога, професійна компетентність педагога в певній галузі та педагогічна майстерність.

Кваліфікація здійснюється на основі розвиненої педагогічної компетентності. Здатність майбутніх учителів початкової школи організувати педагогічні ігри ґрунтується на їхній педагогічній компетентності. Це пов'язано з великим педагогічним досвідом у сфері ігрової культури.

2.2 Значення логічних ігор та задач для дітей шкільного віку в умовах онлайн-навчання

У навчальному процесі ігрові технології відіграють важливу роль у розвитку соціалізації та комунікативних навичок учнів-початківців [88, с. 22].

Ігрова технологія характеризується такими принципами, як узгодженість, універсальність, функціональна точність, процедурна орієнтація, дизайн, "тут і зараз", рефлексивність, перспектива. Для молодших школярів гра-джерело радості, самореалізації, вираження почуттів і емоцій. У грі у дітей є можливість вивільнити агресію і непослух. Гра допомагає розвивати співпрацю, комунікабельність, характер, силу волі, здоровий дух суперництва та вміння говорити правду. Ігри стимулюють творчість дітей і розвивають їхню індивідуальність. У сфері пізнання ігри розвивають спостережливість і вчать усвідомлювати всі аспекти навколишнього світу та їхні взаємозв'язки. Крім того, ігри мають і соціальний вимір. Ігри допомагають дітям будувати стосунки між членами груп однолітків, знайомлячи їх з груповою діяльністю та обов'язками, пов'язаними з певними соціальними ролями. Діти розвивають комунікабельність і соціальну солідарність та набувають соціального оточення; формують почуття справедливості і толерантності до принципів суспільного життя; звикають до дисципліни і

чесності; звикають до вміння і потреби дотримуватися норм і правил; діяти в інтересах групи. У довіднику «Нова українська школа» зазначено, що освітній процес - це цілеспрямована й динамічна взаємодія (співпраця, партнерство) педагогів та учнів, під час якої відбувається самореалізація, самоствердження та розвиток особистості учнів у різних видах діяльності [92, с. 12].

Важливу роль у реалізації вищезазначених завдань у початковій школі відіграє спеціально організована позаурочна діяльність. Ми вважаємо, що позакласна робота має включати такі елементи Тут діти спілкуються з однолітками, об'єднуються навколо спільної мети і спільно працюють над її досягненням.

Об'єднання заради спільної мети, успішна діяльність та спільний досвід залишають глибокий слід у дитячій свідомості та сприяють формуванню добрих почуттів і благородних прагнень.

На нашу думку, завдання вчителя/вихователя - зробити кожну дитину активним учасником ігрової групи.

Побудувати стосунки між дітьми на основі дружби, справедливості та відповідальності. Це можна зробити, використовуючи сучасні ігри на позакласних заняттях, наприклад сучасні ігрові технології: пригодницька технологія, демонстраційна технологія, технологія ділової гри, рольова технологія тощо.

Використання ігрових технологій дає змогу вчителю початкових класів впливати на всі аспекти особистості дитини через гру, впливати на всі сторони особистості, включаючи свідомість, емоції, волю та поведінку, і сприяти духовному, моральному, естетичному та фізичному розвитку може сприяти духовному, моральному, естетичному та фізичному розвитку.

Квест (англ. quest - пошуки, пошуки щастя, пошуки знань, пошуки істини, пошуки пригод) - це інтелектуальне змагання, що включає в себе елементи рольових ігор. Це рольова гра, в якій команди або окремі учасники по черзі виконують серію заздалегідь визначених завдань [93].

Впровадження квест-технології в позаурочну освіту в початковій школі може бути досягнуто шляхом:

- активізувати розумову та пізнавальну діяльність дітей молодшого шкільного віку шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, що потребують достатньої усвідомленості та зрілості, вміння долати спеціально створені перешкоди;

- розвивати у дітей молодшого шкільного віку вміння отримувати та аналізувати інформацію, зберігати, передавати, порівнювати та синтезувати нову інформацію;

- ставити проблеми, планувати власну діяльність, критично мислити, розв'язувати комплексні завдання, шукати альтернативні шляхи вирішення проблем, самостійно приймати обґрунтовані рішення та брати на себе відповідальність за їх виконання;

- формування стійкого інтересу до знань;

- використовувати наочність для розвитку усвідомлення матеріалу;

- розвивати більш глибоке розуміння матеріалу;

- розвивати більш глибоке розуміння матеріалу;

- спілкування та висловлювання власних ідей;

- розвивати вміння працювати як самостійно, так і в команді;

- сприяє підвищенню активності дітей молодшого шкільного віку та збільшує їхній інтерес і захоплення грою [91].

Тому ігрові технології займають ключову позицію в сучасній системі освіти та забезпечують повне врахування вікових особливостей дітей, розвивають дитячу спонтанність, створюють атмосферу розкृतості та самостійності, активізують творчі здібності та формують умови для особистісного розвитку.

Включення ігор в освітній процес має такі ефекти: активізація пізнавальної діяльності учнів; розвиток пам'яті, мислення, уяви, фантазії та креативності.

Як уже зазначалося, систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання.

Навчальні ігри ефективно сприяють розвитку базових компетентностей, що є головною метою сучасної освіти, сучасного підходу до освітніх стандартів [95].

Гра відіграє дуже важливу роль у житті молодшого школяра. Завдяки тому, що вчителі вміло подають новий матеріал у контексті гри, маленькі учні можуть розуміти і засвоювати нові речі через гру без особливих зусиль і стресу. Коли учні занурені в гру, вони не усвідомлюють, що навчаються.

Існують різні підходи до визначення поняття «ігрова технологія». Зокрема, І. Дичковська визначає ігрову технологію наступним чином, «ігрова форма взаємодії педагога і дитини, яка сприяє формуванню навичок розв'язання проблем на основі вибору доцільних варіантів через реалізацію певного сюжету» [100].

Натомість Г. Селевко в поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічної діяльності.

Г. Селевко включає в поняття «ігрові педагогічні технології» досить широку групу методів і прийомів організації навчально-виховного процесу у формі різноманітних навчальних ігор. Педагогічні ігри мають чітко визначені цілі. Це доведені, чітко визначені та охарактеризовані навчальні та пов'язані з ними виховні результати. Вони мають навчально-пізнавальну спрямованість [101, с. 52].

Тому ігри є невід'ємною частиною навчання в початковій школі.

Використання ігрових технологій у процесі навчання молодших школярів спрямоване на задоволення їхніх природних потреб та підвищення якості освіти, розвиток пізнавальної активності та творчої індивідуальності учнів.

Відмінною особливістю ігрової технології є те, що вона створює ситуації, в яких вчитель може моніторити формування як людських якостей у процесі ігрової поведінки, так і конкретних умінь школярів.

Навчальні ситуації, які допомагають учням початкової школи досягти успіху, стимулюють їхню жагу до знань. Під час гри захопливо пізнавати нове, знаходити шляхи вирішення нестандартних завдань тощо.

Діти молодшого шкільного віку відчують себе по-справжньому вільними, їхні інтелектуальні та емоційні потреби задовольняються.

Потреби задовольняються. Зокрема, С. Шмаков виділяє такі особливості гри:

- це вільна розвиваюча діяльність, яка здійснюється лише за бажанням дитини. Задоволення як від процесу, так і від результату діяльності (процесуальне задоволення);

- творчий, імпровізаційний та високоактивний («творчий простір»);

- емоційне піднесення, конкуренція, змагання та привабливість діяльності (чуттєвий характер гри, «емоційна напруга»). (емоційний характер гри, «емоційна напруга»);

- наявність прямих або непрямих правил, що відображають зміст гри, логічний і часовий порядок її розвитку.

Так, Д. Ельконін поділяє розвиток дитячих ігор на чотири рівні:

- перший рівень - це ігрова поведінка дитини, яка імітує поведінку дорослих і спрямована на інших. Іншими словами, це гра з найпростішим людським спілкуванням;

- другий рівень - ігрова поведінка, яка послідовно відтворює поведінкову систему дорослого від початку до кінця;

- третій рівень - розподіл і виконання конкретних ролей дорослих у грі;

- четвертий рівень - здатність гнучко змінювати тактику поведінки та переходити від однієї ролі до іншої в межах гри.

Таким чином, розробляється єдиний ігровий план і контролюється як власна рольова поведінка, так і поведінка інших людей у грі. Це і є загальна рольова гра [102, с. 87].

Різноманітність і багатогранність ігор вимагає їхньої класифікації. На наш погляд, найбільш вдалою та Класифікація ігор за Г.Селевко.

- За видом діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні;
- За характером навчального процесу: навчальні, виховні, контролюючі, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні тощо;
- За характером ігрового методу: тематичні ігри, сюжетні ігри, рольові ігри, ділові ігри, ігри-імітації, ігри-драматизації;
- За навчальною дисципліною: математичні, хімічні, музичні, літературні, трудові, виробничі тощо; - За характером ігрового середовища: тематичні, дидактичні, імітаційні, ігри-драматизації
- За типом ігрового середовища: без предметів, з предметами, комп'ютерні, телевізійні тощо.

С. Шмаков у своїх роботах представляє феномен гри наступним чином:

1. гра - поняття багатогранне. Зайнятість означає відпочинок, розваги, веселощі, задоволення, змагання, фізичні вправи та тренування,

У цьому процесі виховні вимоги дорослих до дітей трансформуються у вимоги до самих дітей і таким чином стають позитивним засобом виховання і самовиховання. Це позитивний засіб виховання і самовиховання. Це вид самостійної діяльності дітей різного віку, принцип і метод розвитку дитячого життя, форма пізнання. Це форма пізнання дітей і спосіб організації їхнього життя та неігрової діяльності.

2. дитяча гра - це діяльність, в якій пізнається і вивчається навколишній світ, що розгортається в найбільш вільній і природній формі.

Світ навколо дітей відкриває широкий простір для появи їхнього «Я», їхньої особистої творчості, активності та самосвідомості, самовираження.

3. ігри - багатогранне явище в житті дітей, вони мають синтетичний характер і вбирають в себе аспекти інших видів діяльності.

Це багатогранне явище в житті дитини. Це перший етап діяльності дитини в дошкільному віці, перший етап поведінки дитини в початковій школі, перший етап поведінки дитини в основній школі, перший етап поведінки дитини в середній школі, перший етап поведінки дитини в старшій школі. Поведінка, нормативні та нормальні види діяльності дітей молодшого шкільного віку, підлітків та юнацтва, їхні цілі під час дорослішання, Учні.

4. гра - це прагнення змінити психічну, інтелектуальну та біологічну основу дитини. Вона відчутно і повністю життєвий світ дитини. Гра - це розвиваюча практика.

5. гра - це спосіб пізнання дитиною себе в групі однолітків, соціальний досвід і доступ до минулих, теперішніх і майбутніх культур, це повторення соціальних практик для розуміння

6. гра - це свобода саморозкриття та саморозвитку на основі підсвідомості, розуму та творчості. Її продуктом є задоволення і процес, кінцевий результат розвиток реалізованих тут здібностей

7. гра є важливою сферою спілкування для дітей. У ній вирішуються спірні міжособистісні проблеми, сумісності, партнерства, дружби і товаришування. Під час ігор засвоюється і набувається соціальний досвід взаємовідносин. Ігри-це соціальна за своєю природою, складна система, що самоорганізується, поведінкова модель, що відображає практику і розвиток творчого прийняття рішень, уподобань і вільного вибору дитиною способу поведінки, унікальна сфера людської діяльності [103, с. 10].

Тому гра є найприроднішою і найцікавішою діяльністю для дітей і супроводжує їх протягом усього життя. Вона є джерелом фізичного і

психічного здоров'я, методом виховання і розвитку, способом набуття знань і основою для розвитку дитячої творчості та здібностей. Значною особливістю включення ігрової діяльності в початковій школі є те, що учні отримують досвід самостійності, вибору, відповідальності та ін.

РОЗДІЛ III. Експериментальне підтвердження ефективності виховної роботи під час онлайн-навчання у початковій школі

3.1. Ефективність навчання електронними навчально-ігровими ресурсами в початковій школі

Грунтуючись на теоретичному аналізі проблеми використання ігрових технологій у початкової школи, було встановлено, що вони сприяють розвитку уваги, уяви, мислення і фантазії, підвищують загальний інтерес дітей до навчання, сприяють поглибленню і розширенню предметного інтересу дітей до навчання.

Щоб підтвердити ці аргументи на практиці, нами було проведено уроки «Я пізнаю світ» та виховну годину з учнями четвертого класу Херсонської гімназії № 28 Херсонської міської ради. Метою було визначити рівень пізнавального інтересу учнів з природничих дисциплін та ефективність використання ігрових технологій для ознайомлення учнів з природничими науками.

Після проведених уроків та заходу ми узагальнили та систематизували результати, які наведені в таблиці 3.1.

Таблиця 3.1. Рівень пізнавального інтересу учнів на початку експерименту

№ п/п	Прізвище та ім'я дитини	Рівень		
		Високий	Середній	Низький
1	Швець Катерина			+
2	Софонова Марина		+	
3	Пилипенко Денис		+	
4	Рудик Світлана			+
5	Крюк Олександр		+	
6	Цвік Данило	+		

7	Коротка Оксана			+
8	Миронюк Микита		+	
9	Яковенко Анастасія			+

З таблиці видно, що одна дитина має високий рівень, четверо - середній і четверо - низький.

Учні часто не можуть встановити зв'язок навіть між поняттями одного предмета. Їхні знання часто відірвані від реальності, формалізовані та швидко застарівають.

Враховуючи таку ситуацію, доцільно змістити акцент на навчальну компетентність, набуття практичних навичок та побудову особистісної позиції студента.

Таким чином, на основі отриманих результатів та висновків можна зробити висновок, що для підвищення активності та знань учнів на уроках природничих дисциплін та під час виховних заходів доцільно використовувати інтерактивні методи та ігрові технології.

Мета будь-якої технології-досягти більш високого рівня освіти і розвитку. Для цього технологія навчання повинна відповідати наступним компонентам:

- науковий - всі методи навчання повинні мати наукову основу;
- узгодженість - всі компоненти технології (технології, методи і формати) повинні бути пов'язані і утворювати єдине ціле
- передбачуваність - необхідно чітко планувати етапи впровадження технологій і очікувані результати
- ефективність - вартість (час, емоції, матеріали і т. д.)) виправдано використання технологій для досягнення гарантованих результатів;
- відтворюваність - здатність техніки використовуватися і відтворюватися іншими текстурами;

- оптимальність-деякі методи мають багато переваг перед іншими в досягненні бажаного результату.

При підготовці уроків та заходів необхідно прочитати багато літератури за методикою та пошукати плани уроків учителів в Інтернеті. Кожен урок повинен включати інтерактивні вправи та завдання. Особливе місце ми відводимо роботі в групах та роботі з навчальними картками.

Структура уроку базується на сучасних нормах проведення інтерактивних уроків (див. додаток А).

Урок починається з розминки. Розминка замінює організаційний час. Використовуються цікаві логічні вправи, завдання, вірші, афоризми, зашифровані теми, ігри та додаткова інформація. Розминка є психологічною та творчою, вона допомагає учням підготуватися до сприйняття матеріалу та активно включитися в роботу на уроці.

Обов'язковим елементом кожного уроку є актуалізація опорних знань. На цьому етапі нами використовувалися «мозковий штурм», рольові ігри, які розроблялися на онлайн-сайтах, формувалися природничі диктанти, вправи, ребуси з онлайн-ресурсів, проблемні запитання та домашні завдання, які допомагали повторити вивчене, пов'язати частини уроку та предметний урок в цілому.

Мотиваційні навчальні вправи викликають мотивацію та стимулюють поведінку в класі. Використовуються поетичні рядки, цікаві віртуальні подорожі та екскурсії, які було розроблено на різноманітних онлайн-ресурсах наприклад Worldwol, Miro, Learning, цікава інформація з теми, ігри, асоціативний та порівняльний методи, постановка проблемних завдань та вправ, експерименти та тести тощо.

Узагальнення і систематизація знань, важливий етап уроку, включає в себе вправи з інтеграції та перевірки знань: проблемні завдання, завдання з пошуку і виправлення помилок, логічні ланцюжки і т. д.

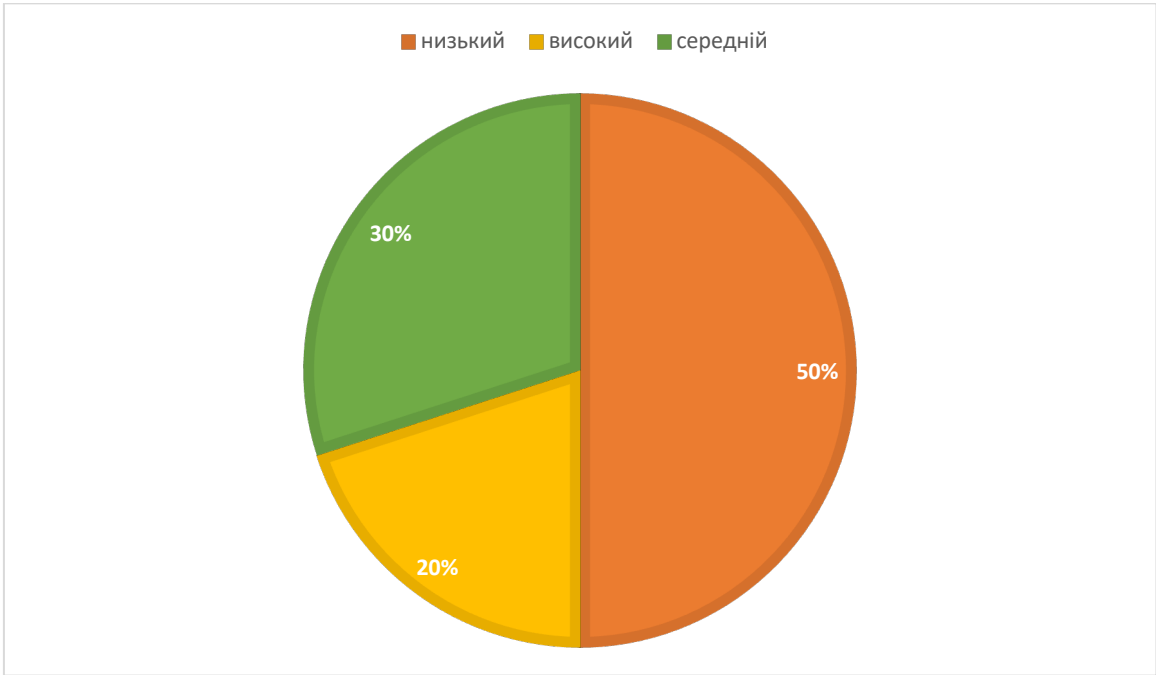
Підводячи підсумки уроку, кожен учень може зробити висновки на основі того, що він вивчив. На цьому етапі також використовувалися рольові та екологічні ігри, цитати знаменитостей і вправи: "Майк", "Мої очікування", "Квиток додому". Домашнє завдання переважно було творчим, пізнавальним, цікавим, індивідуальним або груповим.

Для тематичної оцінки по кожному предмету вибиралися різні рівні завдань: деки I і II повторювані і призначені для всіх учнів; рівні III і IV є творчими і мають 1-2 завдання на вибір. Тестові завдання на такі теми, як природний диктант, ланцюгові запитання та вправи, дозволяють учням ефективно працювати, інтегрувати матеріали, перевіряти свої досягнення та готуватися до тематичних оцінок. Порівняльні результати ми згрупували в таблиці 3.2.

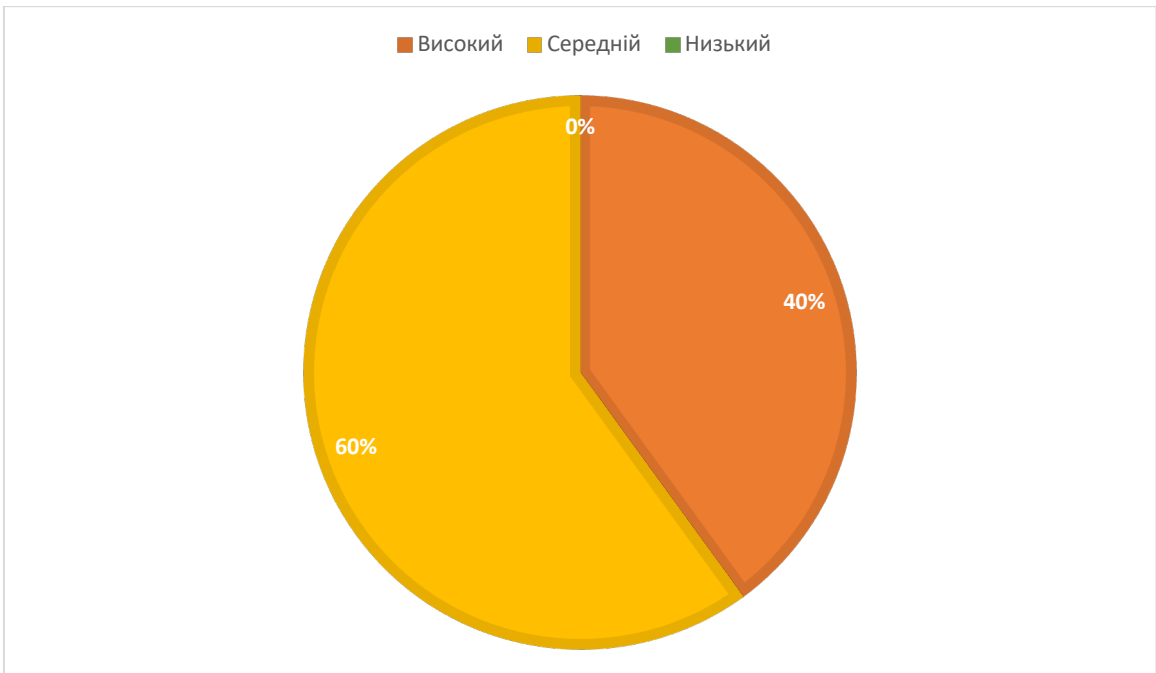
Таблиця 3.2. Результати

	Високий		Середній		Низький	
	контроль ний етап	контроль ний етап	контроль ний етап	контроль ний етап	контроль ний етап	контроль ний етап
контрольний клас	1-12%	4-50%	4-50%	4-50%	4-50%	1-12%
Експериментал ьний клас	4-25%	6-38%	8-50%	8-50%	4-25%	2-12%

Контрольний клас (Рис.3.1.):



Експериментальний клас (Рис.3.2.)



В експериментальному класі збільшилася кількість учнів з високим і середнім рівнем знань, зменшилася кількість школярів з низьким рівнем знань.

У контрольному класі цей результат менш очевидний.

Таким чином, це говорить про те, що зусилля з використання запропонованої ігрової технології дали позитивні результати. Загалом, освітній процес за допомогою використання ігрових технологій суттєво допомагає підвищити пізнавальний інтерес учнів як у навчальній, так і у виховній роботі.

ВИСНОВКИ

У ході роботи над магістерським дослідженням нами було зроблено наступні висновки.

Освіта - це не лише зусилля школи, спрямоване на виховання розумних учнів, але й інших факторів, спрямовані на підтримку учнів у створенні позитивного освітнього середовища.

Виховання за допомогою електронних пристроїв, таких як ноутбуки та мобільні телефони, не є реальним світом дитини. Ситуація погіршується, коли батьки відчують стрес через те, що вони не зацікавлені в освіті і не розуміють наданих матеріалів і методів навчання. У цьому випадку батьки чинять тиск на своїх дітей, а не сприяють йому. Так, для того, щоб школа досягла своєї мети - створення якісного освітнього середовища та надання якісної освіти, батьки та громада повинні виступати в ролі провідників, які допоможуть дітям повністю розкрити свій виховний потенціал.

Використання ігрових технологій у виховній та навчальній роботі в початковій школі в умовах дистанційної освіти є важливим і перспективним напрямом. Проведений аналіз показує, що правильно підібрані ігрові технології можуть бути ефективним інструментом залучення учнів до навчально-виховного процесу, особливо в умовах дистанційної освіти. Перш за все, ігрові технології можуть допомогти стимулювати активність студентів і поглибити їхній інтерес до процесу навчання.

Оскільки ігри є природним способом для дітей вчитися і сприймати світ, використання ігрових елементів може зробити навчання цікавим і змістовним навіть на відстані у дистанційному форматі.

Крім того, ігрові технології уможливають персоналізоване навчання, яке враховує потреби кожного окремого учня. Також вони дають можливість розвивати низку навичок, таких як співпраця, комунікація, критичне мислення

та творчість, викладачі можуть відстежувати прогрес у навчанні окремих студентів та адаптувати навчальний процес до їхніх потреб.

Незважаючи на всі ці переваги, використання ігрових технологій у дистанційній освіті пов'язане з певними проблемами, такими як потреба у відповідному апаратному забезпеченні, підготовка вчителів до використання таких технологій, питання безпеки даних та приватності.

Важливо також, щоб вчителі розуміли цінність цифрових навчальних, виховних ігор і вміло користувалися цифровими платформами (наприклад, як zoom і Google classroom та ін). Участь у добре розроблених навчальних програмах, які надають вчителям відповідні навички для оцінювання та впровадження відповідних ігрових технологій в початковій освіті, може підвищити рівень навчальної мотивації та загальної вихованості молодших школярів.

Отже, можна зробити висновок, що використання ігрових технологій у виховній діяльності вчителів початкової школи в умовах дистанційної освіти є перспективним та ефективним підходом, який сприяє якісному особистісному розвитку та навчанню дітей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Г. П. Лаврентьєва, “Здоров’язбережувальні вимоги до застосування електронних засобів навчального призначення”, Інформаційні технології і засоби навчання, №2(22),2011.[Електронний ресурс].Доступно: <http://www.journal.iitta.gov.ua>.
2. Л. Гриневич, О. Елькін, С. Калашнікова, “Нова українська школа : Концептуальні засад реформування середньої школи”. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://mon.gov.ua>.
3. В. Ю. Биков, В. В. Лапінський, “Методологічні та методичні основи створення і використання електронних засобів навчального призначення”, Комп’ютер у школі та сім’ї, № 2, с. 3–62, 2012.
4. А. М. Гуржій, В. В. Лапінський, “Електронні освітні ресурси як основа сучасного навчального середовища загальноосвітніх навчальних закладів”, Інформаційні технології в освіті, № 5, с. 30–37, 2013.
5. С. Г. Литвинова, “Особливості розробки критеріїв оцінювання електронних освітніх ресурсів“,Наукові записки., Випуск 4, Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти, Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, Частина 1, с. 63-67, 2013.
6. О. О. Власій, О. М. Дудка, Л. М. Кібірева, “Особливості розробки програмного забезпечення для початкової та середньої школи”, Комп’ютерно-інтегровані технології: освіта, наука,виробництво, вип. 19, с. 182–188, 2015.
7. О. М. Микитюк, Н. В. Олефіренко, Н. Д. Янц, “Технологія проектування електронних дидактичних ресурсі" в ” Засоби навчальної та науково-дослідної роботи, вип. 40, с. 141–153,2011.

8. С. В. Буртовий, “Організаційно-педагогічні умови формування готовності вчителів до використання електронних засобів навчання”, дис. канд. наук, Київ, 2013.
9. А. М. Коломієць, “Теоретичні та методичні основи формування інформаційної культури майбутнього вчителя початкових класів”, дис. докт. наук, Київ, 2008.
10. В. В. Коткова, “Формирование информатических компетентностей будущих учителей начальных классов в квазипрофессиональной деятельности”, дис. канд. наук, Херсон, 2012. ISSN: 2076-8184. Інформаційні технології і засоби навчання, 2017, Том 62, №6.44
11. Л. Є. Петухова, “Теоретико-методичні засади формування інформативних компетентностей майбутніх учителів початкової школи”, дис. докт. наук, Херсон, 2009.
12. I. Hal, S. Higgins, “Primary school students’ perceptions of interactive whiteboards”, *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 21, pp 102-107, 2005.
13. M. Lee, “Interactive whiteboards and schooling: the context”, *Technology, Pedagogy and Education*, vol. 19 (2), pp. 133–141, 2010.
14. D. Maher, R. Phelps, N. Urane, M. Lee, “Primary school teachers’ use of digital resources with interactive whiteboards: The Australian context”, *Australasian Journal of Educational Technology*, no. 28 (1), pp. 138-158, 2012.
15. В. Д. Лелетін, О. М. Мацьоха, О. А. Сєдова, “Навчальне середовище “1 учень – 1 комп’ютер”, *Комп’ютер у школі та сім’ї*, № 3, с. 27–29, 2011.
16. Т. О. Пушкарьова, “Основні результати експериментальної роботи з теми: “Впровадження моделі навчання “1 учень – 1 комп’ютер” (з 01.02.2009 до 01.07.2010 року)”, *Комп’ютер у школі та сім’ї*, № 6, с. 15–19, 2010.

17. О. М. Мельник, “Проектування електронних освітніх ресурсів з математики для учнів початкової школи”, дис. канд. наук, Київ, 2017.
18. О. М. Мельник, “Проектування електронних освітніх ігрових ресурсів з математики для учнів початкової школи: методичні рекомендації”, Київ : КОМПРИНТ, 2016.
19. В. М. Руденко, Математична статистика. Київ: Центр учбової літератури, 2012.
20. Alan Maley, "Games for children", Oxford University Press, 1999.
21. Bakhrom, K., & Mukarrama, J. (2022). THEORETICAL BASICS FOR ENGLISH TEACHING. TA'LIM VA RIVOJLANISH TAHLILI ONLAYN ILMIY JURNALI, 157-158.
22. G. Djumambetova, B. Khabibullaeva, & M. Jumayeva (2022). DIFFERENCES AND SIMILARITIES OF PROVERBS IN ENGLISH AND KARAKALPAK LANGUAGES. Science and innovation, 1 (B5), 106-107. doi: 10.5281/zenodo.7005635
23. Jumaeva Mukarrama, Azimov Jasurbek, & Saidov Kamoliddin. (2022). TEACHING LISTENING SKILLS IN ENGLISH. Academicia Globe: Inderscience Research, 3(06), 252–255. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/HB7Y9>
24. Jumayeva, M. (2022). ISLOM MA'RIFATINING TA'LIM-TARBIYA SIVILIZATSIYASIGA TA'SIRI. Eurasian Journal of Social Sciences, Philosophy and Culture, 2(8), 41–44. извлечено от <https://inacademy.uz/index.php/ejsspc/article/view/3419>
25. Jumayeva, Mukarrama Bekzodovna (2022). OLIY TA'LIMDA INNOVATION USUL VA VOSITALAR. Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences, 2 (Special Issue 20), 214-226. doi: 10.24412/2181-1784-2022-20-214-226

26. M. Jumayeva (2022). CHARACTERISTICS OF VERBS IN ENGLISH AND UZBEK LANGUAGES. *Science and innovation*, 1 (B7), 711-714. doi: 10.5281/zenodo.7264531
27. M. Jumayeva (2022). EFFECTIVE CREATIVE WAY OF ERKIN VAHIDOV.
28. TRANSLATOR, POET, HERO OF UZBEKISTAN.. *Science and innovation*, 1 (B5), 404-409. doi: 10.5281/zenodo.7059373
29. M. Jumayeva (2022). UYG'ONISH DAVRI ALLOMALARINING PEDAGOGIKA VATA'LIMTARBIYAGA O'ZGACHA YONDASHUV ASOSIDAGI QARASHLARI TAHLILI. *Science and innovation*, 1 (B5), 26-29. doi: 10.5281/zenodo.6990805
30. M. Jumayeva, & M. Jumayeva (2022). THE IMPORTANCE OF FEATURE FILMS INCREASING THE EFFECTIVENESS OF ENGLISH LANGUAGE TEACHING. *Science and innovation*, 1 (B7), 581-583. doi: 10.5281/zenodo.7257719
31. M. Jumayeva, & M. Mahmudova (2022). INGLIZ TILIDA TALAFFUZI SHAKLLANTIRISH TAMOIYILLARI. *Science and innovation*, 1 (B5), 263-265. doi:10.5281/zenodo.7027100
32. Maxmudjonov Ibroximjon, & Jumayeva Mukarrama. (2022). HOZIRGI KUNYOSHLARINI IJTIMOYIY MUNOSABATLARGA KIRISHISHIDA CHET TILLARINI O'RGATILISHI VA UNING AHAMIYATI. *Involta Scientific Journal*, 1(5), 178–182. Retrieved from <https://involta.uz/index.php/iv/article/view/119>
33. Mukarrama Bekzodovna Jumayeva (2021). INTERACTIVE METHODS USED IN PRIMARY SCHOOLS. *Scientific progress*, 2 (4), 881-885.
34. Nikitin B. P. "Educational games", *Pedagogy*, 2001.
35. Piligin A. A. "Ways to upgrade school. Development of cognitive strategies for school: from the experience of a city experimental platform", Moscow, 2006.

36. Rixon, S. 1981. How to use games in language teaching. London: Macmillan Publishers Ltd.
37. Savinkina L.S. "Individual approach to underachieving students and undisciplined", 2002.
38. Turdieva Umidaxon, & Jumaeva Mukarrama. (2022). SIGNIFICANCE OF INFRASTRUCTURE AS A FACTOR IN DEVELOPMENT OF TOURISM SPHERE. Academic Research Journal, 1(3), 16–23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6880388>
39. Umidjon, G., & Mukarrama, J. (2022). USED IN LESSON PROCESSES EFFICIENCY OF INTERACTIVE METHODS. TA'LIM VA RIVOJLANISH TAHLILI ONLAYN ILMIY JURNALI, 161-162.
40. V.A. Belogurova, Scientific organization of the educational process, Moskva, GEOTAR-Media,2014.
41. V.S. Kukushkin, Pedagogical technologies: a textbook for students of pedagogical universities, Rostov n / a, Ed. Center "March", 2002.
42. A.Yu. Nagornova, Modern higher education: theory and practice: col. Monograph, Ulyanovsk, Zebra, 2020.
43. M.V. Noskova, Educational trajectories for the development of flexible skills (soft skills) among future specialists in practical health care (on the example of the discipline of psychology and pedagogy). Modern higher education: theory and practice: Monograph / by Ed. A.Yu. Nagornova, Ulyanovsk, Zebra, 2020. pp.283-291.
44. S.Yu. Simorot, Game technologies in the educational process or reflections on the "student playing". Problems of higher education, 2004, № 1, pp.83-84.
45. O.Al-jibury, M.Ahmed, M.Najim, R.Rabee, M.Ashraf, Y.Sherwani, O. Anjum, The trend toward digital in medical education – playing devil’s advocate, Adv Med Educ Pract, 2015. p.p.581–582. URL:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4610708>. DOI:
10.2147/AMEP.S95309

46. Cedefop, The changing nature, and role of vocational education and training in Europe, V 3: The responsiveness of European VET systems to external change (1995–2015), Cedefop research paper, № 67, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2018. URL: <http://data.europa.eu/doi/10.2801/621137>.
47. W. F. Crittenden, I. K Biel, W. A. Lovely, Embracing Digitalization: Student Learning and New Technologies. III. Journal of marketing education, 2019. volume 41, № 1. p.p. 5-14.
48. L.Delgaty, J.Fisher, R.Thomson, The ‘Dark Side’ of Technology in Medical Education. An innovative approach to publishing in medical and health professions education (2017). URL: <https://www.mededpublish.org/manuscripts/978>. doi:10.15694. 2017.
49. B.Mesko, Z.Györffy (2019) The Rise of the Empowered Physician in the Digital Health Era: Viewpoint. J Med Internet Res. Mar; 21(3). URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6454334>. doi:10.2196/12490
50. Vos, N., Meijden, H., & Denessen, D. (2011). Effects of constructing versus playing an educational game on student motivation and deep learning strategy use.
51. Dennis, A. Bhagwatwar, A., & Minas, R. K. (2013). Play for performance: using computer games to improve motivation and test-taking performance. Journal Of Information Systems Education, 24(3), 223-231.
52. Petkov, M. & Rogers, G. (2011). Using gaming to motivate today's technology-dependent students. Journal of Stem Teacher Education, 48(1), 7-12.

53. Алendarь_21-25.pdf
https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/13776/1/%d0%90%d0%bb%d0%b5%d0%bd%d0%b4%d0%b0%d1%80%d1%8c_21-25.pdf
54. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос. / І. М. Дичківська – К. : Академвидав, 2004. – 450 с
61. Мачинська Н.І., Опрыск М.А. Львівський національний університет імені Івана Франка <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-10-74-53>
56. Мицик О.М. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи. Англійська мова та література. 2013. № 22. С. 40–49.
57. Мила О.П. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови. Вінниця, 2013. 49 с.
58. . Буюк Р.Р. Навчаємо граючи. Початкове навчання та виховання. 2016. № 25. С. 26–28.
59. Вишковський І.С. Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. Психолог. 2004. № 21–22. 114 с.
60. Matei, A., & Vrabie, C. (2013). E-learning platforms supporting the educational effectiveness of distance learning programmes: a comparative study in administrative sciences. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 93, 526-530.
61. Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 7(2).
62. Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 26-40.

63. Araújo, E. S., de Freitas Alvarenga, K., Urnau, D., Pagnossin, D. F., & Wen, C. L. (2013). Community health worker training for infant hearing health: effectiveness of distance learning. *International Journal of audiology*, 52(9), 636-641.
64. Ariessanti, H. D., & Aini, Q. (2017). Penerapan iDu iLearning Plus berbasis Gamification Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Perguruan Tinggi. *Technomedia Journal*, 1(2), 37-49.
65. Berndt, A., Murray, C. M., Kennedy, K., Stanley, M. J., & Gilbert-Hunt, S. (2017). Effectiveness of distance learning strategies for continuing professional development (CPD) for rural allied health practitioners: a systematic review. *BMC medical education*, 17(1), 117.
66. Munir. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
67. Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538-544.
68. . Gowthami, S., & Kumar, S. V. K. (2016). Impact of smartphone: A pilot study on positive and negative effects. *International Journal of Scientific Engineering and Applied Science (IJSEAS)*, 2(3), 473478.
69. Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of depression and anxiety*, 7(1), 1-3.
70. Mateo, J., & Sangra, A. (2007). Designing Online Learning Assessment through Alternative Approaches: Facing the Con-cerns. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*. 294-301.
71. UNESCO. (2020, Maret 4). 290 million students out of school due to COVID-19:UNESCO releases first global numbers and mobilizes response. Dipetik April 13, 2020, dari UNESCO :<https://en.unesco.org/news/290-million-students-outschool-due-covid-19-unesco-releases-first-globalnumbers-and-mobilizes>

72. Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Jurnal Edukatif* 2(1), 28-37.
73. . Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., & Zvacek, S. (2003). *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education*, (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
74. Ashari, Z. M., Ngadiman, A. A., Zainudin, N. F., & Jumaat, N. F. (2018). The relationship between knowledge and attitude towards technology gadget usage with students' socio-emotions development. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 12(7), 152-163.
75. Coyne, L. W., Gould, E. R., Grimaldi, M., Wilson, K. G., Baffuto, G., & Biglan, A. (2020). First things first: Parent psychological flexibility and selfcompassion during COVID-19. *Behavior Analysis in Practice*, 1.
76. . Ni'mah, F. I. (2016). Manajemen Pembelajaran Jarak Jauh (Distance Learning) Pada Homeschooling "Sekolah Dolan". *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 25(1), 112-119.
77. Winingsih, Endang. (2020). Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. April.2020.Poskita.co:<https://poskita.co/2020/04/02/per-an-orangtuadalam-pembelajaran-jarak-jauh>.
78. Porumbu, D., & Necşoi, D. V. (2013). Relationship between parental involvement/attitude and children's school achievements. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 76, 706-710.
79. Singh, K., Bickley, P.G., Keith, T.Z., Keith, P.B., Trivette, P., and Anderson, E. (1995). The effects of four components of parental involvement on eighth grade student achievement: structural analysis of NELS-88 data. *School Psychology Review*, 24, 2, 299- 317.
80. Halgunseth, L. C., Perkins, D. F., Lippold, M. A., & Nix, R. L. (2013). Delinquent-oriented attitudes mediate the relation between parental

- inconsistent discipline and early adolescent behavior. *Journal of family psychology*, 27(2), 293.
81. Шуставаль С. Гра на уроці англійської мови як засіб підвищення пізнавальної активності школярів. *Початкова школа*. 2004. № 7. С. 40–42.
82. Бурим О. В. Соціальне виховання молодших школярів у приватних ЗНЗ: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.05 – соціальна педагогіка / О. В. Бурим. – Луганськ, 2008. – 22 с.
83. Калашнікова Т. В. Ігрові технології у практиці початкової школи. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2009. № 86. С. 108–111.
84. Наталія Казакова
https://library.sspu.edu.ua/wpcontent/uploads/2020/02/ped_nauki_%E2%84%969_2019.pdf#page=76
85. Бібік, Н. М. (2017). *Нова українська школа: порадник для вчителів*. Київ: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди» (Bibik, N. M. (2017). *The New Ukrainian School: teacher's manual*. Kyiv: PH "Pleiady").
86. Жигайло, О. О. (2016). Використання інноваційних технологій у позакласній роботі з математики вчителами початкових класів. *Педагогічні науки*, LXXISV, т. 1, 114- 119 (Zhyhailo, O. O. (2016). Using of innovative technologies in extracurricular work on mathematics in elementary school. *Pedagogical sciences*, LXXISV, vol. 1, 114-119).
87. https://library.udpu.edu.ua/library_files/stud_konferenzia/2018_1/79.pdf
88. Горелова О. В.
<https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/737160/1/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B2%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%96%CC%88%202023.pdf#page=81>

89. Фіногенов А. В. Ігрові технології в школі : навчальний метод. посібник. Київ : б.в., 2001. 105 с.
90. . Бутрім В. Л. Інтерактивні дидактичні ігри в початковій школі. Київ : Шкільний світ, 2007. 56 с.
91. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав, 2004. 450 с
92. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос. / І. М. Дичківська – К. : Академвидав, 2004. – 450 с.
93. Эл'конь Д. В. Psychology`ya y`гры / D. B. Эл'конь. – М. : VLADOS, 1999. – 360 с.
94. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навч.-метод. пос.] / автор-упорядник Т. В. Войцях. – Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014. – 92 с.