


Комунальний заклад вищої освіти  
«Хортицька національна навчально-реабілітаційна  
академія» Запорізької обласної ради  
Факультет реабілітаційної педагогіки та соціальної роботи  
Кафедра педагогіки та методик навчання

## МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

Застосування ігрових технологій в системі вивчення дисциплін мовно-  
літературної  
освітньої галузі

Виконала студентка групи ПОМ-2  
спеціальності 013 Початкова освіта  
Васильчук Світлана Валеріївна Керівник:  
Фурман О.Ф.  
Рецензент: Тяпкіна Н.І.  
Нормоконтроль:  Карпачов К.А.

Запоріжжя  
2022

Факультет реабілітаційної педагогіки та соціальної роботи  
Кафедра педагогіки та методик навчання  
Освітньо-кваліфікаційний рівень другий (магістерський)  
рівень Спеціальність 013 Початкова освіта

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Завідувач кафедри  Лупінович С. М.  
“24\_” лютого \_2021 року

**ЗАВДАННЯ**  
**НА МАГІСТЕРСЬКУ РОБОТУ СТУДЕНТКИ**  
**Васильчук Світлани Валеріївни**

1. Тема магістерської роботи

Застосування ігрових технологій в системі вивчення дисциплін мовно-літературної освітньої галузі

Керівник магістерської роботи Фурман Ольга Федорівна, старший викладач кафедри, кандидат філологічних наук, затверджені наказом закладу вищої освіти від “11” жовтня 2021 року № 327/од.

2. Строк подання студентом роботи 30.04.2022

3. Вихідні дані до магістерської роботи

Метою дослідження є вивчення особливостей використання ігрових технологій навчання на уроках мовно-літературної освітньої галузі в початковій школі.

Об’єкт дослідження – ігрові технології навчання в системі шкільного початкового навчання.

Предмет – педагогічні умови застосування ігрових технологій у системі вивчення дисциплін мовно-літературної освітньої галузі.

Магістерська робота: 48 с., 1 рис., 68 джерел.

4. Зміст магістерської роботи (перелік питань, які потрібно розробити):

1. Теоретичні основи застосування ігрових технологій у системі вивчення дисциплін мовно-літературної освітньої галузі.

- 1.1. Сутність гри, ігрових технологій та їх роль в удосконаленні освітнього процесу
- 1.2. Науково-методичні підходи до тлумачення поняття «дидактична гра»

1.3. Особливості застосування дидактичних ігор на уроках рідної мови та літературного читання в початковій школі





2. Організаційно-методичні засади застосування ігрових технологій в системі вивчення мовно-літературної освітньої галузі

2.1. Використання ігрових технологій на уроках літературного читання

2.2. Використання ігрових технологій на уроках української мови

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень).

6. Консультанти розділів магістерської роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
I Теоретичні основи застосування ігрових технологій в системі вивчення дисциплін мовно- літературної освітньої галузі	<b>Фурман О.Ф.,</b> старший викладач	<b>27.02.2021</b> 	
II Організаційно- методичні засади застосування ігрових технологій в системі вивчення мовно- літературної освітньої галузі	<b>Фурман О.Ф.,</b> старший викладач	<b>03.09.2022</b> 	

7. Дата видачі завдання

**25.02.2021**

### КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів магістерської роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Опрацювання науково-методичної літератури з теми магіст. роботи	Березень 2021	
2.	Складання плану роботи.	Березень 2021	

3.	Написання теоретичного розділу	Квітень - червень 2021	
4.	Робота над практичною частиною	Вересень - січень 2021	
5.	Написання висновків	Лютий – березень 2022	
6.	Проходження нормоконтролю.	Квітень 2022	
7.	Захист роботи.	Травень - червень 2022	

Студент

Керівник роботи

С. В. Васильчук

О.Ф. Фурман

## ВСТУП

**Актуальність теми.** Галузь мовної та літературної освіти спрямована на всебічний розвиток дитини та формування однієї з найважливіших компетентностей учнів НУШ – комунікативної. Незалежно від професії, кожна людина має вміти зв'язково спілкуватися. Володіння словом дозволяє ділитися з іншими знаннями, власними думками та враженнями, відстоювати свої переконання та уникати непорозумінь. У період становлення особистості молодшого школяра відбувається оволодіння мовою і мовленням, які є засобом пізнання, спілкування, виховання та розвитку, самовираження, утвердження в суспільстві.

На сучасному етапі модернізації та реформування освітньої галузі практичною проблемою організації навчання є вибір нових форм, методів та засобів навчання молодших школярів. У сучасному інформаційному світі педагог повинен йти у ногу з часом, не лише обираючи ефективні методи, але й такі, що мотивуватимуть та зацікавлюватимуть учнів упродовж усього навчання.

Ефективним методом навчання є гра. Гра забезпечує плавний і комфортніший перехід дітей до навчальної діяльності, підвищує емоційну складову освітнього процесу, а головне, кожне заняття з використанням гри значно покращує навчання учнів, і навіть успішність маленьких школярів.

Проблему ігрової діяльності молодшого школяра представлено в багатьох дослідженнях: концепції культурно-історичного походження психіки (Л. Виготський, О. Запорожець); культурологічній теорії гри (Й. Гейзинга); психологічній теорії діяльності (Л. Виготський, О. Леонтьєв, С. Рубінштейн); теорії навчально – пізнавальної діяльності (Н. Бібік, Г. Костюк, В. Сухомлинський, О. Савченко); психологічній теорії ігрової діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонтьєв); теорії соціальної детермінованості ігрової діяльності (П. Блонський, Л. Венгер, Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Запорожець); теорії керівництва ігровою діяльністю дітей (Н. Анікєєва, Л. Артемова, Л. Виготський, Р. Жуковська, О. Запорожець, Я. Коменський, В. Котирло, Н. Кудикіна, Г. Люблінська, В. Менджерлицька, Н. Менчинська, С. Русова, В. Сухомлинський, А. Усова, К. Ушинський); педагогіці гри школярів, що будується на засадах теорії гуманістичної педагогіки та психології (Ш. Амонашвілі, Г. Балл, С. Русова, В. Сухомлинський).

Потреба використання ігрових технологій зростає з кожним роком. Перенасичення сучасних школярів інформацією спостерігається у всьому світі, і Україна не є винятком. На формування особистості впливають телебачення, радіо, відео, комп'ютерні мережі, які містять величезний обсяг інформації. Школа ж вимагає такої організаційної діяльності, яка б

забезпечувала розвиток ініціативних, активних, творчих, здатних до саморозвитку, самоосвіти, самооцінки та відбору інформації, впровадження різноманітних інноваційних навчальних програм та реалізації принципу гуманного ставлення до дітей.

Унікальність гри дає можливість зробити цікавою і захопливою не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, а й звичайні етапи навчання. Допитливість уявного світу активізує монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрових дій активізує всі психічні процеси дитини.

Гра сприяє використанню знань у новій ситуації, тому засвоєний учнями матеріал проходить своєрідну практику, вносить різноманітність та інтерес до процесу навчання. Саме ігрові технології є тією формою навчання, яка сприяє практичному використанню знань, отриманих під час уроків та у позаурочний час.

**Об'єкт дослідження** – ігрові технології навчання в системі шкільного початкового навчання.

**Предмет** – педагогічні умови застосування ігрових технологій у системі вивчення дисциплін мовно-літературної освітньої галузі.

**Мета дослідження** – вивчити особливості використання ігрових технологій навчання на уроках мовно-літературної освітньої галузі в початковій школі.

#### **Завдання:**

- визначити місце та роль ігрової технології в шкільному початковому навчанні;
- охарактеризувати концептуальні основи ігрових технологій навчання;
- визначити відмінність гри від ігрової технології навчання;
- подати класифікації ігрових технологій навчання;
- визначити особливості використання ігрових технологій навчання на уроках мовно-літературної освітньої галузі;
- розкрити особливості гейміфікації як засобу підвищення мотивації учнів до вивчення дисциплін мовно-літературної освітньої галузі;
- дати характеристику дидактичній грі як одному із способів залучення дітей молодшого шкільного віку до активної розумової діяльності;
- дослідити особливості застосування дидактичних ігор на уроках літературного читання та рідної мови.

**Гіпотеза дослідження** – використання ігрових технологій навчання на уроках мовно-літературної освітньої галузі сприятиме активізації мислення дітей, мимовільному засвоєнню матеріалу, зацікавлюватиме дитину; ігрові технології є поліфункціональним методом навчання.

**Методи**

**дослідження:**

– теоретичні методи дослідження: аналіз, порівняння, систематизація та узагальнення даних на основі вивчення психолого-педагогічної літератури уможливили аргументоване обґрунтування змісту та структури провідних категорій дослідження, визначення критеріїв та показників, комплексу педагогічних умов застосування ігрових технологій в системі вивчення дисциплін мовно-літературної галузі;

– емпіричні: педагогічне спостереження, аналіз уроків з точки зору досліджуваної проблеми, вивчення учнівських робіт, аналіз мовленнєвої діяльності.

Інформаційною базою дослідження стали наукові праці провідних вітчизняних і зарубіжних учених, періодичні видання.

**Наукова новизна і практичне значення результатів дослідження** полягає в тому, що розглянуто теоретичні основи застосування ігрових технологій в системі вивчення дисциплін мовно-літературної освітньої галузі, розкрито сутність гри, ігрових технологій та їх роль в удосконаленні освітнього процесу, визначені особливості застосування дидактичних ігор на уроках рідної мови та літературного читання в початковій школі, обґрунтовано науково-методичні підходи до класифікації дидактичних ігор.

## ВИСНОВКИ

Виконавши завдання нашого дослідження, можна зробити такі висновки:

1. Робота над виконанням теоретичних завдань та запровадження в практичну діяльність ігрових технологій підтвердили нашу гіпотезу, що використання ігрових технологій навчання на уроках мовно-літературної освітньої галузі зацікавлюватимуть дитину, сприятимуть активізації її мислення, мимовільному засвоєнню матеріалу. Ми дійшли висновку, що для дітей молодшого шкільного віку ігрова діяльність залишається важливою, особливо в першому циклі навчання (1-2класи).

2. Ігрові технології поліфункціональні, оскільки їх використовують у навчальній діяльності на різних етапах уроку, різних вікових груп, вони виконують навчальну, виховну, корекційну, соціокультурну тощо функції. За нашими спостереженнями, у процесі гри за допомогою визначених прийомів роботи та створення ігрових ситуацій посилюється мотивація навчальної діяльності, активність учнів, конкуренція, що спонукає молодшого школяра на досягнення поставлених цілей. Ігрове навчання сприяє розвиткові уваги, мовлення, мислення, рефлексії та забезпечує особистісне зростання кожного учасника гри, знімає психологічну напругу. Граючись, учнівство пізнає навчальний матеріал, розв'язує навчальну проблему.

3. Ігрова діяльність на уроках мови й читання сприяє оволодінню мовою як засобом спілкування, формуванню швидкого, свідомого читання, запам'ятовуванню матеріалу. Така діяльність захоплює та веде молодших школярів в уявний пізнавальний світ, викликаючи цим цікавість до вивчення навчального матеріалу. На уроках літературного читання широко використовуємо літературні ігри, вікторини, нестандартні уроки (урок-концерт, КВК), на уроках української мови – мовні ігри залежно від навчального змісту (фонетичні, лексичні, граматичні тощо), чайнворди, кросворди та ребуси тощо.

4. Ігрова технологія – це спеціально вибудована система чітких ефективних дій (ігор), які використовуються на різних етапах уроку з навчальною метою. На відміну від гри ігрова технологія має чітко визначену структуру: дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила. Після застосування ігрової технології вчитель разом з дітьми підбиває підсумки здобутих чи закріплених знань. Гра ж здебільшого слугує джерелом отримання позитивних емоцій, задоволення й виконує розважальну функцію.

5. Особливості дидактичної гри: дидактична мета ставиться у формі ігрового завдання, освітня діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як її засіб; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з



ігровим результатом.

6. Під час використання ігрових технологій учитель повинен враховувати індивідуальні особливості дітей, їхній вік. Ігри сприяють здобуванню знань і мовленнєвого досвіду не лише за вказівки вчителя, а за бажанням самих школярів, яке виникає в процесі гри. Навчальна діяльність учнів молодшого шкільного віку має будуватися на творчому використанні ігрових дій. Ігрові дії можуть ставати частиною інтерактивних та творчорозвивальних технологій.

7. Гейміфікація – це новий термін у вітчизняній педагогіці. Розуміємо його як використання окремих елементів ігор у неігрових практиках упровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою. Гейміфікація формує ігрове мислення та ігрову динаміку для залучення молодших школярів до виконання завдань, що перетворює освітній процес на гру. Гейміфікація відрізняється від інших ігрових форматів тим, що її учасники орієнтовані на ціль своєї реальної діяльності, а не на гру як таку, де ігрові елементи інтегруються в реальні ситуації для мотивації конкретної поведінки у конкретних умовах.

7. У педагогічній науці розроблені різні види ігрових технологій. Залежно від рівня педагогічної майстерності учителя дидактична гра може перетілитися в ігрову технологію за умови чітко визначеного педагогом дидактичного завдання, усвідомлення ігрового задуму, чітких правил для гравців.

8. Ми переконані, що сучасний вчитель повинен активно використовувати ігрові технології у своїй роботі. Саме ігрові технології дозволяють створити середовище навчання, у якому одночасно вивчається теорія та формуються практичні навички.