

Міністерство освіти і науки України  
Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка  
Кафедра фундаментальних дисциплін початкової освіти

«До захисту допускаю»  
завідувач кафедри фундаментальних  
дисциплін початкової освіти,  
доктор педагогічних наук, професор  
\_\_\_\_\_ Володимир КОВАЛЬЧУК  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 р.

## **Використання ігрових технологій на уроках української мови у початковій школі**

**Спеціальність 013 Початкова освіта**  
**Освітня програма Початкова освіта**

### **Магістерська робота**

на здобуття кваліфікації – Магістр з початкової освіти.  
Вчитель початкових класів закладу загальної середньої освіти

**Автор роботи Бреніч Марта Михайлівна** \_\_\_\_\_

*підпис*

**Науковий керівник кандидат педагогічних наук,  
доцент Луців Світлана Ігорівна**

\_\_\_\_\_  
*підпис*

**Дрогобич, 2025**



## АНОТАЦІЯ

### Бренич М.М. Використання ігрових технологій на уроках української мови у початковій школі

У роботі з'ясовано, що сучасна школа повинна не лише надавати знання, але й стимулювати та підтримувати бажання вчитися. У цьому контексті ігрові технології стають корисним інструментом для молодших школярів і вчителів. Феномен гри протягом історії людства привертав увагу видатних митців, філософів, соціологів, психологів і педагогів.

Визначено, що використання ігрових методів на уроках української мови в початковій школі є ефективним засобом формування мовленнєвої компетентності, розвитку комунікативних навичок, пізнавальної діяльності та навичок впливу.

Доведено, що ігрові технології особливо ефективні в початковій школі, де поєднуються навчальні та розважальні аспекти. Вчитель одночасно навчає учнів та бере участь у їхній грі, а учні під час гри навчаються. Це дозволяє вчителям початкової школи зробити процес навчання захопливим та цікавим.

**Ключові слова:** гра, ігрові технології, комунікація, мовні ігри, дидактичні ігри, рольові ігри.

## ABSTRACT

### Brenich M.M. The use of game technologies in Ukrainian language lessons in primary school

The work reveals that a modern school should not only provide knowledge, but also stimulate and support the desire to learn. In this context, game technologies become a useful tool for younger schoolchildren and teachers. The phenomenon of the game throughout the history of mankind has attracted the attention of prominent artists, philosophers, sociologists, psychologists and teachers.

It has been determined that the use of game methods in Ukrainian language lessons in primary school is an effective means of forming speech competence, developing communication skills, cognitive activity and influence skills.

It has been proven that game technologies are especially effective in primary school, where educational and entertainment aspects are combined. The teacher simultaneously teaches students and participates in their game, and students learn during the game. This allows primary school teachers to make the learning process exciting and interesting.

**Keywords:** game, game technologies, communication, language games, didactic games, role-playing games.

## ЗМІСТ

<b>Вступ.....</b>	<b>5</b>
<b>Розділ 1. Ігрові технології як одна із унікальних форм навчання молодших школярів.....</b>	<b>9</b>
1.1. Сутність та основні типи ігрових технологій.....	9
1.2. Теоретичні аспекти застосування ігор як методу навчання учнів у початковій школі.....	13
<b>Розділ 2. Методика використання ігрових технологій на уроках української мови у практичній діяльності вчителя початкової школи.....</b>	<b>22</b>
2.1. Використання ігор на різних етапах уроку української мови.....	22
2.2. Система ігор на уроках української мови в початковій школі.....	26
2.3. Особливості методики проведення уроків української мови з використанням ігрових технологій .....	38
2.4. Ефективність апробованої методики роботи над використанням ігрових технологій на уроках української мови .....	42
<b>Висновки.....</b>	<b>48</b>
<b>Список використаних джерел.....</b>	<b>50</b>

## Вступ

У сучасному світі, що постійно змінюється, освіта стає безперервним процесом для кожної людини. Особлива роль у цьому належить вчителю початкової школи, який має сприяти формуванню позитивного ставлення до навчання, стимулювати допитливість та розвивати творчий потенціал молодших школярів, а також заохочувати їх до самостійного отримання знань та активної участі в навчальному процесі.

Використання елементів захопливості, гри та всього нового і непередбачуваного викликає у дітей подив і великий інтерес до навчання, що сприяє засвоєнню будь-якого навчального матеріалу. Для стимулювання активності дітей у навчанні потрібно додавати до змісту і методів роботи цікаві компоненти. Вимоги до сучасного вчителя початкової школи широко обговорюються. Проте, на питання про сутність педагогічної діяльності та способи формування особистості з дитини, а також забезпечення надійного підґрунтя знань, намагається відповісти новий напрям у педагогіці – педагогічні технології.

Поняття «педагогічна технологія» в контексті навчального процесу вперше з'явилося в 1886 році завдяки англійцю Джеймсу Саллі. Сучасні дослідники пропонують різні підходи до визначення педагогічних технологій, або дидактичних, згідно з теорією О.Пехоти.

За словами відомої дослідниці М.Чепіль, «кожен педагог і батьки усвідомлюють, що педагогічні технології є одним із дієвих способів і методів навчання, оскільки вони створюють сприятливі умови для активної участі дітей у навчальному процесі, самостійного пошуку рішень проблем, розвитку креативності та уяви, глибшого розуміння різних явищ та процесів, а також, що важливо, для подолання рутини, задоволення потреби у відкритті нового. Отже, завдання вчителя початкових класів полягає в розширенні горизонтів дитячого сприйняття світу, поглибленні знань, розвитку відчуттів та навчанні жити в навколишньому світі» [33, 8].

Основи теорії та педагогічне значення використання ігор у навчальному процесі були детально досліджені багатьма науковцями. Етапи когнітивного

розвитку дитини описав швейцарський психолог Жан Піаже, який стверджував, що вік від семи до десяти років є періодом формування конкретного мислення, на якому ґрунтується навчання. Оскільки значна частина учнів не має достатніх навичок для засвоєння інформації, педагоги зіткнулися з необхідністю адаптації традиційних методів навчання.

Психологи провівши низку досліджень, дійшли висновку, що дитина спочатку здатна виконувати певні дії у співпраці з дорослим, а згодом переходить до самостійного їх виконання. Вони почали розробляти дидактичні матеріали, що включали елементи творчості, зокрема, ігрові технології.

На сьогоднішній день вчитель має можливість відійти від суворих методичних рекомендацій і обирати програми та підручники з різних доступних варіантів, аналізувати їх з точки зору методики викладання конкретного предмету, або ж створювати власні програми та навчальні матеріали. Важливо пам'ятати, що школа є середовищем, у якому дитина живе і прагне бути щасливою, відчуваючи відповідальність за результати навчання перед вчителем і батьками.

Отже, сучасна школа повинна не лише надавати знання, але й стимулювати та підтримувати бажання вчитися. У цьому контексті ігрові технології стають корисним інструментом для молодших школярів і вчителів. Феномен гри протягом історії людства привертав увагу видатних митців, філософів, соціологів, психологів і педагогів.

Такі педагоги-новатори, як С.Френе (Франція), Марія Монтесорі, Ж.Декролі (Італія) та інші, використовували ігри у своїй практиці. Їхні педагогічні ідеї, особливо ідеї М.Монтесорі, набули широкої популярності та продовжують знаходити прихильників у багатьох країнах світу, включаючи Україну.

У навчальних програмах для 1-4 класів підкреслюється, що курс української мови є важливою складовою початкової освіти, оскільки мова є не лише окремим предметом, але й основним засобом для засвоєння інших дисциплін [25].

Використання ігор на уроках української мови сприяє не лише формуванню мовних навичок і розвитку мовлення, але й покращує пам'ять, увагу, кмітливість, вміння класифікувати предмети та порівнювати їх.

У зв'язку з тим, що телебачення, відео, комп'ютери та Інтернет перенасичують учнів інформацією, від молодших школярів вимагається вміння самостійно відбирати потрібну інформацію, що також підвищує актуальність використання ігрових технологій на уроках у початковій школі. На думку провідних педагогів, педагогічна гра є однією з форм навчання, що розвиває подібні навички та сприяє практичному застосуванню знань, отриманих на уроці.

Таким чином, тема дослідження є актуальною та потребує постійного удосконалення та вивчення.

**Мета дослідження** полягає у вивченні особливостей та обґрунтуванні важливості застосування ігрових технологій на уроках української мови.

**Об'єктом дослідження** є уроки української мови у початковій школі.

**Предметом дослідження** є система ігрових завдань, що використовуються при вивченні української мови як засоби покращення якості знань.

Для досягнення поставлених завдань використано наступні методи дослідження:

Теоретичні: аналіз та синтез наукових джерел з досліджуваної проблеми та їх реферування.

Емпіричні: метод спостереження за навчальним процесом на уроках української мови в початковій школі; експериментальний етап дослідження використання ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі.

Відповідно до мети визначено наступні завдання дослідження:

1. Проаналізувати стан дослідження проблеми в практиці початкового навчання.
2. Визначити оптимальні методи та особливості застосування ігрових технологій на уроках української мови.

3. Описати методику використання ігрових технологій на уроках української мови у практичній діяльності вчителя початкової школи.

4. Довести ефективність апробованої методики роботи .

Наукова новизна та теоретичне значення дослідження полягає в обґрунтуванні теоретичної бази та проведенні експериментів, які підтверджують обґрунтованість застосування ігрових методів на заняттях з української мови в початкових класах; у роз'ясненні сутності терміну «ігрова технологія»; у визначенні та описі ключових видів ігрових методів; у розробці методичних рекомендацій щодо впровадження ігрових методів на уроках української мови в практичній роботі вчителя початкової школи.

Практична цінність дослідження полягає у створенні збірки цікавих ігор для уроків української мови в початковій школі та демонстрації результативності апробованої методики використання ігрових методів на уроках української мови.

Апробація та впровадження результатів дослідження. Основні тези магістерської роботи відображені у публікації Луців С., Бренич М. Використання ігрових технологій на уроках української мови у початковій школі. Розвиток науки та освіти в умовах глобалізації : матеріали II Міжнародної науковопрактичної конференції / Міжнародний гуманітарний дослідницький центр (м. Чернігів, 10 жовтня 2025 р.). Research Europe, 2025. 174 с. DOI: <https://doi.org/10.64076/ihrc251010.08>

Структура та обсяг наукової роботи. Магістерська робота складається з вступу, двох розділів, підсумкових висновків та переліку використаних джерел.

## **Розділ 1. Ігрові технології як одна із унікальних форм навчання молодших школярів**

### **1.1. Сутність та основні типи ігрових технологій**

Для успішного засвоєння знань, умінь і навичок важливо, щоб учень виявляв зацікавленість у навчанні, а вчитель зумів цю зацікавленість стимулювати.

Якщо спочатку учня приваблює гра, то згодом його зацікавить і пов'язаний з нею навчальний матеріал. У нього з'явиться потреба в вивченні, розумінні та запам'ятовуванні цього матеріалу, тобто він почне готуватися до гри.

З плином історії, ігри завжди були дзеркалом суспільства, відбиваючи його реалії, специфіку життя, роботи та звичаїв. Зміст ігор еволюціонував відповідно до змін у навколишньому середовищі та економічному добробуті. Вдосконалення інструментів та предметів побуту, розвиток мови та мислення сприяли трансформації ігор, збагачуючи їх зміст, роблячи їх більш захопливими та комплексними. Через ігрову діяльність та фольклор суспільство відображало та продовжує відтворювати своє існування [15, 67].

Використання ігрових методів у навчанні є важливим інструментом в початковій школі, оскільки позитивно впливає на формування та розвиток процесів сприйняття, уваги, пам'яті та інших. Окремі теми потребують від учнів початкових класів вольових зусиль і повторення різних завдань для їх засвоєння.

Гра дозволяє покращувати інтелектуальні здібності дітей та їх розвиток, а також формувати необхідні риси характеру для ефективної взаємодії між учасниками навчального процесу в ігровій формі.

Ефективність дидактичної гри залежить від дотримання таких умов:

- а) відповідність ігор типовим навчальним програмам початкової школи;
- б) ігрові завдання повинні відповідати рівню здібностей і розвитку учнів;
- в) необхідно враховувати вікові особливості молодших школярів;
- г) ігри мають бути різноманітними;
- д) залучення всіх учнів класу до дидактичної гри [18, 3].

Навчальна гра в початкових класах є ефективним інструментом навчання та виховання. Її визначення підкреслює педагогічну цінність та багатогранність використання – це структурний елемент уроку, що сприяє засвоєнню та закріпленню знань, розвитку вмінь та навичок, а також стимулює активність учнів. Освітня гра – це форма діяльності, спрямована на засвоєння навчального матеріалу згідно з цілями уроку.

В навчальних іграх діти проводять спостереження, зіставляють, розподіляють об'єкти за конкретними критеріями, здійснюють аналіз і синтез, відокремлюють важливі ознаки від несуттєвих, формують узагальнення.

Чимало ігор вимагають здатності чітко й зрозуміло висловлювати свою точку зору, використовуючи відповідні терміни. Вони відповідають особливостям розумового розвитку молодших школярів, збагачують навчальний процес емоційною складовою, дозволяють в доступній та цікавій формі формувати пізнавальні компетентності учнів, сприяють їх самореалізації, розвивають старанність та прагнення до досягнень [12, 13].

Ігрова діяльність на уроці для учнів – це розвага, а для педагога – метод навчання. Ігри на уроках української мови можна застосовувати для ознайомлення учнів з новим матеріалом, для закріплення вивченого, повторення попередньо здобутих знань і понять, для більш глибокого та осмисленого їх засвоєння, розвитку основних розумових операцій, розширення кругозору. Регулярне використання ігор позитивно впливає на результативність навчання.

Ігрові методи навчання – це вид активної діяльності дітей, під час якої вони опановують соціальні функції, відносини та мову як інструмент спілкування. Ігрова діяльність є свого роду дитячим моделюванням суспільних відносин, сприяє розвитку емоційної, моральної та інтелектуальної сфер дитини, її уяви, фізичному вдосконаленню, виховує волю та самоконтроль – важливі якості для подальшої діяльності [11, 126].

Гра та ігрові методи мають спільні риси, але відрізняються тим, що гра для дітей є звичною та привабливою формою діяльності. У грі легше долати труднощі та психологічні перешкоди. Кожна гра має результат, за який учень отримує винагороду: матеріальну, моральну або психологічну. Таким чином, гра

– це дієвий інструмент, який організовує, розвиває учнів, формує вміння спостерігати, аналізувати, зберігає інтерес до навчання [2, 16].

Ігрові методи належать до ігрового навчання, класифікація якого базується на двох критеріях: наявність моделі та наявність ролей, і використовуються в певній частині навчального процесу. Ігровий сюжет розвивається паралельно з основним змістом навчання, сприяє активізації навчання, полегшує засвоєння матеріалу.

Ігрові методи, як вид педагогічних, мають такі характеристики: чітке визначення цілей навчання, дослідження умов, способів, інструментів впровадження інновацій, прогнозування результатів, концентрація інформації, розподіл методу на етапи для досягнення дидактичного результату, комплексне застосування технічних та комп'ютерних засобів навчання та контролю.

Професор Марія Чепіль зазначає: «Організація навчального процесу, в якому навчання відбувається у формі ігрової взаємодії педагога та дітей, що дає можливість зробити навчальний процес різноманітним, встановити відносини між учителем та учнями, а також всередині колективу, полегшити засвоєння знань – є сутністю ігрових методів» [33, 18- 24].

Аналіз науково-методичної літератури, спостереження за уроками та особистий досвід дозволяють стверджувати, що гра є ефективним та швидким способом засвоєння навчальних дій. Вона мотивує до навчання, сприяє активній взаємодії учнів та проблематизації навчання, тому сучасні педагоги активно використовують ігри з роздавальними матеріалами, групове спілкування та моделювання різних соціальних ситуацій, що збагачує досвід, сприяє конструктивній взаємодії, вчить чітко формулювати думки та поважати різні точки зору. Кількість і різноманітність навчальних ігор, а також їхнє застосування на уроках, особливо української мови, постійно зростає.

Існують такі типи творчих ігор:

- сюжетні, де учні переносяться в різні історичні періоди або географічні місця (наприклад, урок-подорож, урок-екскурсія);
- ігри-драматизації та театралізації, в яких відтворюються фрагменти літературних творів, народних казок; рольові ігри, орієнтовані на соціальний

розвиток особистості, на відміну від драматичних (наприклад, моделювання ролей за віком, статтю, соціальним статусом);

- ділові ігри, що полягають у моделюванні ситуацій, близьких до реальних, в яких можуть опинитися учні. Такі ігри приносять задоволення від перевтілення в різних персонажів. У практиці досвідчених вчителів є ігри, які використовуються для створення казок [29, 4].

Ігри за правилами – це ігри, організовані вчителем.

Наприклад, дидактичні (навчальні, виховні та розвивальні); пізнавальні, інтелектуальні, народні (скоромовки, лічилки, примовки, загадки), комп'ютерні, ігри з музикою, майстер-класи з використанням ігрових технологій тощо.

Ці ігри мають багато варіантів і класифікуються за різними ознаками:

- за рівнем застосування: навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі, розвиваючі, комунікативні, діагностичні тощо;

- за ігровим середовищем: ігри з предметами та без них, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні (які різняться за змістом і можуть бути дидактичними, пізнавальними та інтелектуальними);

- за орієнтацією на особистісні якості: інформаційні (знання, вміння, навички); операційні (способи мислення); саморозвитку; формування вмінь; евристичні (творче мислення);

- за методом пошуку рішень у проблемній ситуації: імітаційні (відтворення діяльності організації або її підрозділів) [26, 7].

Сюжетно-рольові (відпрацювання тактики, виконання функцій). Для рольової гри створюється модель-п'єса, розподіляються ролі: урок-КВК, урок-казка, інтерв'ю, клуб за інтересами «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг»; ділові ігри (змагання, вікторини).

Сучасний світ потребує новітніх підходів до навчання. Зараз до звичної системи «вчитель-учень-підручник» додано комп'ютер, і учням необхідно опанувати комп'ютерні технології.

Нові інформаційні технології особливо важливі в початковій школі. Учні 1-4 класів мають переважно образне мислення, тому важливо навчати їх, використовуючи якомога більше якісних ілюстрацій, залучаючи до процесу

сприйняття нового не лише зір, але й слух, емоції та уяву. Навчання та виховання молодших школярів з урахуванням принципів гуманістичної педагогіки потребує поглиблення знань вчителів, тому обмін досвідом роботи сприяє покращенню їх професійного рівня. Проведення майстер-класів для вчителів початкової школи стимулює їх творчі здібності, покращує навички роботи в групах та використання різних ігрових методів [13, 25].

Ігрова діяльність – ефективний спосіб формування цілісності пізнавальних (інтелектуальних), емоційних і вольових складових особистості. Саме під час гри дитина робить більше, ніж звичайно. Ігри з музичним супроводом сприяють розвитку здатності дитини до генерування незвичайних ідей і знаходженню оригінальних рішень.

Музика допомагає дитині створювати ритмічні імпровізації до певного образу, інсценувати його, використовуючи музичні інструменти. Через образ, в який вживається, через роль дитина відкриває для себе різноманітність поглядів і відносин.

Творча суть ігрової діяльності з музичним супроводом, як показали українські науковці Олександр Митник та Леся Литвинчук, полягає в тому, що через неї дитина відтворює світ, своєрідно відображаючи його, тобто реалізується соціальна потреба, яка проявляється в бажанні дитини впливати на навколишнє середовище, стати активним учасником своєї діяльності [22, 45-46].

Отже, вивчивши різні види ігор, можна стверджувати, що ігрові технології навчання – це важливий інструмент розвитку дитини, сфера використання якого в педагогіці постійно розширюється.

## **1.2 Теоретичні аспекти застосування ігор як методу навчання учнів у початковій школі**

Розвиток вчителя як професіонала починається з формування креативного підходу до своєї роботи. Професіоналізм вчителя – це багатогранне явище. Воно включає різні аспекти його творчої діяльності: глибоке розуміння предмета, вміння найбільш ефективними способами передати свої знання

учням, враховуючи рівень їх когнітивного розвитку, здатність бачити в кожній дитині унікальну особистість і вміння прогнозувати результати своєї роботи.

Відомі психологи наголошували, що гра – це форма творчості, природна потреба людського організму [14, 31].

Педагог свій підхід до навчання читанню в першому класі коротко охарактеризував так: «Вчитися граючись!». Тому ми вважаємо, що нові шляхи до навчання, особливо мови, необхідно шукати в потенціалі навчальної гри, яка здатна активізувати діяльність, збільшити зацікавленість до предмета, стимулювати різні види комунікації, розвивати мовлення.

Уроки в початковій школі дуже різноманітні за змістом і структурою. Визначаючи підходи до їх проведення, вчителю потрібно враховувати змістові особливості предмета, умови та наявність матеріалів, в яких працює початкова школа [10, 11-12].

Ознайомившись з методикою навчання провідних методистів, стало зрозуміло, що використання ігрових технологій разом з традиційним навчанням має багато переваг. Суть підходу новатора полягає в тому, що він розробив унікальну методику навчання читанню за складами на основі оригінальних кубиків різних розмірів і заповнених відповідним матеріалом, залежно від складу (дзвінки – цвяшками, глухі – деревинками, голосні – мідними монетками і т. д).

Спосіб взаємодії вчителя і учнів, обумовлений грою, що сприяє реалізації дидактичних завдань і цілей навчання, є ігровим методом. Застосовуючи його, беруть до уваги такі характеристики:

- визначають ціль, спрямовану на зміст навчання, його засвоєння;
- передбачають вид навчально-пізнавальної діяльності;
- з'ясовують характер взаємодії учасників процесу.

Оптимальний результат на уроці допомагають отримати такі інтерактивні методи та прийоми: «Ажурна пилка», «Займи позицію», «Коло ідей», «Метод Прес», «Акваріум», «Мозковий штурм» та ін.

Визначаючи форми проведення уроків, враховують основні напрямки: дидактичну ціль ставлять у формі ігрового завдання; навчальну діяльність

підпорядковують правилам гри; навчальний матеріал використовують як її інструмент. Структуру уроку розробляють, керуючись дидактичною ціллю, компонентами гри, ігровою ідеєю.

Ігри можна проводити на кожному уроці, поступово ускладнюючи та урізноманітнюючи їх, враховуючи знання, набуті вміння та навички. Організація ігрової діяльності на уроці вимагає визначення навчальної, розвивальної та виховної мети, які були б спрямовані на розв'язання завдань, визначених вимогами програми для учнів початкової школи [9, 34].

Для ефективного використання ігор у навчанні важливо постійно змінювати їхній зміст: ускладнювати правила, замінювати матеріали, вводити несподівані лічилки або початки, ретельно планувати ігрові елементи та давати їм цікаві назви.

У педагогічній практиці часто застосовують дидактичні завдання, які подають учням в ігровій формі. У такому випадку навчальна мета стає непомітною для дитини, а засвоєння матеріалу відбувається в процесі цікавої гри. Метою дидактичних ігор є формування в учнів здатності поєднувати теоретичні знання з практичним застосуванням, що сприяє підвищенню їхнього інтересу до навчання.

Найбільш ефективними є дидактичні ігри, які не потребують від вчителя значної підготовки матеріалів, а від учнів – запам'ятовування складних правил. Наприклад, при вивченні теми «Прикметник» можна використовувати гру «Хто найуважніший?», де учні виписують усі прикметники з речення, яке зачитує вчитель. Перемагає той, хто знайде найбільше прикметників. Важливо використовувати наочність, яка зацікавить учнів.

Не можна допускати хаотичного проведення ігор на уроках. Вони повинні бути чітко організованими та цілеспрямованими. Учні мають розуміти не лише правила, але й зміст та форми гри. Правила треба розробити таким чином, щоб учні діяли по черзі або відповідали колективно, уважно слухали відповіді інших, вчасно їх виправляли, не повторювали вже сказаного, не заважали іншим, чесно визнавали свої помилки та виконували роль організаційного елемента. Вчитель повинен слідкувати за дотриманням правил, уникаючи

нотацій, які можуть зіпсувати настрій та інтерес до гри. Важливо також правильно організувати оцінювання досягнень учнів після завершення гри.

Навіть незначні досягнення та старання дитини необхідно підтримувати похвалою або невеликою винагородою. Критику слід починати з позитивних моментів. Помилки, неправильні відповіді та дії варто виправляти, пропонуючи альтернативні шляхи: «можна відповісти інакше», «є інший варіант», «можна зробити по-іншому» [16, 18].

Залучення учня до гри є ключовим методом навчання в ігровій технології. На уроках української мови в початковій школі використовуються різні види навчальних ігор. Розглянемо деякі з них.

Дидактичні ігри дуже популярні серед вчителів. Вони, на відміну від розвивальних, мають чітку структуру: ігрова ідея, правила, дії, дидактичні завдання, необхідне обладнання та очікуваний результат. Вони роблять урок цікавим, зрозумілим, активізують дітей, допомагають їм засвоювати матеріал, знімають напругу, що сприяє підвищенню рівня знань і розвитку творчих здібностей.

Наприклад, у дидактичній грі «Іншомовні слова» учні використовують словник іншомовних слів. Правила гри: клас ділиться на групи; кожна група отримує словник та картку із завданням (5 іншомовних слів), де потрібно з'ясувати значення слів та визначити джерело їх походження; на виконання завдання відводиться 5 хвилин. Група, яка першою виконає завдання, отримує нагороду – оплески. Ще одна гра, яка подобається дітям – «Склади шараду».

Щоб скласти шараду, необхідно вміти виділити окремі частини слова, які можуть включати звуки, літери, склади, словотворчі елементи або навіть цілі слова, і зашифрувати їх таким чином, щоб інші змогли відгадати. Кожна частина слова в шараді виконує певну функцію: вона може давати підказку про значення всього слова, вказувати на його граматичні ознаки або на семантичне значення окремих складових.

Мовні шаради ґрунтуються на розчленуванні слова на його складові частини та на логічній грі зі значенням цих частин. Часто для цього використовують різні граматичні чи лексичні ознаки, наприклад, рід, число,

відмінок або значення слова у конкретному контексті. Головна мета такої гри — за допомогою окремих підказок допомогти відгадувачу скласти цілісне слово, відшукавши логічний зв'язок між його частинами.

Шаради розвивають не лише мовну кмітливість, а й увагу, мислення, уяву та вміння логічно аналізувати інформацію. Вони дозволяють учням краще усвідомлювати структуру слова, його морфологічні елементи, а також збагачують словниковий запас. Наприклад, у шараді можна зашифрувати префікс, корінь і суфікс слова окремо, дати для кожного підказку і запропонувати відгадувачу скласти їх у правильному порядку [20, 3].

Так, процес створення і розгадування шарад є інтерактивним і творчим завданням. Він стимулює пізнавальну активність, допомагає формувати навички мовного аналізу та сприяє розвитку логічного мислення. Шаради можна використовувати як у навчальному процесі, так і у позакласній роботі, і вони завжди залишаються цікавою формою гри зі словом для дітей та дорослих.

Під час письма учні можуть втомлюватися, тому важливо не лише підбирати навчальний матеріал, а й передбачати короткі перерви (валеохвилинки), які органічно вписуються в урок. Прості ігрові вправи та прийоми приносять дітям задоволення, викликають позитивні емоції та позитивно впливають на їхнє здоров'я. Наприклад, під час написання букв або великого тексту можна виконувати вправи для зміцнення м'язів рук.

Ігри для розвитку мовлення у дітей

Гра «Овочі»

Візьміть маленькі гарбузи (або інші овочі), підніміть їх угору. По черзі котіть їх по поверхні стола вперед, назад, вправо, вліво. Передайте овоч товаришу.

Гра «Лимон»

Уявіть, що ви тримаєте лимон у правій руці. Спробуйте його стиснути, щоб з нього потік сік. Напружте м'язи руки і поступово стискайте її в кулак. У вас вийшло видавити сік?

Мовні розваги, лото, вправи, завдання, ребуси - усе це заохочує дітей, збільшує їх інтерес до мови, поширює їх знання та сприяє розвитку допитливості й спостережливості.

Особливо захопливо проходять мовні ігри, в яких беруть участь усі школярі.

#### Лото «Наголос»

Кожен гравець отримує картку з 4-8 словами, в яких наголос падає на перший, другий або третій склад. Вчитель називає число (1, 2, 3), а діти закривають на картках слова, де наголос припадає на вказаний склад. Наприклад, якщо оголошено число 2, то на кожній картці закривається слово з наголосом на другому складі. Перемагає той, хто першим закриє всі слова на своїй картці.

Приклади слів для гри:

1. Весна, айстри, лісок, жабеня, овес, маяк, огірок.
2. Медаль, цибуля, учень, лисиця, портфель, пенал, яблуна, дитина.
3. Ясен, редиска, учитель, зима, буряк, фабрика, бузок, півник.
4. Ведмідь, письмо, черговий, бузина, буква, заєць.
5. Абрикос, герой, пшениця, пташка, олівець, ожина, рівень, скеля.

Робота з мовними загадками відіграє важливу роль у розвитку мовленнєвої компетентності дітей, формуванні їхньої уважності до звукового складу слів, логічного мислення, кмітливості та інтересу до мовних явищ. Мовні загадки пробуджують допитливість, стимулюють активне мислення та спонукають дітей шукати нестандартні шляхи розв'язання завдань. Вони сприяють розвитку фонематичного слуху, умінню виділяти звуки, склади та словотворчі елементи, що є основою грамотного письма та усного мовлення [26, 7].

Мовні загадки бувають різних типів. Одним із популярних видів є загадки, що ґрунтуються на заміні літери в слові для утворення нового слова. Наприклад: ніч – піч – річ. Такі вправи допомагають дітям усвідомлювати роль окремих звуків і букв у слові та розвивають навички аналізу словесної структури. Інший вид загадок передбачає додавання, віднімання або

перестановку літер у слові, що створює нові слова. Наприклад: голова – волога; круча – качур. Цей тип вправ розвиває логічне мислення та сприяє формуванню здатності бачити взаємозв'язок між словами, їхніми складовими та значенням.

Для ефективного використання мовних загадок важливо дотримуватися певного алгоритму роботи. Спершу слід пояснити дітям принцип розгадування кожного типу загадок, навести кілька наочних прикладів та обговорити їхнє рішення. Іншим етапом є спільна практика: учні розгадують загадки під керівництвом учителя, отримують підказки, аналізують помилки та обговорюють стратегії вирішення. Лише після цього загадки слід включати до регулярної роботи на уроках та в позакласній діяльності [29, 5].

Мовні загадки можуть застосовуватися у різних формах: індивідуальних, парних, групових або колективних. Їх можна використовувати на уроках української мови, літератури, розвитку мовлення, а також у позакласних заходах і під час ігор. Вони сприяють не лише мовному розвитку, а й соціальній взаємодії, формуванню комунікативних навичок, умінню працювати разом та слухати один одного.

Завдяки регулярній роботі з мовними загадками діти розвивають навички творчого мислення, збагачують свій словниковий запас, навчаються уважно слухати й аналізувати слова, а також формують позитивне ставлення до навчання. Водночас загадки допомагають виховувати інтерес до української мови, повагу до її структури, красу звучання та багатство словникового складу.

Нижче наведено приклади мовних загадок для учнів 2–4 класів, які можна застосовувати на уроках та у позакласній роботі:

### **1. Загадки на заміну літер:**

- Ніч → піч → річ
- Лис → ліс → лісок

### **2. Загадки на додавання або віднімання літер:**

- Голова → волога
- Круча → качур
- Дім → дімок

### **3. Загадки на перестановку літер:**

- Липа → пила
- Рак → кар

#### **4. Загадки на поділ слова на склади:**

- Малина → ма-лі-на, що можна поєднати зі словами «ма», «лі» та «на» для створення нових словосполучень
- Сонечко → со-не-чко

#### **5. Словотворчі загадки (утворення нових слів від відомих):**

- Книга → книжка
- Сад → садок

#### **6. Загадки з використанням фразеологізмів або приказок:**

- «Що росте, коли його садять?» – Соняшник
- «Що завжди з тобою, але не можна побачити?» – Тінь

Використання таких вправ дозволяє не тільки розвивати мовні навички, а й збагачувати словниковий запас, формувати логічне мислення, творчість та інтерес до рідної мови. Регулярне застосування мовних загадок створює в учнів уміння аналізувати слово, бачити взаємозв'язок між його частинами та значенням, що є важливою складовою формування загальної мовної компетентності.

Дидактична гра «Квадрати» може бути корисною для колективної роботи з усім класом на початковому етапі уроку для стимулювання інтересу. На дошці зображується квадрат із ключовим словом у центрі, наприклад, «радість». Учні пропонують слова (синоніми, іменники, прикметники, дієслова), які асоціюються з цим поняттям, і їх записують на сторонах квадрата. Для оцінювання знань учнів рекомендується використовувати кросворди.

Результативність використання ігор на уроці залежить від зацікавленості учнів, наявності необхідних матеріалів у кожного, і зрозумілості правил гри та поставлених завдань.

Вважаємо, що активне застосування ігрових методів у навчанні є надзвичайно важливим і ефективним, особливо в сучасних умовах, коли перед кожним педагогом постає складне завдання – виховання креативної, соціально адаптованої та морально зрілої особистості. Ігрові методи дають змогу

поєднати навчальний процес із природною для дитини діяльністю – грою, що значно підвищує рівень її зацікавленості, активності та мотивації до навчання.

Через ігрову діяльність учні легше засвоюють нові знання, розвивають мислення, уяву, креативність і здатність до самостійного пошуку рішень. Вони вчаться працювати в колективі, спілкуватися, домовлятися, брати на себе відповідальність та аналізувати результати своєї діяльності. Крім того, гра створює емоційно позитивний фон навчання, що сприяє кращому запам'ятовуванню інформації, формуванню впевненості в собі та зменшенню тривожності під час освоєння нових знань.

Ігрові методи є особливо ефективними у початковій школі, де процес навчання має бути природним, цікавим та максимально наближеним до потреб і вікових особливостей дітей. За допомогою дидактичних ігор, рольових ігор, мовних ігор та ігор на розвиток мислення можна не лише закріпити матеріал уроку, а й формувати у дітей такі важливі якості, як уважність, логічне мислення, кмітливість, самоконтроль та вміння співпрацювати з іншими.

Ігрові методи також сприяють розвитку творчих здібностей учнів, адже у процесі гри дитина вчиться шукати нестандартні шляхи вирішення завдань, експериментувати зі словами та образами, створювати власні історії, казки чи моделі поведінки. Такі навички є надзвичайно важливими для подальшого розвитку особистості та успішної соціальної адаптації в сучасному світі.

Отже, активне застосування ігрових методів у навчанні не лише підвищує ефективність засвоєння знань, а й формує у дітей гармонійно розвинену особистість, здатну до творчості, соціальної взаємодії та морального вибору. Саме тому педагоги повинні планомірно включати ігрові елементи в усі види навчальної та позакласної діяльності, роблячи процес навчання цікавим, змістовним та психологічно комфортним для кожного учня.

## **Розділ 2. Методика використання ігрових технологій на уроках української мови у практичній діяльності вчителя початкової школи**

### **2.1 Використання ігор на різних етапах мовного уроку**

Українська мова є головним предметом навчання в початковій школі, кожен урок з якого є комплексною системою, що охоплює зміст навчального матеріалу та організацію роботи з ним. Для того, щоб уроки були цікавими та приносили задоволення учням, необхідно, щоб навчання характеризувалося різноманітністю стилів, форм і засобів, було новаторським і базувалося на оригінальному підході, можливості самостійного вибору, а також включало ігрові ситуації, які б стимулювали інтерес до вивчення рідної мови та сприяли розвитку творчої особистості.

Проаналізувавши навчально-методичну літературу, було зроблено висновок, що урок залишається основною формою організації навчальної діяльності. Серед основних видів уроків виділяють комбінований урок (найбільш поширений). Його структура включає: організаційно-мотиваційний етап; перевірку домашнього завдання; актуалізацію попередніх знань; пояснення нового матеріалу; підведення підсумків уроку та пояснення домашнього завдання [32, 65].

Існують також такі види уроків, як урок засвоєння нових знань, урок розуміння знань, формування на їх основі необхідних умінь і навичок, урок контролю знань, умінь і навичок учнів, урок-узагальнення та систематизації знань, урок аналізу результатів письмових робіт, а також нетрадиційні уроки: інтегровані, уроки-ігри, уроки-змагання.

Структури різних видів уроків мають схожі риси.

Визначаючи методику їх проведення, вчителю необхідно враховувати змістовні особливості кожної теми та продумати, які ігрові методи можна використовувати на кожному етапі, щоб досягти поставленої мети, активізувати діяльність учнів та дотримуватися вимог до сучасного уроку граматики, читання, навчання орфографії. До таких вимог належать: єдність навчальної, розвивальної та виховної мети; цілеспрямованість, чіткість та внутрішня логіка

уроку; єдність розвитку мислення і мовлення учнів; необхідність приділяти достатню увагу словниковій роботі та розвитку усного зв'язного мовлення; чіткість внутрішньої логіки уроку, його цілеспрямованість; засвоєння нових знань та їх застосування у мовленнєвій практиці [22, 45].

Урок української мови має бути насамперед спрямований на розвиток мовлення та мислення учнів. Тому, важливо правильно обирати методи та принципи навчання. Значну роль відіграють наочні методи, такі як спостереження, розгляд предметів і малюнків, перегляд діафільмів, а також ігрові технології. Ці методи допомагають молодшим школярам використовувати набуті мовні знання, вдосконалювати вміння та навички за допомогою дидактичних вправ, що передбачають багаторазове повторення розумових і практичних дій. Спостереження показують, що принцип «граючись – навчаємось» є одним з найефективніших у початковій школі [29, 4].

Далі розглянемо, як цей принцип можна застосовувати на різних етапах уроку української мови.

Організація учнів до роботи, мотивація навчальної діяльності та оголошення мети уроку є важливими.

Початок уроку є важливим етапом. Залучення казкових героїв, таких як Червона Шапочка, Буратіно, Гномик, Мудра Сова, Бабуся Множина, Тітонька Однина, Колобок, або героїв мультфільмів, наприклад, Чебурашки, Зайчика, Крокодила Гени, значно активізує процес сприйняття матеріалу та полегшує запам'ятовування мовних явищ або певних граматичних категорій. Вони можуть бути гостями або ведучими уроку, залежно від віку учнів. Вчителі початкової школи часто облаштовують ігрові куточки з такими казковими героями у класах, що полегшує проведення ігор і допомагає учням запам'ятовувати граматичні категорії різних частин мови.

Для зацікавлення дітей певною темою використовують віршовану форму початку уроку, яка містить проблемні ситуації. Наприклад, у грі «Вилучи зайві слова» вчитель добирає гасло уроку, додає до нього окремі слова, записує зашифроване гасло на дошці та пропонує учням вилучити зайві слова і прочитати його.

Зашифроване: (один, навчати, добре, лисиці, знати, хто, весна, хоче, все, того).

Правильне: Добре того навчати, хто хоче все знати.

Гра «Живе чи неживе?»

Вчитель називає слова, а учні розподіляють їх на дві колонки: «істоти» та «неістоти». Приклад слів: вокзал, депутат, поле, директор, абрикос, апельсин, криниця, бібліотека, подруга, веселка, банкір, фермер, агроном, дівчинка, ягода, герой.

Гра «Складанка»

Учням пропонується розв'язати лінгвістичні приклади, утворюючи нові слова.

Приклад: піти – ти + вень = півень.

На кожній парті є картки із завданнями.

\*Варіант 1:\* базар – зар + ран = ...; Дра + кон = ...; ца + пок = ...; пити – ти + поріг – по = ... (Відповіді: баран, дракон, цапок, пиріг)

\*Варіант 2:\* Верб – ба + блюдце – це = ...; черга – а + ода – да + вий = ...; Бук + вар – р = ...; чари – и + царівна – цар = ... (Відповіді: верблюд, черговий, буква, чарівна)

Гра «Злови слово»

Вчитель називає різні слова. Учні повинні плескати в долоні, коли чуять власну назву (іменник).

Приклади: Запоріжжя, парта, Іванко, ручка, папуга, Одеса, карта, Марічка, дівчинка, Миколайович, Дністер, Карпати.

Гра-змагання «Хто швидше?»

До кожного поданого іменника потрібно дібрати якомога більше прикметників з тих, що написані на дошці (окремо для кожного ряду учнів).

Приклади: колесо, літо, дощ; кулька, яблуко, вовк; олівець, лисичка, ліс; осінь, книжка, зима.

За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал, за помилку – штраф 2 бали. Перемагає команда, яка назве більше правильних прикметників.

Рекомендовано використовувати ігри пошукового характеру, наприклад, «Назви ласкаво» та «Іменник у моєму портфелі».

Гра «Камінь – вата»

Клас ділиться на дві команди. Вчитель називає слова з твердими або м'якими приголосними. Коли чують слово з твердим приголосним, встає команда «Камінь», з м'яким – «Вата».

Для закріплення знань про частини мови підійдуть ігри «Злови свою частину мови» та «Розгадування ребусів».

На етапі перевірки знань можна застосовувати ігри творчого характеру, а також кросворди, вікторини, ігри «Сходинки слів», «Пошук аналогів», «Знайди помилку», «Вірю-не вірю», «Виключення зайвого», «Злови м'який звук», «Розділи на групи», «Кола на воді», «Квіти рідного краю», «Знайди свою пару».

Гра «Розділи на групи»

На столі розкладені різні предмети. Учні повинні поділити їх на дві групи: слова з м'яким приголосним та слова з твердим приголосним.

Гра «Оплески по колу»

Діти стають у коло.

Вчитель пропонує подякувати оплесками один одному за роботу на уроці. Потім кожен повертається до сусіда і говорить слова подяки або підтримки.

Гра «Склади шараду»

Учні розгадують шаради, повторюючи знання з граматики та лексики.

Гра «Добери слово»

До заданих іменників потрібно дібрати декілька прикметників.

Приклад: книга – цікава, товста, старовинна, художня; ялинка – гарна, струнка, зелена.

Гра «Утвори іменник, прикметник, дієслово з одного кореня»

Учитель пише на дошці три-п'ять коренів. Учні утворюють і записують іменник, прикметник та дієслово від кожного кореня.

Приклад: зелен-, біл-, син- (зелень, зелений, зеленіти).

Варіант 1:

Гра «Визнач частину мови»: Вчитель називає слова, а учні показують картку, що позначає, до якої частини мови належить слово (іменник, прикметник, дієслово).

Варіант 2:

Гра для закріплення знань про частини мови. Педагог дає учням картки з назвами частин мови (наприклад, іменник, прикметник, дієслово). Потім він вимовляє різні слова, і діти повинні підняти картку з тією частиною мови, до якої належить це слово.

Приклади слів для гри: хлопчик, дочка, дитина, запашний, годувати, турист, білий, корова, писати, блискучий, з дерева, ранковий, гравець, йти. Використання ігрових методів сприяє зацікавленню учнів та активізує їх мислення.

Варіант 3:

Мета гри: закріпити вміння визначати частини мови. Учитель готує картки з назвами «Іменник», «Прикметник», «Дієслово». Під час гри, вчитель називає слово, а учні повинні підняти відповідну картку, яка вказує на те, якою частиною мови є це слово.

Отже, використання ігор на уроках робить навчання цікавим та залучає всіх учнів до активної роботи.

## **2.2. Система ігор на уроках української мови в початковій школі**

Вивчення української мови в початкових класах – це, перш за все, оволодіння майстерністю слова. Гарне слово відіграє важливу роль у становленні та розвитку творчої особистості молодшого школяра, у формуванні його світогляду, збагатити який можливо різними виражальними засобами рідної мови.

З цієї причини, на уроках української мови мовні розминки створюють позитивний настрій для сприйняття навчального матеріалу, заохочують учня до активної творчої діяльності.

Проста розповідь про побачене, що зацікавило, здивувало, надихнуло, має бути обов'язковою частиною кожного заняття. Розглянемо детальніше мовні вправи та завдання, які варто використовувати. Це вправи, спрямовані на розвиток фантазії та уяви. Учні із задоволенням створюють незвичайні історії, мовні казки, де головними героями є звичайні та вигадані персонажі.

На заняттях з української мови можна пропонувати учням другого класу вправи «Уяви себе», «Якби я», «Що було б» та інші. Наприклад, вчитель пропонує учням скласти фантастичну розповідь про те, що сталося б, якби зникли з мови голосні звуки, або не стало в мові розділових знаків [7, 34].

На уроці української мови у 2 класі при вивченні теми «Буквосполучення дж, дз» корисно використовувати загадки. Наприклад, можна запропонувати загадки-добавлянки для відгадування:

Гучно скликає учнів на урок... Вода прохолодна тече і хоче напоїти... Блискуче та прозоре, як скло... Біля гаю має дім і збирає нектар з квітів... Літає над квітами, гучно махає крилами, лякаючи метелика. Хто це? ...

Варіанти відповідей: джерело, дзвінок, бджола, джмелик, дзеркало.

Українські народні загадки мають важливе історико-пізнавальне значення. Вони сприяють розвитку спостережливості, уваги, кмітливості, збагаченню уяви та фантазії.

Для засвоєння лексичних і граматичних понять можна використовувати різноманітні мовні ігри: кросворди, вікторини, аукціони, ігри типу «Сходи» або «Пошук аналогів».

Цікавою та давньою розвиваючою грою є казка. Казка – це один з основних і найпоширеніших жанрів усної народної творчості. Фантастичні елементи казок стимулюють мислення, розвивають уяву, спонукають до активного сприйняття навколишнього світу. Сьогодні вчителі застосовують казки у своїй роботі з учнями. Наприклад, у грі «Продовж казку» вчитель читає

частину казки і пропонує дітям самотійно придумати її закінчення. Це стимулює інтерес та розвиває творче мислення та уяву.

Дітям можна пропонувати самотійно складати казки при вивченні різних тем уроку.

На уроках української мови для закріплення навичок можна використовувати ігрові словникові диктанти. При вивченні теми: «Правопис слів з ненаголошеними е, и» можна використати таку лічилку-жарт:

Слухай, як лічити треба,  
Ти з(е,и)мля, я буду небо  
Я пушинка, ти п(е,и)ро.  
Ти трамвай, а я м(е,и)тро.  
Місто я, а ти с(е,и)ло, квітка я, а ти ст(е,и)бло.  
Ти в(е,и)сна, а я з(е,и)ма.  
Вас багато, я сама. Хто сам у цьому віршику?  
Відповідь – зима (перевірити написання слів).

Музичний супровід в іграх сприяє розвитку креативності та нестандартного мислення у дітей. Музика допомагає дитині створювати ритмічні імпровізації та інсценізувати образи з використанням інструментів. Ігрова діяльність з музикою дозволяє дитині відображати світ та реалізовувати потребу впливати на навколишнє середовище.

Уроки з елементами гри, змагання або театрального дійства дають можливість розвивати співочі та музично-ритмічні навички учнів одночасно з їхнім пізнавальним розвитком.

Важливість гри для дитини надзвичайно велика. Дошкільний період – це час, коли гра є головною діяльністю. Тому, розпочавши навчання в школі, молодший школяр не може повністю відмовитися від ігор, адже вони були значною частиною його життя. В. Сухомлинський підкреслював, що гра є необхідною умовою для гармонійного розвитку дитини, відкриваючи їй нові знання та уявлення про світ.

Особливе місце серед різних видів ігор займає рольова гра, яка часто розглядається в навчальній літературі, особливо у контексті вивчення іноземних мов. Це пояснюється тим, що рольова гра передбачає створення імітаційних ситуацій, де дитина виконує певну роль, використовуючи відповідний словниковий запас, будуючи речення та відтворюючи певну модель поведінки.

Дослідники стверджують, що використання рольових ігор на заняттях має позитивний вплив:

- учні можуть пристосовувати мовний матеріал і застосовувати його в реальних ситуаціях;
- у школярів молодшого віку зростає прагнення спілкуватися українською мовою не тільки в школі, демонструючи внутрішню зацікавленість у вивченні мови;
- рольові ігри сприяють кращому запам'ятовуванню матеріалу та заохочують активність учнів;
- рольові ігри допомагають вчителю та учням зблизитися і налагодити контакт.

На сьогоднішній день існує багато класифікацій, за якими фахівці поділяють рольові ігри на різні категорії. Найбільш доцільно виділити ігри, що базуються на казках, пізнавальні, побутові та світоглядні ігри. Хоча чіткої різниці між цими групами немає, кожна з них має свої особливості.

Казкові рольові ігри – це відтворення сюжету відомої казки. Такі ігри фактично є театральною постановкою. Під час цих невеликих вистав особлива увага приділяється розвитку ораторського мистецтва учнів.

Зазвичай, вчителі використовують такі ігри не на уроках української мови, а на уроках літератури, під час вивчення певної казки. Іншим варіантом є проведення казкових рольових ігор на позакласних заходах. І хоча на таких святах здається, що найважливіше – це костюми, насправді гра-казка не тільки покращує мову учасників, але й розвиває їхні навички публічного виступу. Учні стають акторами, стежать за вимовою, змінюють голос і намагаються адаптувати свою мову до мови персонажа.

Не слід плутати відтворення казки зі рольовою грою на казкову тематику. Дослідники підкреслюють, що будь-які ігри, в тому числі й казкові рольові ігри, повинні відповідати ключовим критеріям:

1) концептуальність – будь-яка педагогічна технологія базується на певній науковій концепції, теорії, яка дозволяє надати філософське, психологічне, соціально-педагогічне обґрунтування визначених цілей та завдань;

2) системність та цілісність – педагогічна технологія характеризується конкретною логікою процесу, взаємозв'язком та взаємозалежністю всіх її компонентів;

3) керованість – можливість діагностичного визначення цілей, планування, розробки та коригування педагогічної технології на різних етапах навчального процесу;

4) результативність – досягнення високих показників при використанні оптимальних ресурсів, певна гарантія результатів, відповідних освітнім стандартам;

5) динамічність – зміни та перетворення педагогічної технології у змінному освітньому середовищі відбуваються таким чином, щоб забезпечити максимальну реалізацію її потенціалу;

6) гнучкість та варіативність – передбачає орієнтацію педагогічної технології на розвиток суб'єктності учнів;

7) відтворюваність та адаптивність – можливість успішного застосування педагогічної технології різними педагогами в аналогічних умовах і подібних навчальних закладах [12, 31].

Другу групу складають навчальні ігри. Їх особливість полягає у відповідності навчальній програмі, тобто чіткій адаптації до теми уроку. Тому таку гру не рекомендується проводити на уроці, присвяченому складній темі. Важливо, щоб усі учні класу брали участь у навчальних іграх. Це дозволить вчителю бути впевненим, що навчальна тема не залишилася поза увагою нікого. «Необхідно акцентувати увагу учнів лише на найважливіших і найбільш характерних рисах окремих термінів і понять, подаючи матеріал у доступній та цікавій формі, оскільки це сприяє зацікавленню учнів предметом» [22].

Побутові ігри є особливо популярними на уроках української мови. Вони базуються на моделюванні побутових ситуацій, де учасники спілкуються українською мовою. Тематика таких ігор різноманітна: «У магазині», «В автобусі», «У бібліотеці», «У школі», «Вдома», «На морі», «На виставці», «У театрі» тощо.

Дослідники наголошують: Для ефективної та результативної ігрової діяльності на уроці необхідно дотримуватися наступних вимог:

1. Готовність всіх учасників до гри. Кожен учень повинен знати правила гри, розуміти її суть, чітко усвідомлювати мету, кінцевий результат і послідовність дій.

2. Підготовка до гри. Вчитель повинен нагадати учням словосполучення, кліше, які будуть використовуватися під час гри, записати їх на дошці. Гра повинна базуватися на знайомому для учнів матеріалі.

3. Формулювання завдання гри. Учні повинні чітко розуміти мету та завдання гри, кожен учень повинен знати свою роль.

4. Якщо гра об'ємна, краще проводити її поетапно, щоб учні засвоїли всі елементи гри.

5. Необхідно допомагати учням, спрямовувати їхні думки, контролювати дисципліну [17, 25].

Остання група ігор – світоглядні. Вони не обмежуються рамками однієї навчальної дисципліни. Це інтеграція у формі рольової гри. В ігровій, невимушеній атмосфері учні розширюють знання не лише з української мови, але й з інших предметів. У них розвивається мовлення, формується логічне мислення, вони набувають природничих та суспільних компетентностей.

Створюючи ігрову ситуацію, початок, дії та ігрову атмосферу, вчитель веде своїх вихованців до пізнання цікавого та невідомого. Гра безпосередньо впливає на розвиток особистості дитини. Саме тут учень початкової школи знайомиться з поведінкою та взаєминами дорослих, які стають прикладом для його власної поведінки, здобуває базові навички спілкування рідною мовою, якості, необхідні для встановлення контакту з однолітками. Захоплюючи учня та

змушуючи його дотримуватися правил відповідно до взятої на себе ролі, гра сприяє розвитку почуттів та вольової регуляції поведінки.

Під час рольової гри відбувається реалізація прагнення дитини до самореалізації. Потреба у визнанні виявляється у двох аспектах: з одного боку, учень прагне бути «як усі», з іншого – «кращим, ніж усі» [6, 54]. Ця мотивація визначає досягнення дитини та розвиток її як особистості.

Таким чином, мотив «бути як усі» стимулює розвиток дитини, «підтягує» її до загального середнього рівня. Водночас, учень у грі прагне «бути кращим, ніж інші».

Уроки-подорожі, уроки-змагання та уроки-казки є особливо цінними. Наприклад, на уроці з теми "Звуки і букви" можна провести урок-подорож до лісової школи під музичний супровід. Під час подорожі діти можуть виконувати рухи тварин чи птахів, чий звук вони чувають у записі. Рекомендується використовувати музику на різних уроках, оскільки вона може заспокоювати та мобілізувати до роботи.

На уроках української мови важливо приділяти значну увагу формуванню та вдосконаленню артикуляційних умінь і навичок учнів. Як відомо, для роботи над артикуляцією рекомендується використовувати скоромовки, які повинні бути цікавими та змістовними [18, 3-4].

Використання рольових ігор на уроках української мови в початковій школі буде результативним за умови їх систематичного застосування. Учень не повинен відчувати непередбачуваності або випадковості в проведенні гри. Вона має органічно вписуватися в структуру багатьох, якщо не кожного, уроків.

Важливим елементом рольової гри є правила. Правила забезпечують рівні умови для всіх учасників та організують процес гри. Рольові ігри часто проводяться у формі діалогів, проте найефективнішою є полілогічна гра, коли до взаємодії залучені всі учні класу.

Підведення підсумків рольової гри здійснює вчитель. Разом з тим, учні також можуть оцінити себе або свого однокласника. Для вчителя важливо визначити, чи досягнуто навчально-виховних цілей, а для учня важливий сам процес участі. Вдалою є та гра, яка була цікавою та корисною. Якщо учні з

нетерпінням чекатимуть наступної гри, це свідчить про те, що поточна гра досягла бажаних результатів.

На думку О. Олійник, «гра є усвідомленою, цілеспрямованою діяльністю, в якій відображається потреба дитини в активності» [19, 29].

Гра навчає дитину взаємодіяти з іншими людьми, сприяючи її всебічному розвитку: інтелектуальному, фізичному, трудовому, естетичному та моральному. Тому відомі педагоги минулого, такі як Я-А. Коменський, А. Дістервег, Й. Песталоцці, К. Ушинський, С. Русова, В. Сухомлинський, а також сучасні дослідники приділяли значну увагу питанню використання гри в роботі з молодшими школярами [10, 20].

Гра – це діяльність, в якій відбувається засвоєння різноманітного змісту та розвиток дитячої психіки. Це основа для переходу до наступних, більш зрілих стадій розвитку, до складніших видів основної діяльності. В процесі навчання через гру дитина вчиться не тільки слухати, але й розуміти, не тільки маніпулювати предметами, а й свідомо контролювати свої дії та психічні процеси, вчиться говорити, обґрунтовувати, дискутувати [13, 62].

«Гра формує у школярів потребу в знаннях, розвиток мотиву до нової діяльності – навчальної, що є одним з найважливіших факторів психологічної готовності дитини до школи» [1, 7].

Інколи помилково вважається, що рольова гра є простішою формою навчання, ніж звичайний урок. Насправді ж у грі одночасно діють два компоненти: навчально-пізнавальний та ігровий. Тому вчитель одночасно є і викладачем, і учасником гри; він навчає дітей та грає з ними, а діти, граючи, навчаються. Важливо, щоб під час рольової гри навчальне завдання стало особистим завданням дитини. Це робить рольову гру особливою формою ігрового навчання та ненавмисного засвоєння знань.

Розширення словникового запасу молодших школярів на уроках української мови буде успішним, якщо ігри будуть різноманітними та оригінальними. Ігри, такі як: «Хто у нас Найуважніший?», «Що в дивовижній коробці?», «Підбери слово за характеристикою», «Створи нове слово», «Зайвий елемент», «Хто назве більше?», «Крок – слово», «Підбери влучне слово»,

«Споріднені слова», «Синоніми», «Один – багато» та інші, значно збагачують словниковий запас. Їх мета – навчити школярів вільно володіти рідною мовою, активізувати діяльність учнів на уроці, виховувати дисциплінованість, організованість, відповідальність та колективізм.

Під час сюжетних рольових ігор учні активно спілкуються між собою. Вони усно називають різні об'єкти, дії з ними, свої ролі, формулюють висловлювання, описують уявний розвиток подій. Тут проявляються особливості мовлення кожного: словниковий обсяг, граматична структура, образність, виразність, емоційність тощо.

Наслідуючи один одного, діти переймають і характерні риси мовлення однокласників, що сприяє збагаченню їх словника, вдосконаленню граматичної будови та виразності власного мовлення.

«Ми – актори» - це рольова гра, де учні відтворюють різні мовленнєві ситуації, декламують поезію, зачитують уривки з прози, імітують проби на конкурсах, кастингах, талант-шоу на кшталт «Україна має таланти» тощо. Мета гри - розвиток риторичних навичок. Підкреслюється важливість навчання дітей грамотно висловлюватися, згідно з нормами української літературної мови, та необхідність щоденної роботи для розвитку мовленнєвих умінь.

Рольові ігри часто базуються на матеріалах казок, уявних ситуаціях, екскурсіях. Прикладом є рольові екскурсії «У нашому класі» та «У нашій школі», де деякі учні виступають у ролі екскурсоводів, а інші - у ролі екскурсантів, які знайомляться з класом або школою.

Особливе місце займають сюжетно-рольові ігри, які стимулюють творче переосмислення досвіду та створення нової реальності, що відповідає інтересам дитини.

Окремим видом є ігри-драматизації, де діти грають ролі казкових персонажів з використанням костюмів або їх елементів та декорацій. Сюжети казок («Ріпка», «Лисичка і Журавель» та ін.) стають основою для імпровізації. Ігри за казками часто переростають у самостійні творчі ігри з додаванням нових елементів. Крім ігрових відносин, у грі виникають реальні відносини, де діти

вчатися нормам поведінки, домовлятися, обговорювати, пропонувати і слухати поради.

У першому та другому класах доцільно активно використовувати різноманітну наочність, роздавальний матеріал, шаблони та допоміжні картки. Молодші школярі лише починають знайомство з навчальним процесом, тому їм необхідна чітка візуальна опора та структурована інформація, що допомагає краще орієнтуватися у навчанні та засвоювати новий матеріал. Наочність може включати картки із зображеннями, схеми, плакати, макети, ілюстрації до текстів, буклети та інші дидактичні матеріали. Вони дозволяють не лише пояснити складні поняття, а й розвивати у дітей спостережливість, логіку, увагу, а також формувати первинні навички самостійної роботи.

Роздавальний матеріал та шаблони допомагають учням правильно організувати свою діяльність, підказують послідовність дій та сприяють формуванню системності у навчанні. Крім того, такі засоби активізують дрібну моторику, що є важливою складовою розвитку мовлення та когнітивних здібностей дітей цього віку. Регулярне використання наочних матеріалів робить уроки більш зрозумілими, емоційно насиченими та цікавими, сприяє активній участі кожного учня та формує позитивне ставлення до навчання.

У третіх та четвертих класах педагог може поступово зменшувати обсяг наочності та інструкцій, поступово збільшуючи кількість самостійних завдань. Діти цього віку вже мають певний досвід навчальної діяльності, розвинуто увагу, пам'ять і логічне мислення, що дозволяє їм виконувати більш складні завдання без постійного контролю з боку вчителя. Самостійна робота сприяє формуванню відповідальності за власне навчання, умінню планувати час і послідовність дій, розвитку критичного мислення, аналізу та оцінки результатів.

Важливим елементом для старших початкових класів є інтерактивна та проектна діяльність. Це можуть бути мовні ігри, кросворди, творчі завдання, дослідницькі проекти, колективні роботи та завдання, що поєднують навчання з практичною діяльністю. Такі форми навчання дозволяють закріплювати знання на практиці, розвивати креативність, вміння працювати в команді, обговорювати та аргументувати свої думки, а також глибше розуміти матеріал.

Особливо важливо поєднувати різні форми роботи: фронтальну, групову та індивідуальну, щоб кожен учень мав можливість працювати у зручному для нього форматі, одночасно розвиваючи навички співпраці та самостійності. Учитель повинен ретельно підбирати завдання за рівнем складності, поступово ускладнюючи їх, щоб навчальна діяльність була цікавою, мотивуючою та водночас розвивальною.

Таким чином, організація навчальної діяльності у початкових класах повинна враховувати вікові особливості дітей. У 1–2 класах пріоритет віддається наочності, підтримці та спільній роботі з учителем, а у 3–4 класах — розвитку самостійності, творчості, мислення та вміння працювати з інформацією. Поетапне збільшення рівня самостійності учнів допомагає не лише засвоювати навчальний матеріал, а й формує впевненість у власних силах, відповідальність, організованість, навички співпраці та підготовлює дітей до подальшого навчання у середній школі.

Окрему увагу слід приділяти інтеграції навчальних завдань з життєвими ситуаціями: практичні вправи, рольові ігри, проблемні завдання, що моделюють реальні життєві ситуації, допомагають учням застосовувати знання на практиці, розвивають креативність, здатність до прийняття рішень та формують соціальні навички. Такий підхід сприяє не лише розвитку інтелекту, а й формуванню морально зрілої, соціально адаптованої особистості.

Цікавою для дітей є гра «Мікрофон».

Для розвитку пізнавальної активності учнів корисні такі форми навчання, як: дидактичні ігри, ігрові ситуації, нетрадиційні уроки.

Нетрадиційні уроки – це імпровізовані навчальні заняття з особливою структурою. Найбільш поширені: урок-казка, прес-конференція, урок-аукціон, урок-дидактична гра, урок-КВК, урок-конкурс, урок брейн-ринг, урок-вікторина, театралізовані уроки, уроки творчості, які проводять учні, урок-фантазія, урок-рольова гра, урок-концерт та інші. Проведення подібних уроків робить процес навчання більш інтенсивним, захопливим, сприяє розвитку вміння співпрацювати, допомагає розкрити індивідуальні здібності кожного учня.

1. Зобрази тварину: Дитина обирає картку із зображенням тварини (наприклад, миша, вовк, лисиця, змія, бегемот) і відтворює її за допомогою рухів і звуків. Інші діти мають відгадати, яку тварину вона зображує.

2. Дзеркало: Двоє учнів стають один навпроти одного. Один показує дію жестами, а інший намагається точно її повторити, копіюючи не тільки рухи, а й вираз обличчя. Решта класу спостерігає за точністю відтворення.

3. Живий телеграф: Учні діляться на групи. Вчитель повідомляє кожній групі слово (іменник). Групи по черзі показують це слово рухами для інших команд.

4. Без слів: Одному учневі повідомляють тему для розмови, яку не знає інший. Перший учень повинен передати інформацію про цю тему за допомогою жестів.

5. Емоції персонажів: Прочитайте текст і визначте, які персонажі відчувають сум, радість або інші емоції. Проговоріть репліки цих персонажів з відповідною інтонацією.

6. Інтерв'ю: Після прочитання твору один учень стає «журналістом» і бере інтерв'ю в інших учнів, які відповідають на запитання, граючи ролі персонажів твору. Важливо емоційно провести інтерв'ю.

7. Подячна промова: Прочитайте текст. Підготуйте і виголосіть промову від імені автора твору, звернену до учнів, які його прочитали.

8. Відеореклама книги: Учні читають вдома цікаве оповідання, придумують і знімають відеорекламу цього твору. Рекламу демонструється в класі, щоб заохотити однокласників прочитати оповідання.

9. Спільна казка: Учні по черзі додають по одному реченню, щоб створити спільну казку. Вчитель починає: "Давним-давно...". Вчитель може записувати казку на диктофон, а потім усі разом її прослуховують та редагують.

10. Оповідання за словами: Вчитель пише на дошці 6 слів. Учні діляться на групи, і кожна група має скласти з цих слів міні-оповідання. Потім групи інсценують свої оповідання перед класом.

Отже, використання технологій ігрового навчання на уроках української мови дає змогу досягти високих та стійких результатів у навчанні молодших школярів. Це пояснюється тим, що навчання через гру забезпечує емоційне включення дитини у процес пізнання, а знання, здобуті в такій атмосфері, не просто запам'ятовуються, а стають частиною особистого досвіду. Ігрові методи сприяють розвитку не лише мовленнєвих навичок, а й логічного мислення, творчості, уваги та концентрації.

У процесі гри діти набувають практичного досвіду розв'язання різних завдань, що формує їх здатність знаходити вихід із нестандартних ситуацій, аналізувати та обґрунтовувати власні рішення. Крім того, ігрові технології допомагають формувати соціальні навички: вміння працювати в команді, співпрацювати, слухати та поважати думку інших, що є важливою складовою сучасної освіти та виховання гармонійно розвиненої особистості.

Використання ігрових методик робить навчальний процес більш динамічним і цікавим, стимулює внутрішню мотивацію учнів до навчання, зменшує страх перед помилками та сприяє формуванню позитивного ставлення до навчання. Таким чином, інтеграція ігрових технологій у викладання української мови не тільки підвищує ефективність засвоєння навчального матеріалу, а й створює умови для всебічного розвитку особистості дитини, закладаючи фундамент для подальшого успішного навчання та активної соціальної діяльності.

### **2.3. Особливості проведення уроків української мови з використанням ігор**

Сучасна початкова школа в Україні переживає важливі зміни, пов'язані з новими пріоритетами в початковій освіті. Сьогодні в Україні, як і за кордоном, опубліковано багато наукових робіт, де розглядається важливість і труднощі формування у дітей здатності застосовувати знання та вміння, отримані під час навчання, у реальному житті. Тому і підходи до проведення уроків української мови також потребують оновлення. На нашу думку, під час підготовки уроків вчителю варто дотримуватися наступних принципів: чітко формулювати

навчальні цілі, визначаючи їх через конкретні результати навчання, виражені в діях учнів, які вчитель може спостерігати та оцінювати; розробляти навчальний процес, який гарантує досягнення поставлених цілей; готувати відповідне навчальне забезпечення для уроку; встановлювати критерії оцінювання [19, 68].

Пропонуємо детальний план уроку української мови у 2 класі, запозичений у досвідченого вчителя Г. Шейко, з використанням сучасних методів навчання, а також різних підходів та принципів, а саме: пояснювально-ілюстративного, проблемного, частково-пошукового та дослідницького.

Тема: Уявлення про слова, що називають дії предметів.

Тип уроку: Урок формування вмінь і навичок.

Форма проведення уроку: навчальна гра «Допоможемо Попелюшці».

Мета: Сформувати розуміння слів, що називають дії предметів, вчити визначати такі слова в реченні, ставити до них запитання та використовувати їх у розповідях; виховувати бажання допомагати іншим; розвивати мовленнєву культуру учнів.

Навчальне забезпечення: зошити, ручки, олівці, конверт із листом від Попелюшки, плакат із переліком завдань, картки для групової роботи, м'яч, картка для самооцінювання роботи групи.

Хід уроку:

I. Організація класу до уроку.

II. Читання вчителем казки для визначення теми уроку.

Сьогодні на уроці ми вивчимо нові слова, а які саме, ви дізнаєтеся, коли прослухаєте казку (читання казки).

III. Постановка ігрового завдання через читання листа.

Стук у двері. Вчитель відчиняє. Йому передають лист. Прочитаємо його.

«Добрий день, учні 2 класу! Я дізналася, що ви дуже добрі діти, тому зможете мені допомогти. Зла мачуха та мої сестри знову поїхали на бал, а мені дали багато завдань, які я не можу виконати сама. Мені дуже сумно, адже я так хотіла потрапити на бал. Допоможіть мені, будь ласка.»

Діти, я не знаю, що нам робити. Ми мали сьогодні вивчати слова, що називають дії, а Попелюшка потребує нашої допомоги. Ми допоможемо

Попелюшці, а слова-назви дій вивчимо трохи пізніше. Подивіться, у конверті я знайшла план із завданнями, які придумала мачуха для Попелюшки. Починаємо їх виконувати.

#### IV. Виконання ігрових завдань учнями.

У кожній групі є картка з малюнком. Розгляньте малюнок і скажіть, хто що робить. Складіть та запишіть речення з двох слів за зразком. Поставте питання до слів, які називають дії предметів. Зразок: Пташка (що робить?) літає.

1. Прочитайте речення, які написала зла мачуха для Попелюшки. Знайдіть у них слова-назви дій і запишіть їх у зошити. Речення для визначення дієслів розміщені на плакаті.

«Набери у річці та принеси свіжої води. Заміти в хаті. Відділи просо від маку. Приготуй вечерю. Помий брудний посуд. Натопи піч, щоб у хаті було тепло, коли ми прийдемо».

#### 2. Приклади дієслів від учнів. Гра «Спіймай м'яч»

Прошу всіх стати в коло. Ми трохи відпочинемо. У мене в руках м'яч. Ми кидатимемо його один одному. Той, хто спіймає м'яч, повинен відразу назвати дієслово. Той, хто назве слово іншої частини мови, вибуває з гри.

#### 3. Утворення дієслів від інших частин мови.

Настала черга виконати третє завдання злої мачухи. Від слів, що називають предмети, утворити та записати слова – назви дій.

Робота – ... Чари – ... Танок – ... Взуття – ...

Діти, чи мають усі записані слова якесь відношення до Попелюшки? Доведіть.

#### 4. Імітація рухів тварин після відгадування загадок про них

#### 5. Створення розповіді за ключовими словами

Отже, ми переходимо до фінального завдання. Ознайомтеся з ілюстрацією на картці, прочитайте дієслова, які супроводжують малюнок, і складіть власну історію про Попелюшку, використовуючи запропоновані дієслова. Запишіть вашу розповідь на аркуші під малюнком, вказавши авторів. (1-2 учні

зачитують). Дієслова: зажурилася, з'явилися, вибратися, захопили, створили, оздобили, презентували, зичили, вирушила, кружляла, веселилася, забарилася.

#### V. Підбиття результатів змагання та уроку

Усі завдання для Попелюшки ми завершили. Чудово. Смію сподіватися, Попелюшка задоволена вашими стараннями так само, як і я. Проте, давайте оцінимо внесок кожної групи. У вас на столах є зображення торта. Будь ласка, поділіть його на частини, відображаючи особистий внесок кожного в роботу на уроці, і на кожному шматочку вкажіть ім'я учня, якому він належить.

#### VI. Завдання для самостійного опрацювання [35, 31-40].

Сучасним вчителям української мови слід застосовувати різноманітні методи та принципи навчання, що допоможе покращити процес навчання, розвитку та виховання учнів молодших класів, роблячи уроки більш захопливими.

Вважаємо, що доцільно використовувати різні навчальні методи, зокрема: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний (коли матеріал засвоюється без змін), проблемний, а також частково-пошуковий (коли учні самостійно знаходять окремі елементи нової інформації на основі спостережень та дослідів).

Використання наочних методів (спостереження, розгляд предметів та малюнків, ігри) та словесних (бесіда, розповідь) сприяє формуванню у другокласників мовленнєвих умінь та навичок, а також розвитку їхнього мовлення.

В початковій школі рекомендується активно використовувати ігрові прийоми, що відповідають принципу навчання через гру.

Таким чином, якщо кожен вчитель систематично та цілеспрямовано відбиратиме способи організації навчально-виховного процесу, використовуючи цікаві ігрові технології, то це позитивно вплине на ефективність змістової, організаційної, процесуальної та мотиваційної сторін навчання та виховання.

Це, в свою чергу, сприятиме успішному формуванню в учнів молодших класів важливої ключової та предметної компетентності – вміння навчатися.

## **2.4. Ефективність апробованої методики роботи над використанням ігрових технологій на уроках української мови**

Основною ціллю нашого дослідження було теоретичне та практичне обґрунтування доцільності використання ігрових технологій на уроках української мови в другому класі та встановлення зв'язку між використанням ігор та рівнем засвоєння учнями початкової школи передбачених навчальною програмою знань з мови.

За підтримки вчителів початкових класів було організовано експеримент, який складався з двох фаз: первинної діагностики та етапу формування.

Теоретична база щодо необхідності використання ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі представлена педагогами у спеціалізованих виданнях та науковцями у психолого-педагогічній і навчально-методичній літературі. Проте, інформації про результативність застосування ігор та аналіз їх впливу на формування у молодших школярів програмних знань з української мови недостатньо.

У ході констатувального етапу дослідження ми здійснили аналіз підручника з української мови для другого класу з метою оцінки застосування ігрових технологій для підвищення результативності освітнього процесу.

Аналіз виявив, що в підручнику наявні певні методичні настанови, згідно з якими вчитель початкової школи повинен сприяти усвідомленню учнями необхідності говорити та писати зрозуміло для інших, наявності спеціальних правил (норм) мовлення, яких слід дотримуватися, а також норм, що регулюють мовлення в різних ситуаціях. Підручник у доступній формі знайомить учнів із цими правилами, навчає використовувати їх у повсякденному житті, не лише в школі, а й поза її межами.

З цією метою в підручнику періодично зустрічаються «Хвилинки спілкування» на різноманітні теми, актуальні та зрозумілі для дітей. Є рубрики «Слово про слово», «Так ми говоримо», що розкривають значення нових, незрозумілих слів. Це сприяє формуванню правильної мови, навичок читання та слухання.

Водночас було встановлено, що підручник приділяє недостатньо уваги способам ігрової діяльності учнів. Це визначило необхідність дослідження ефективності застосування ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі.

Ми також провели анкетування вчителів, аналіз результатів якого свідчить, що гра, як метод навчання, організовує учнів, розвиває увагу, мислення, допомагає дітям досліджувати світ. Щодо систематичного застосування ігрових технологій думки вчителів різняться, але всі відзначають труднощі, пов'язані з використанням ігор.

Найчастіше вчителі використовують ігри, що сприяють швидкому засвоєнню знань, формують уміння та навички, передбачені навчальною програмою, удосконалюють пізнавальну діяльність і культуру мовлення, оскільки ігор, що формують досвід науково-дослідницької діяльності, недостатньо, а загалом вибір ігор обмежений. З учнями третіх класів було проведено бесіду щодо їхнього ставлення до використання ігор на уроках.

З'ясувалося, що більшість учнів позитивно ставляться до ігор на уроках, особливо ті, хто добре навчається. Учні з нижчою успішністю іноді не встигають включитися в гру, тому вчителям слід приділяти їм особливу увагу, заохочувати до участі та зацікавлювати навчальним матеріалом.

Констатувальний етап експерименту, в якому взяли участь 48 учнів другого класу та 7 вчителів початкових класів, показав, що застосування ігрових технологій у навчанні української мови в початковій школі підвищує успішність, розвиває зосередженість, вдумливість, самостійність, увагу, пам'ять, мислення, збагачує словниковий запас, покращує фонематичний слух, формує інтерес та любов до рідної мови, але при цьому виникають певні складнощі.

Відсутні достатня кількість посібників з різноманітними іграми для використання на уроках мови, а також дидактичні роздаткові матеріали для проведення ігор. Тому вчителям пропонується відмовитися від тривалих, монотонних опитувань, лекцій, навчальних бесід, щоб ігрова технологія органічно інтегрувалася в структуру уроку та заощадила час.

На нашу думку, кожен учитель, який прагне навчити учнів, повинен усвідомлювати, що лише добре організована гра на різних етапах уроку української мови стане ефективним інструментом для формування особистості, здатної керувати собою, дотримуватися правил поведінки та докладати зусиль для здобуття знань, а вміле поєднання індивідуальних, групових і колективних форм ігрової діяльності допоможе учням подолати психологічні та фізіологічні перешкоди, що виникають під час навчання.

Формувальний етап експериментального дослідження необхідності застосування ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі передбачав проведення контрольних вимірювань рівня навчальних досягнень учнів з української мови.

2-А клас було обрано експериментальним, в якому урок на тему: «Апостроф. Вимова і написання слів з апострофом» проводився за розробленою нами методикою з використанням ігрових технологій, зокрема, урок-мандрівка «Морська подорож». Контрольним класом було обрано 2-Б, в якому урок на цю ж тему проводився без використання ігрових технологій. Контрольні вимірювання проводилися в обох класах. Учні, по 24 у кожному класі, було запропоновано однакові завдання:

#### Варіант 1

##### 1. Вживання апострофа: Розставте апострофи, де це необхідно

Гороб...ята,	По...рядок
Солов...їний,	Пам...ятник
Бур...яки	Здоров...я

##### 2. виправлення помилок: виправте орфографічні помилки у поданих словах

Бур'я	Від'ємний
Подвір'я	Бюджет
Мясо	Пір'я
Компютер	Мяч
М'ята	Девять

3. Словотворення: Утворіть прикметники за зразком

Бриль із соломи – солом'яний бриль

Квакання жаб –

Будинок з каменю –

Діти горобців –

Ліжко з дерева –

Діти ластівки –

Луска риби –

4. Складання слів: З поданих складів утворіть 6 слів з апострофом.

Сім        язати

Пір        ята

В        '        я

М        '        я

Б        ють

Солов        ять

Варіант 2

1. Вживання апострофа: Розставте апострофи, де це необхідно.

Гороб...ята,

По...рядок

Солов...їний,

Пам...ятник

Бур...яки

Здоров...я

2. виправлення помилок: виправте орфографічні помилки у поданих словах.

Бур'я

Від'ємний

Подвір'я

Бюджет

Мясо

Пір'я

Компютер

Мяч

М'ята

Девять

3. Словотворення: Утворіть прикметники за зразком.

Бриль із соломи – солом'яний бриль

Квакання жаб –

Будинок з каменю –

Діти горобців –

Ліжко з дерева –

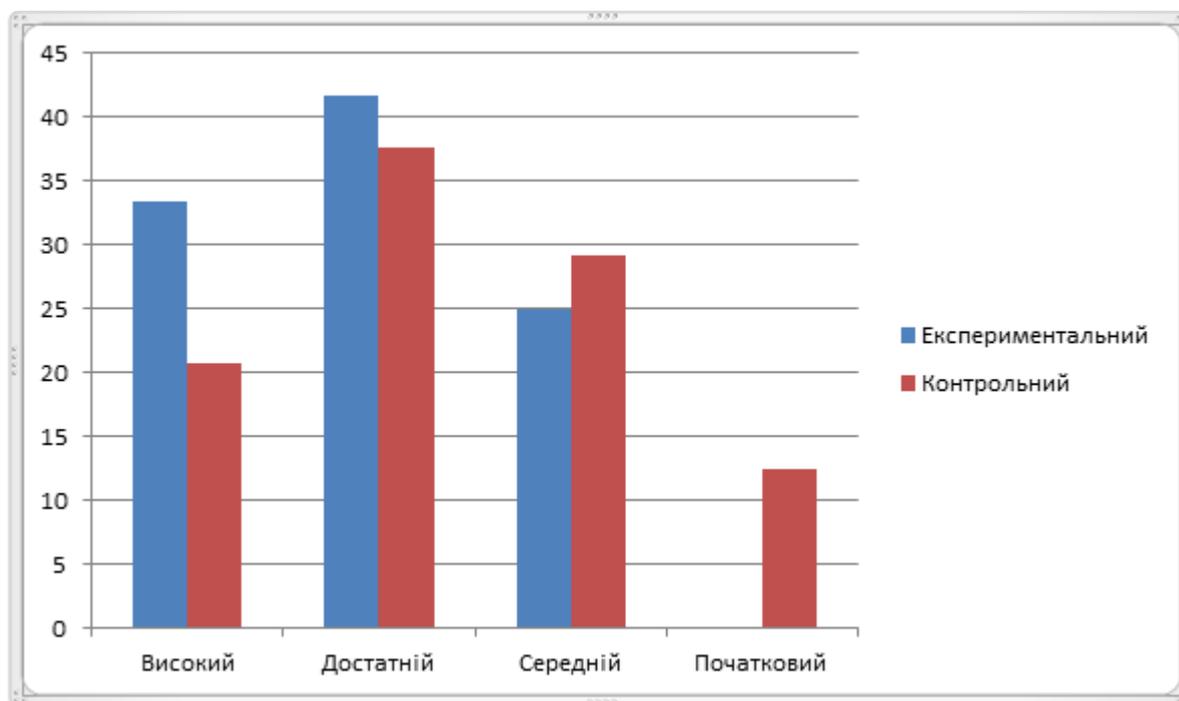
Діти ластівки –

Луска риби –

4. Складання слів: 3 поданих складів утворить 6 слів з апострофом.

Сім	я	Пір	я
В	я зати	М	яч
Б	ють	Солов	я

Результати виконання учнями цих контрольних замірів представлені на діаграмі.



Аналіз діаграми показує, що учні експериментального класу продемонстрували кращі результати у виконанні завдань. В експериментальному класі 2-А високий рівень виконання показали 8 учнів, що дорівнює 33,4%, тоді як у контрольному класі 2-Б таких учнів було лише 5, або 20,8%.

Достатній рівень продемонстрували 10 учнів (41,7%) з експериментального класу та 9 учнів (37,6%) з контрольного.

Середній рівень показали 6 учнів (24,9%) з експериментального класу та 7 учнів (29,1%) з контрольного. В експериментальному класі не було учнів з початковим рівнем, тоді як у контрольному класі таких було 3 (12,5%). Таблиця з розподілом балів учнів обох класів більш чітко ілюструє різницю в рівні засвоєння матеріалу.

Рівні	Вис.			Дост.			Серед.			Початк.		
Бали	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
2-а	1	3	4	3	4	3	3	2	1	0	0	0
2-б	1	1	3	2	3	4	3	3	1	3	0	0

Результати проведеного дослідження, присвяченого впливу ігор на вивчення апострофа, його правильної вимови та правопису слів, що містять апостроф, підтверджують нашу гіпотезу про те, що застосування різних ігрових методів у навчальному процесі значно сприяє підвищенню ефективності засвоєння матеріалу та покращенню успішності учнів. Під час експерименту учні активно включалися у навчання, демонстрували підвищену мотивацію до виконання завдань, проявляли цікавість до правил правопису та мовних особливостей.

Ігрові форми роботи, такі як мовні квести, вікторини, рольові ігри, «пазли» зі складання слів та інтерактивні завдання, допомагали учням краще засвоювати теоретичні знання, а також практично застосовувати їх у письмі та усному мовленні. Діти легше запам'ятовували правила вживання апострофа, навчалися відрізняти слова з апострофом від слів без нього, формували правильну вимову та орфографічну культуру.

Крім того, ігрові методики стимулювали розвиток пам'яті, уваги та логічного мислення, сприяли творчому підходу до навчання, а також створювали позитивну емоційну атмосферу на уроках.

Підсумовуючи, можна зробити висновок, що інтеграція ігор у процес вивчення апострофа не тільки підвищує якість засвоєння граматичного матеріалу, а й формує в учнів активну пізнавальну позицію, мовну компетентність та інтерес до української мови загалом.

## Висновки

Проведене дослідження підкреслює актуальність застосування ігрових технологій в сучасній педагогічній практиці, що зумовлено розбіжностями між освітніми вимогами та наявними ресурсами.

На основі отриманих результатів, можна зробити наступні висновки:

1. Педагогічна наука постійно розвивається, реагуючи на потреби суспільства. Використання ігрових методів на уроках української мови в початковій школі є ефективним засобом формування мовленнєвої компетентності, розвитку комунікативних навичок, пізнавальної діяльності та навичок впливу. Такі педагоги-новатори, як С.Френе (Франція), Марія Монтесорі, Ж.Декролі (Італія) та інші, використовували ігри у своїй практиці. Їхні педагогічні ідеї, особливо ідеї М.Монтесорі, набули широкої популярності та продовжують знаходити прихильників у багатьох країнах світу, включаючи Україну.

2. Спостереження за навчальним процесом з використанням ігрових технологій показало, що такі уроки стимулюють інтерес учнів до навчання, сприяють розвитку їхніх здібностей, ініціативності та креативності. Застосування ігор на уроках формує навички самостійної роботи, активізує пасивних учнів, надає дітям можливість відчувати успіх та повірити у свої сили. Ігрові методи, як вид педагогічних, мають такі характеристики: чітке визначення цілей навчання, дослідження умов, способів, інструментів впровадження інновацій, прогнозування результатів, концентрація інформації, розподіл методу на етапи для досягнення дидактичного результату, комплексне застосування технічних та комп'ютерних засобів навчання та контролю. Активне застосування ігрових методів у навчанні є надзвичайно важливим і ефективним, особливо в сучасних умовах, коли перед кожним педагогом постає складне завдання – виховання креативної, соціально адаптованої та морально зрілої особистості. Ігрові методи дають змогу поєднати навчальний процес із природною для дитини діяльністю – грою, що значно підвищує рівень її зацікавленості, активності та мотивації до навчання.

3. Ігрові технології особливо ефективні в початковій школі, де поєднуються навчальні та розважальні аспекти. Вчитель одночасно навчає учнів та бере участь у їхній грі, а учні під час гри навчаються. Це дозволяє вчителям початкової школи зробити процес навчання захопливим та цікавим. Через ігрову діяльність учні легше засвоюють нові знання, розвивають мислення, уяву, креативність і здатність до самостійного пошуку рішень. Вони вчаться працювати в колективі, спілкуватися, домовлятися, брати на себе відповідальність та аналізувати результати своєї діяльності. Крім того, гра створює емоційно позитивний фон навчання, що сприяє кращому запам'ятовуванню інформації, формуванню впевненості в собі та зменшенню тривожності під час освоєння нових знань.

4. Експериментальні дослідження, уроках української мови, підтвердили переваги використання ігрових технологій: підвищення результативності формування базових знань з української мови; забезпечення доступності навчання для всіх учнів, незалежно від їхніх здібностей та темпераменту; сприяння руховій активності учнів, що позитивно впливає на їхній розвиток; позитивний вплив на фізичне та психологічне здоров'я дітей.

Отже, узагальнення теоретичних та методичних підходів свідчить про те, що майбутнє сучасної початкової школи полягає в ефективній взаємодії між учнем, ігровими технологіями та вчителем, що робить учня активним учасником навчального процесу.

## Список використаних джерел

1. Білостоцька І. С. Цікаві завдання на уроках української мови в початковій школі: навчально-методичний посібник. Вінниця, 2016. 256 с.
2. Білоус Д. Веселі ігри на уроці української мови в початкових класах. *Розкажіть онуку*. 2016. № 1 (січень). С.16-20.
3. Богосвятська А.-М. Слово вчителя: вітаємось, хвалимо, прощаємось чарівно. Львів: «Норма», 2017. 64 с.
4. Богосвятська А.-М., Кіба М.В. Острівець здоров'я усмішок і позитиву на уроці. К.: Задруга, 2017. 67 с.
5. Булигіна О.Д. Ігрові технології для інтелектуального, морального розвитку молодшого школяра. *Початкове навчання та виховання*. 2009. № 19 – 21. С.8-10.
6. Буюк Р.Р. Навчаємо граючи. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 25 – 26. С.26.
7. Вашуленко М.С. В чому особливості методики проведення уроків *Початкова школа*. 2017. № 7 – 8. С.18-21.
8. Вашуленко М.С., Дубовик С.Г. Українська мова: підручник для 2 класу загальноосвітніх навчальних закладів з навчанням українською мовою. К.: Видавничий дім «Освіта», 2025. 145 с.
9. Вашуленко М., Дубовик С. Орієнтоване календарне планування уроків української мови в 2 класі. *Початкова школа*. 2025. № 6. С.34-36.
10. Волинчук Т.М. Використання методики М.О.Зайцева на уроках навчання грамоти. *Початкове навчання і виховання*. 2016. № 9. С.11-12.
11. Гончаренко С. Український педагогічний словник. К.: Либідь, 1997. 136 с.
12. Гриценко С.В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 34 – 36. С.12-17.
13. Дегтярова В.Р. Використання мультимедійних засобів на уроках в початкових класах. *Початкове навчання та виховання*. 2015. № 9. – С.25.
14. Довідник-пам'ятка з методики навчання української мови в початкових класах. Самбір, 2011. 123 с.

15. Дубіч Т. Ігрові технології навчання на уроках у початковій школі. Тернопіль – Харків: Видавництво «Ранок», 2010. 128 с.
16. Дубовик С. Організація навчальної мовленнєво-творчої діяльності молодших школярів на уроках української мови. *Початкова школа*. 2016. № 8. С.15-21.
17. Дубовик С. Уроки розвитку мовлення з елементами інтерактивних технологій. *Початкова школа*. 2016. № 8. С.15.
18. Дубовик С. Фонетичні аспекти культури мовленнєвого спілкування молодших школярів. *Початкова школа*. 2013. № 6. С.3-4.
19. Державний стандарт початкової загальної освіти. *Практика управління закладами освіти: Щомісячний спеціалізований журнал (Спецвипуск)*. Київ, 2012. С.68.
20. Козяр Г. В. Формування мовних компетенцій учнів початкових класів засобами педагогічної гри. *Початкове навчання та виховання*. 2015. № 31 – 32. С.2-8.
21. Концепція розвитку освіти України на період 2015 – 2025 роки. Інтернет ресурс. Режим доступу: [http://tnpu.edu.ua/EKTS/proekt\\_koncepc.pdf](http://tnpu.edu.ua/EKTS/proekt_koncepc.pdf)
22. Митник О., Литвинчук Л. Ігрова діяльність із музичним супроводом як засіб самореалізації учнів на уроках у початковій школі. *Початкова школа*. 2013. № 6. С.45-46.
23. Мочульська Л. Використання дидактичних ігор на уроках української мови. *Початкова школа*. 2017. № 9. С.45.
24. Осадча Т.М., Матвеева В.Д. Де гра – там і розум. Розвиток пізнавальної діяльності учнів початкових класів: Навчальний посібник. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2009. 80 с.
25. Програми для середньої загальноосвітньої школи 1 – 4 класи. Інтернет ресурс. Режим доступу : <http://osvita.ua/school/materials/program/8793/>
26. Прозорова Л. Творчі різнорівневі вправи з української мови для розвитку уваги, логічного та дивергентного мислення учнів. *Початкова школа*. 2017. №5. С.6-8.

27. Савчук Л.М. Дидактичні та інтелектуальні ігри на уроках української мови. 2 – 4 класи. Харків: Видавнича група «Основа», 2009. 143 с.
28. Сидоренко К.Л. Цікаві ігри та вправи на уроках української мови в початкових класах: Методичний посібник. Тернопіль: Мальва-ОСО, 2010. 80 с.
29. Старкова І.В. Гра – як метод розкриття та формування творчих здібностей дитячої особистості. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 34 – 36. С.3-7.
30. Ушакова І.М. Вікова психологія. Харків: НУЦЗУ, 2016. 123 с.
31. Федорчук В.В. Педагогічні технології в початковій школі: навч.-метод. Посібник. М-во освіти і науки України, Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка. Кам'янець-Подільський: Зволейко Д.Г, 2014. 190 с.
32. Чекіна В.І. Дидактичні ігри на уроках української мови. *Початкове навчання та виховання*. 2014. № 1– 2. С.64-66.
33. Чепіль М.М, Дудник Н.З. Педагогічні технології: навчальний посібник. К.: Академвидав. 2012. 224 с.
34. Шевельова В.В. Методика організації ігрової діяльності в початкових класах. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 4 – 5. С.6-9.
35. Шейко К.Г. Інноваційні методи роботи в початковій школі. Харків: Видавництво «Ранок», 2008. 208 с.