

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
РІВНЕНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ І МЕТОДИК ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА В ДІЇ: АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ МЕТОДИК НАВЧАННЯ ТА СТРАТЕГІЇ РОЗВИТКУ

Збірник наукових праць



Рівне - 2024

**Міністерство освіти і науки України
Рівненський державний гуманітарний університет**

АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ТА СТРАТЕГІЇ РОЗВИТКУ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

**Матеріали
IV Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції
(16 травня 2024 року)**

Рівне – 2024

УДК 373.3.091.33

Н 72

Надруковано за ухвалою вченої ради Рівненського державного гуманітарного університету (протокол № 6 від 30 травня 2024 р.)

Рецензенти:

Вітюк Валентина Володимирівна – доктор педагогічних наук, професор, заступник декана з навчальної роботи факультету педагогічної освіти та соціальної роботи, Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк;

Гудима Наталія Василівна – кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методик початкової освіти, керівник навчально-методичного відділу, Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, м. Кам'янець-Подільський;

Сойко Інна Миколаївна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри початкової та дошкільної освіти, декан педагогічного факультету, ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені Степана Дем'янчука», м. Рівне.

Редакційна колегія:

Бісовецька Людмила Андріївна – кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методик початкової освіти Рівненського державного гуманітарного університету, м. Рівне;

Костолович Тетяна Василівна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методик початкової освіти Рівненського державного гуманітарного університету, м. Рівне;

Шевчук Тамара Борисівна – кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методик початкової освіти Рівненського державного гуманітарного університету, м. Рівне.

Члени редакційної колегії:

Суржук Тетяна Борисівна – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри теорії і методик початкової освіти Рівненського державного гуманітарного університету, м. Рівне;

Іванова Лідія Іванівна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методик початкової освіти Рівненського державного гуманітарного університету, м. Рівне;

Лук'яник Людмила Василівна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методик початкової освіти Рівненського державного гуманітарного університету, м. Рівне;

Сорочинська Тетяна Адамівна – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії і методик початкової освіти Рівненського державного гуманітарного університету, м. Рівне;

Сосюк Анна Володимирівна – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методик початкової освіти Рівненського державного гуманітарного університету, м. Рівне;

Ткачук Ольга Сергіївна – старший викладач кафедри теорії і методик початкової освіти Рівненського державного гуманітарного університету, м. Рівне.

Н 72 **Актуальні проблеми та стратегії розвитку початкової освіти:** матеріали IV Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції (16 травня 2024 року). Рівне: РДГУ, 2024. 194 с.

У збірнику представлено матеріали доповідей учасників IV Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «Актуальні проблеми та стратегії розвитку початкової освіти». У працях розглянуто пріоритетні напрями розвитку сучасної української школи та професійної підготовки здобувачів вищої освіти.

УДК 373.3.091.33

Матеріали подано в авторській редакції. Редакційна колегія не завжди поділяє погляди авторів.

© Автори статей, 2024

© РДГУ, 2024

Сервіс Kahoot можна використовувати як засіб розвитку самостійної діяльності учнів, так і помічник при проведенні різних заходів. Ще раз підкреслимо зручний інтерфейс та простоту використання як для учнів, так і для вчителів.

Тест, створений за допомогою сервісу Kahoot, розрахований на участь у ньому до 30 осіб.

Використання Kahoot може бути хорошим способом оригінального отримання зворотного зв'язку від учнів. Також на сайті сервісу зібрані ігри та вікторини з різних тем та предметів. Можна не лише використовувати вікторини, створені у своєму особистому кабінеті, а й скористатися матеріалами інших користувачів сервісу. Створеними тестами можна поділитись у соціальних мережах (Twitter, Facebook, Google+) або надіслати посилання на тест електронною поштою [1, с. 4].

Отже, використання сучасних ІКТ, таких як онлайн-сервіс Kahoot!, дозволяє ефективно та нестандартно перевіряти математичну компетенцію за рахунок створення спільного навчального середовища, яке мотивує учнів досягати кращого освітнього результату та викликає інтерес до вивчення математики.

Таким чином, проаналізувавши роботу мобільного додатку Kahoot було створено завдання (<https://create.kahoot.it/details/8292fa9c-4a1a-4d6e-91bb-df2e33560c45>), які можна запропонувати здобувачам початкової освіти при вивченні теми «Рівняння» для 3 класу.

Список використаних джерел

1. Навчальний тренінг «Створення вікторин, дидактичних ігор та тестів по програмі Kahoot». URL : <https://bit.ly/3OORDVS> (дата звернення: 28.04.2024р.)
2. Нова редакція типових освітніх програм для 3-4 класів НУШ. URL: <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2019/10/5d9d950e2e6d2068304471.pdf> (дата звернення: 24.04.2024р.).
3. Тиркалова О. Що таке Kahoot! і чому його варто спробувати для організації дистанційного навчання. BUKI. URL: <https://buki.com.ua/news/shchotake-kahoot-i-chomu-yoho-varto-sprobuvaty-dlya-orhanizatsiyi-dystantsiynononavchannya/> (дата звернення: 02.05.2024р.).

Руденський Ростислав Євгенович,

аспірант 3-го року навчання,

асистент кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти

Тернопільського національного педагогічного університету

імені Володимира Гнатюка,

м. Тернопіль

РОЗВИТОК НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ОСВІТНІХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

Реформа початкової освіти на концептуальних засадах Нової української школи зміцнила позицію важливості врахування вікових особливостей дітей 6–7 років. Це відображено у поділі років навчання в початковій школі на два цикли: адаптаційно-ігровий (1–2 клас) та основний (3–4 класи) [2]. Цей поділ не є умовним і звертає увагу на суттєві зміни у психіці здобувача на етапі завершення дошкільної освіти – вступу у початкову школу. Формальний підхід репрезентує чітку задекларованість цього розмежування у поняттях «здобувачі дошкільної освіти» та «здобувачі початкової освіти». Однак у практиці

освітнього процесу намітилася тенденція, що уже в старшій групі закладу дошкільної освіти одночасно перебувають діти 6-го (5 повних років), 7-го (6 повних років і більше), і навіть 8-го (7 повних років) років життя. Така ж неоднорідність вікової категорії є помітною і в першому класі початкової школи зі здобувачами різного віку. Наявність в одному колективі першокласників різного віку свідчить передусім про відмінність у життєвому досвіді дітей, їх готовності до систематичного шкільного навчання, сформованості тих психічних новоутворень, які є базовими для органічної зміни провідного типу діяльності: від гри до учіння.

Безумовно, ці зміни в психіці дітей 6–7-го років життя не є одномоментним, різким явищем, а вимагають тривалого часу і часто не без участі дорослих. Якщо першокласником є здобувач, якому виповнилося шість повних років на момент вступу у початкову школу, то важливо враховувати те, що природно тяжіти до ігрової діяльності він буде до кінця сьомого року життя. Фактично, увесь перший цикл початкової освіти (1–2 клас) і стосуватиметься цієї динамічної зміни провідних типів діяльності. З огляду на це вчителів початкової школи важливо організувати весь освітній процес, навчальне середовище, у цілому весь освітній простір із розумінням того, що здобувачі 1–2 класів початкової школи природно тяжіють до ігрової діяльності. Важливим у цьому контексті залишається і те, що тільки у грі дитина «входить» у нову соціальну ситуацію, бо ігрова діяльність є природним, відомим і безпечним механізмом пізнання нового, набуття нової соціальної ролі – учня. Саме такий підхід лежить в основі адаптаційно-ігрового циклу початкової освіти [1, с. 13].

Організація навчання у формі гри в першому класі початкової школи – завдання не просте. Цю тезу підтверджує той факт, що вчителі початкової школи (як і вихователі ЗДО) часто називають грою ті форми і види діяльності, які насправді грою не є. Наявність одного із структурних компонентів гри не робить завдання чи вправу грою. Отже, необхідно вчителів початкової школи чітко диференціювати різні види ігор, ігрові вправи/завдання, а також традиційні навчальні вправи (пробні (ввідні), тренувальні, творчі) та завдання. Якщо вправа чи навчальне завдання містить один із структурних компонентів гри (ігрове завдання-ціль, ігрова уявна ситуація, ігрові дії, правила гри та ін.), то ведуть мову про ігрову вправу чи ігрове завдання, але не гру. Зауважимо, що у вітчизняній теорії і методиці гри розроблено класифікацію дидактичних ігор. Узагальнений її зміст наводимо на рисунку 1.

У науково-методичній літературі достатньо добре прописано методику організації, види різних дидактичних ігор у початковій школі. Цінними для вчителів початкової школи стануть методичні збірники та праці Л. Артемової, Н. Бібік, Н. Кудикіної, О. Савченко та ін.

Змінюючи концептуальний підхід до організації освітнього процесу початкової школи, науковці наголошують на важливості оновлення й освітньо-розвивального середовища початкової школи. Активність у засвоєнні навчального матеріалу виявляється у динамічному, варіативному, стимулювальному, комфортному та безпечному середовищі. Цьому сприяє організація навчання першокласників в осередках діяльності [5, с. 46–48]. Одним із таких осередків, що враховує вікові особливості дітей 6–8 років, є осередок настільних ігор. Не йдеться лише про розважально-культурну спрямованість змісту цього типу ігор, адже вони містять значний освітньо-розвивальний і виховний потенціал [6; 7]. Наведемо приклади освітніх настільних ігор, які можуть бути використаними в освітньому процесі початкової школи, та коротко їх охарактеризуємо.



Рис. 1. Класифікація дидактичних ігор (за Л. Артемовою, О. Янківською)

Успішним прикладом розробки настільних ігор, що реалізують функцію розваги, організації дозвілля молодших школярів та закріплення знань, умінь і навичок з різних навчальних предметів, вважаємо ігри українського видавництва «Мальви» [4]. Видавництво випустило кілька ігор з математики («40ніжок», «Муркїтливе додавання», «Муркїтливе віднімання», «Дивозвірі»), навчання грамоти та української мови («Ліпа. Дерево слів», «Дуб. Дерево слів», «Йоржик-жоржик», «Тукан-повторян», «Мишка-мімішка» тощо). Окрім цього, кожен комплект гри має кілька варіантів ігроладу. Наприклад, гру-комплект «Дуб. Дерево слів» молодші школярі можуть використати в таких іграх: «Дерево слів», «Доріжки слів», «Казкові історії», «Букви та звуки» тощо. Ігри видавництва «Мальви» є навчально-розважальними, тобто містять дидактичний потенціал, й сприяють у формуванні, закріпленні та застосуванні знань, умінь та навичок у молодших школярів. Зауважимо, що вони є також ефективним засобом формування позитивного стійкого емоційно-ціннісного ставлення до навчання, що суттєво впливає на якість освітнього процесу в початковій школі, розвитку стійкої мотивації учіння. Активність першокласників у процесі гри, що спирається на набуті освітні результати, сприяє й активності в учінні. Здобувачі сприймають такі комплекти, як легкий, доступний, цікавий спосіб ігрової діяльності, а для вчителя – це ефективний дидактичний засіб. Так, першокласники під час гри «Дерево слів» за принципом доміно викладають плитки (тайли) так, щоб утворювати гілки дерева та листя. Гра має кілька варіантів залежно від кількості гравців: кожен гравець вирощує своє дерево (виграє той, чие дерево слів найбільше); усі учасники вирощують «величного дуба» і намагаються якомога швидше зіграти свої плитки (виграє той, хто першим зіграє усі свої); моноверсія для одного гравця. У цій грі першокласники мають можливість закріпити вміння розпізнавати звуки на початку та в кінці слова, добирати слова на одну і ту ж літеру/склад, диференціювати тверді і м'які приголосні, навички складоподілу та ін. В інших варіантах гри «Дуб. Дерево слів» здобувачі 1–2 класів можуть удосконалювати навички звукового аналізу слова, визначати голосні, приголосні (тверді, м'які, пом'якшені), позначати їх фішками тощо.

Освітні настільні ігри видавництва «The Brainy Band» можна розмістити в осередках здобувачів основного циклу навчання в початковій школі (3–4 класи) [3]. Здебільшого це картковий тип ігор. Навчальний потенціал ігор цього видавництва реалізує зміст різних

освітніх галузей початкової освіти. Наприклад, гра «Квітаріум» спрямована на швидке вивчення та відтворення таблиці множення; у грі «Багаж» молодші школярі удосконалюють навички просторового та логічного мислення; зігравши в «Хроноліт», учні закріплюють знання про час як момент дії та тривалий період, величини часу (хвилини, години, доба та її частини); «Деліссімо» – гра для вивчення теми «Дробі. Ціле. Частина»; у грі «Читай-Хватай» молодші школярі тренують швидкість реакції, спостережливість та уважність, навички швидкого читання тощо.

Отже, настільні ігри все ще є малодослідженими у педагогічній теорії. Однак, як свідчить практика освітнього процесу, вони містять освітній потенціал, розвивальну спрямованість, культурно-виховну цінність, можуть бути ефективним засобом навчання молодших школярів, організації їх дозвілля, групи подовженого дня, перерв тощо. Під час уроків у початковій школі такі ігри успішно використовують на етапі формування, закріплення та застосування на практиці понять, уявлень, навичок і вмінь. Освітні настільні ігри відповідають віковим особливостям дітей 6–8-ми років, оскільки сприяють органічному нефорсованому переходу від гри як провідного типу діяльності до навчання (учіння), а також є засобом реалізації принципу «навчання через гру». В освітньому просторі початкової школи доречно створити осередок настільних ігор, які, окрім освітнього потенціалу, є ефективними для розвитку емоційного інтелекту, командної, міжособистісної взаємодії, логічного, стратегічного мислення. Вчителям початкової школи доцільно вивчати можливості конкретних ігрових комплектів та успішно їх використовувати в освітньому процесі.

Список використаних джерел

1. Василега О. Адаптаційно-ігровий цикл навчання: врахування вікових особливостей 6–8-го віку в контексті впровадження НУШ. *Учитель початкової школи*. 2019. № 9. С. 12–15.
2. Державний стандарт початкової загальної освіти. 2018.
3. Настільні ігри. Видавництво «The Brainy Band». URL: <https://thebrainyband.com> (дата звернення: 20.04.2024).
4. Настільні ігри. Видавництво «Мальви». URL: <https://malvy.games/> (дата звернення: 20.04.2024).
5. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja / za zag. red. N. M. Bibik. Kyiv: Litera LTD, 2019. 208 s.
6. Руденський Р. Настільні і дидактичні ігри для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку: ретроспективний і структурний аналіз. *Формування професійної компетентності майбутніх фахівців: педагогічна та філологічна парадигми: матеріали Міжнародної науково-практичної міждисциплінарної конференції* (м. Тернопіль, 11 травня 2023 року). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2023. С. 101–106.
7. Руденський Р., Писарчук О. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей старшого та молодшого шкільного віку. *Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія»*. 2023. № 4. С. 109–118.