

## ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ НАЛАГОДЖЕННЯ ВЗАЄМОДІЇ МІЖ УЧАСНИКАМИ ОСВІТЬОГО ПРОЦЕСУ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

### USE OF GAMING TECHNOLOGIES AS A MEANS OF ESTABLISHING INTERACTION BETWEEN PARTICIPANTS OF THE EDUCATIONAL PROCESS AT UKRAINIAN LANGUAGE LESSONS IN PRIMARY SCHOOL

У статті представлено теоретико-методичний аналіз ігрових технологій, що є невід'ємною складовою навчального процесу. Вони є унікальною формою навчання, адже дозволяють зробити захоплюючою і цікавою не тільки роботу школярів на творчо-пошуковому рівні, але і буденні кроки з вивчення навчальних предметів. Поринаючи в умовний світ учні бачать життя емоційно забарвленим, а емоційність ігрової діяльності сприяє активізації всіх психологічних процесів та функцій. Саме завдяки впровадженню ігрових технологій в освітній процес початкової школи учні залучаються в систему суспільних відносин, краще пізнають один одного, збагачуються досвід їх взаємин, пробуджується відчуття відповідальності за колектив.

Ігрові технології – це технології у вигляді ігрової форми під час якої відбувається взаємодія вчителя та учнів, яка сприяє виробленню вмінь виконувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів, що реалізуються через певний сюжет. На уроках української мови в початковій школі для налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу активно використовуються такі ігрові технології, як: «Шість цеглинок» LEGO, lapbook, інтерактивний метод «Шість капелюхів», технологія «Мозковий штурм», Кубик Блума, стратегія «ЗХД», прийом сторітелінгу, «Щоденні 5», фішбоун, сенкан тощо.

Ігрові технології мають велике значення на уроках української мови в початковій школі. Якщо вчитель правильно підійде до побудови уроку з використанням гри, то гра в його руках стає тим інструментом, який комплексно зможе забезпечити: розвиток учня як суб'єкта власної діяльності та поведінки, закріплення та збереження морального і фізичного здоров'я. Застосування ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі має лише позитивні наслідки: по-перше, під час гри створюється позитивний емоційний настрій і це ефективно сприяє вирішенню навчальної мети. По-друге, гра сприяє формуванню моральних взаємовідносин, тому що граючи учні колективно мають обговорити та розв'язати проблему. По-третє, у грі діти обмінюються знаннями та практичним досвідом. По-четверте, під час використання ігрових технологій можливе стимулювання як пізнавальної, так і творчої активності учнів.

Ігрові технології залишаються провідним засобом навчання у початковій ланці освіти, оскільки дозволяють зробити навчання цікавим та захоплюючим. Технологія в загальному розумінні розглядається як наука про майстерність, про те, як досягнути бажаного результату. Педагогічна технологія трактується як науково обґрунтована системна модель, в якій міститься алгоритм дій педагога для розв'язання поставленої навчально-виховної проблеми. Ігрові технології зумовлюють усебічний розвиток молодшого школяра, а отже, розвивають творчий потенціал та здібності мовної особистості.

**Ключові слова:** ігрові технології, уроки української мови, розвиток зв'язного мовлення, ігрова діяльність, початкова школа.

The article presents a theoretical and methodological analysis of game technologies, which is an integral part of the educational process. They are a unique form of learning, because they make it possible to make exciting and interesting not only the work of schoolchildren at the creative and research level, but also the everyday steps in studying academic subjects. Plunging into the conventional world, students see life as emotionally colored, and the emotionality of game activity promotes the activation of all psychological processes and functions. Thanks to the implementation of game technologies in the educational process of elementary school, students are involved in the system of social relations, get to know each other better, their experience of relationships is enriched, and a sense of responsibility for the team is awakened.

Game technologies are technologies in the form of a game form during which there is interaction between the teacher and students, which contributes to the development of skills to perform tasks based on a competent choice of alternative options that are implemented through a certain plot. Ukrainian language lessons in primary school actively use game technologies such as: "Six Bricks" LEGO, lapbook, interactive method "Six Hats", "Brainstorming" technology, Bloom's Cube, strategy "ZHD", storytelling reception, "Daily "5", fishbone, senkan.

Game technologies are of great importance in Ukrainian language lessons in primary school. If the teacher correctly approaches the construction of the lesson using the game, then the game in his hands becomes the tool that can comprehensively ensure: the development of the student as a subject of his own activity and behavior, consolidation and preservation of moral and physical health. The use of game technologies in Ukrainian language lessons in elementary school has only positive consequences: firstly, during the game, a positive emotional mood is created and this effectively contributes to the achievement of the educational goal. Secondly, the game contributes to the formation of moral relationships, because while playing, the students have to collectively discuss and solve the problem. Thirdly, in the game, children exchange knowledge and practical experience. Fourthly, during the use of game technologies, it is possible to stimulate both cognitive and creative activity of students.

Game technologies remain the leading means of learning in primary education, which makes learning interesting and exciting. Technology in the general sense is considered as a science of mastery, of how to achieve the desired result. Pedagogical technology is interpreted as a scientifically based system model, which contains the algorithm of the teacher's actions to solve the educational problem. Game technologies lead to the comprehensive development of the personality of the younger schoolboy, and therefore develop the creative potential and linguistic abilities of the individual.

**Key words:** game technologies, Ukrainian language lessons, development of coherent speech, game activity, primary school.

УДК 373.3.091

DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/54.2.14>

**Мироненко О.В.,**

канд. філол. наук,  
доцентка кафедри теорії та методики  
дошкільної та початкової освіти  
Херсонського державного університету

**Видахевич Т.І.,**

студентка II курсу магістратури  
педагогічного факультету  
Херсонського державного університету

**Постановка проблеми у загальному вигляді.**

У сучасній лінгводидактичній площині ігрові технології аналізуються як у зарубіжних наукових розвідках, так і працях вітчизняних науковців. Особливо актуальним є застосування на уроках української мови у початковій школі ігрових технологій, тому що саме вони, дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми сприяють підвищенню рівня сприймання здобувачами освіти навчального матеріалу, вдосконалюють навчальну діяльність і несуть у собі елемент цікавості. Використання ігор педагогом на уроці виховує в дитини самостійність, незалежність, вміння формувати естетичні та світоглядні позиції.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

У різні часи до питання використання ігрових технологій як засобу налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу у початковій школі на уроках української мови зверталися вчені: О. Жорник, П. Колосов, Н. Кудикіна, В. Кукушин, І.Мамчур, Т. Видахевич, О. Мироненко, В. Рижук та інші. Ігрові технології у сучасній початковій школі активно використовуються у навчальному процесі. Використання ігрових технологій в освітньому процесі дозволяє зробити навчання різноаспектним та сучасним, формулює в учнів креативне та критичне мислення, розширює їх знання з різних аспектів навчання. Впровадження ігрових технологій в навчальний процес сприяє розвитку мислення, зв'язного мовлення, комунікації, формує вміння доречно вживати мовні засоби тощо.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Під час використання ігрових завдань розвивається особистість, яка здатна критично та креативно мислити. Адже, по-перше, вони створюють позитивну мотивацію для навчання, пробуджують бажання знати. По-друге, учень дістає задоволення від освітнього процесу, адже вчиться правильно і доречно використовувати мовні засоби. По-третє, такі завдання носять пошуковий характер, отже, спонукають дитину самостійно знайти шляхи розв'язання поставленої перед нею задачі. Ігрові технології зумовлюють самореалізацію особистості молодшого школяра, а отже, формують впевненість у своїх здібностях.

**Мета статті.** Підвищення рівня комунікативної культури школяра початкової освіти передбачає формування в нього активного оперування мовними засобами, вміння різнопланово конструювати висловлювання, виховувати потребу в творчості, відчуття красу слова, прагнути до досягнення виразності та лаконічності у власному мовленні. Провідною метою даного дослідження є проаналізувати особливості ігрових технологій як засобу налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу у початковій школі на уроках української мови. Реалізація поставленої мети передбачає: охарактеризувати ігрові технології та їх види, розглянути

значення ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі, з'ясувати особливості використання ігрових технологій у початковій ланці освіти на уроках з української мови.

**Виклад основного матеріалу.** Слово «технологія» походить від двох грецьких слів: «techne» – мистецтво, майстерність, уміння та «logos» – наука, закон. Якщо бути більш точним «технологія» – це наука про майстерність. Педагогічна технологія – це система прийомів, форм та методів організації освітнього процесу, що взаємопов'язані між собою та об'єднані за допомогою єдиної концептуальної основи. Дана система створює задану сукупність умов для розвитку, виховання та навчання учнів. Ігрові технології є невід'ємною складовою педагогічних технологій. Вони створюють ігрову форму взаємодії педагога й вихованця через реалізацію сюжету (спектаклі, казки, ігри). При цьому освітні задачі включаються у зміст гри [3, с. 4].

Ігрова технологія – це технологія у вигляді ігрової форми під час якої відбувається взаємодія вчителя та учнів, яка сприяє виробленню вмінь виконувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів, що реалізуються через певний сюжет [2, с. 74].

Виходячи з цього, поняття «ігрова технологія» містить у собі сукупність методів, способів, дій та форм ігрової діяльності в умовах ситуацій, що спрямовані на збереження, встановлення чи покращення спеціальної діяльності об'єкта, підтримки самореалізації особи, розвитку її творчого потенціалу, якостей та здібностей, а також на відображення та опанування громадського досвіду, у якому відбувається вдосконалення самоконтролю.

Педагогічні технології містять обов'язкові складові:

- достовірна характеристика проєктованого сталого підсумку;
- чіткий поелементний опис операції;
- визначений алгоритм рішення за допомогою якого педагог зможе забезпечити цілісний результат.

У сфері освіти поняття «ігрові технології» з'явилося зовсім не випадково, адже якщо розглянути їх з точки зору пріоритетної освітньої задачі, то можна сказати, що вони мають величезний потенціал, а саме: формування суб'єктивної позиції особистості щодо самої себе, власної діяльності та комунікації в суспільстві [4, с. 46].

На думку О. Мироненко, Т. Видахевич, «найважливіший елемент гейміфікації – ігрове мислення. Завдяки йому прості дії набувають особливого сенсу, адже до них додаються такі елементи як, співробітництво, дослідження та конкуренція» [13, с. 593].

На уроках української мови в початковій школі ми пропонуємо використання таких ігрових технологій, як: «Шість цеглинок» LEGO, Iarbook,

інтерактивний метод «Шість капелюхів», технологія «Мозковий штурм», Кубик Блума, стратегія «ЗХД», прийом сторітелінгу, «Щоденні 5», фіш-боун, сенкан тощо.

«Шість цеглинок» LEGO – це ігри-завдання із набором з шести цеглинок LEGO певних кольорів (зеленого, блакитного, синього, червоного, жовтого та помаранчевого кольорів). Дана ігрова технологія не є фіксованим набором завдань з інструкціями, а є відкритою системою, яка стимулює робити відкриття, досліджувати, експериментувати, знаходити власні шляхи вирішення поставлених проблем.

LEGO є однією з найвідоміших педагогічних технологій з використанням тривимірних моделей реального світу і предметно-ігровим середовищем освітнього процесу, який відіграє значну роль в розвитку дитини. «Шість цеглинок» LEGO – це технологія, яка будується на інтегрованих принципах та об'єднує у собі елементи гри та експериментування. Ігри LEGO є засобом дослідження і орієнтації учня в реальному світі, часі та просторі [16, с. 32].

Lapbook – це педагогічна технологія, яка має вигляд папки-складанки, що містить безліч картинок, кишеньок, вкладок, аплікацій, дверцят та віконечок, що відкриваються, а також безліч інших видів дидактичного матеріалу. Фактично така технологія є чітко оформленим і структурованим посібником, що має певні особливості: може згортатися і займати невелику кількість місця або ж розгортатися у вигляді об'ємної папки, з якою має можливість працювати група учнів одночасно [6].

Метод «Шість капелюхів» – це ігрова технологія, сенс якої полягає в тому, щоб розглянути поставлену проблему з шести різних точок зору. Це потрібно для того, щоб сформувати більш повне уявлення про предмет дискусії та оцінити всі переваги та недоліки на емоційному та логічному рівнях.

Кожен із капелюхів має свій колір та передбачає включення відповідного режиму мислення, яке учні мають наслідувати в процесі дискусійної гри:

- білий – відповідає за фокусування уваги на визначеній інформації (аналіз відомих фактів та відомостей);
- жовтий – спрямований прогноз події, що розглядається;
- червоний – спрямування уваги на емоції та відчуття (висловлення всіх інтуїтивних здогадок);
- синій – відповідає за управління процесом дискусії, обговорення та підбиття підсумків, доведення ефективності методу в конкретних умовах;
- зелений – відповідає за пошук альтернативних ідей та модифікацію вже наявних напрацювань;
- чорний – оцінювання ситуації з точки зору наявності недоліків [17].

Мозковий штурм – це технологія, яка спрямована на стимулювання творчого мислення для вирішення проблеми. Головна мета стратегії – одержання нових ідей і формування на їх основі теми для подальшого аналізу. Особливість технології полягає в застосуванні творчого, дивергентного мислення, адже завдяки йому можна отримати безліч різних варіантів та ідей для вирішення поставленої проблеми.

Завдяки використанню на уроках технології «Мозковий штурм» можна зібрати якомога більше ідей щодо поставленої проблеми від всіх школярів в певний період часу. Даний метод розвиває уяву, дає можливість проявляти творчість, розвиває командну роботу, яка дозволяє підвищити групову згуртованість та зібрати до купи різноманітні точки зору з поставленої проблеми. Вправу «Мозковий штурм» ми пропонуємо використати під час вивчення теми «Розбираю прикметник як частину мови». Прикладами питань можуть бути такі:

- Яку частину мови ми вивчали на минулому уроці?
- На які питання відповідають прикметники?
- На які ознаки вказують прикметники?
- З якою частиною мови прикметник пов'язаний у реченні?

– Наведіть приклади прикметників.

Кубик Блума – це звичайний кортовий кубик, який має 6 граней з назвами: назви, поясни, чому, поділися, придумай та запропонуй. Саме такі опорні фрази допомагають учневі зорієнтуватися для надання правильної відповіді:

- назви – питання, яке передбачає назву чи предмет, певну подію чи загальну інформацію;
- поясни – дозволяє виразити власну думку, аргументуючи доказами стосовно даного питання та розглянувши його з усіх сторін;
- придумай – дозволяє поставити творче питання, яке передбачає припущення стосовно його обговорення;
- чому – дозволяє встановити причинно-наслідкові зв'язки процесу і перевірити рівень розуміння взаємозв'язку між явищами;
- поділись – дозволяє виразити власний емоційний стан щодо предмета обговорення;
- запропонуй – дозволяє запропонувати власний варіант практичного застосування [5].

Ігрова технологія «ЗХД» – це технологія, що спрямована на передбачення учнями аналізу власних знань з теми, що вивчається; постановку власних питань, які викликали зацікавленість; планування власних кроків щодо можливих шляхів рішення поставленої проблеми. Технологія «ЗХД» подається у вигляді таблиці з трьома колонками, які мають назви – знаю, хочу дізнатися, дізнався. Заповнивши її, учень матиме стислий план того, що він дізнався на уроці.

Однією з технологій, яка сприяє розвитку зв'язного мовлення є кейс-технологія – сторітелінг.

її особливість полягає в тому, що завдання передбачені нею впливають на точність та чистоту мови, сприяють розвитку не лише усного, а й писемного мовлення. Історії, які розповідає вчитель розвивають емоційний інтелект дитини та впливають на її здатність до емпатії. Також застосування сторітелінгу сприяє підвищенню рівня культурної освіти та розвитку логіки і уяви в молодших школярів. Дану стратегію пропонуємо використати під час вивчення теми «Добираю синоніми й антоніми». Пропонуємо дітям скласти розповідь на тему «Дари осені», вживаючи якомога більше синонімів та антонімів.

Ігрова технологія «Щоденні 5» – це щоденна діяльність, виконання якої вчить учнів бути самостійними під час читання, письма, в той час, як учитель може працювати з іншими дітьми індивідуально та в малих групах.

До методики «Щоденні 5» входять 5 видів діяльності: «Письмо для себе», «Читання для себе», «Читання для когось», «Робота зі словами» і «Слухання». Учні виконують їх кожного дня на уроках і тим самим це сприяє розвитку самостійності, витримки та зосередженості.

Ігрова технологія «Щоденні 5» застосовується на уроках української мови в початковій школі з метою розвитку в здобувачів освіти власної витривалості та самостійності під час виконання її компонентів. Застосування цього прийому забезпечує активну участь учнів у читанні та письмі протягом тривалого часу. Для прикладу застосування технології «Щоденні 5» ми обрали твір Марини Павленко «Півтора бажання». Така вправа включає в себе 5 етапів, на кожному з яких виконуються завдання відповідно до етапу:

1. Читаємо текст для себе.

2. Письмо для себе: напиши текст (5-6 речень), які є продовженням думки; запиши героїв казки, підкресли ім'я головного героя; випиши прислів'я, які зустрічаються у творі; випиши з тексту незрозумілі слова; з'єднайте словосполучення-фразеологізм з його поясненням.

3. Читання для когось – читаємо текст для аудиторії.

4. Робота зі словами: прочитай слова, уважно розглянь малюнки; з'єднай слово з відповідним малюнком; виліпи з пластиліну композицію про значення слів; підійди і «піддивися» значення нових слів на Стіні слів; знайди незрозуміле слово у словнику, склади з ним речення; придумай і розкажи історію про нове слово.

5. Слухання – слухаємо текст.

Фішбоун – це технологія критичного мислення, головний сенс якої полягає у встановленні причинно-наслідкових зв'язків між факторами та об'єктом аналізу.

Основу технології становить схематична діаграма, яка має форму риб'ячого скелета. З її

допомогою можна наочно продемонструвати причини конкретних явищ, проблем, подій, а також їх наслідки і зробити відповідні висновки. Риб'ячий скелет має 4 інформаційні блоки:

– голова – подається проблемна ситуація чи запитання;

– верхні кістки скелету – розкриваються причини, що зумовили виникнення поставленої проблеми;

– нижні кістки скелету – наводяться факти, що підтверджують наявність вищесказаних причин;

– хвіст – підводяться підсумки, висновки та узагальнення [1].

Як приклад, метод «Фішбоун» пропонуємо використати під час вивчення теми «Розпізнаю числівники в реченні і тексті». Формуємо групи з учнів, кожній з них надаємо зображення «риб'ячого скелету» або пропонуємо зобразити його самостійно і заповнити всі «кістки», вказавши проблему, причини, факти, та висновок.

Сенкан – форма навчання, за якої учням пропонується скласти вільний вірш з п'яти рядків за ключовим словом, який синтезує всю інформацію, яка була отримана на уроці. Такий вид роботи застосовують для того, щоб спонукати дитину розмірковувати над темою. Структура сенкану:

1-ий рядок – один іменник, який є назвою вірша;

2-ий рядок – два прикметника, які описують іменник;

3-ій рядок – три дієслова, що пов'язуються з темою уроку;

4-ий рядок – речення з 4 слів, в якому автор вказує власне ставлення до теми вірша;

5-ий рядок – висновок вірша, підбір синоніма до теми [9].

Ігрова технологія «Акваріум» навчить здобувача освіти критично мислити. Суть даного прийому полягає в тому, що учні малої групи утворюють коло, в якому є начебто «рибками» в «акваріумі» і обговорюють обрану тему, решта класу слідує за перебігом розмови. Таким чином «рибки» пропонують вирішення проблеми зі своєї точки зору, а всі інші погоджуються або ж висловлюють власну думку з досліджуваної проблеми.

Ігрова технологія «Ажурна пилка» допомагає молодшим школярам засвоїти велику кількість інформації, що надходить. Суть методу полягає в тому, що учні діляться на дві групи – домашня група та група експертів. Перша – аналізує та засвоює певну інформацію на тому рівні, щоб мати змогу чітко і зрозуміло викласти її з метою навчання інших учнів. Друга група – навчає один одного певної частини навчального матеріалу, при цьому кожен з дітей відіграє важливу роль, адже навчаючи вчиться і починає глибше розуміти матеріал і використовувати мислення вищого рівня. На останньому етапі уроку здобувачі освіти знову мають повернутися до домашньої групи, щоб поділитися тією інформацією, яку вони отримали [8].

Карусель – це технологія, за якої учні початкової школи утворюють два кола – внутрішнє і зовнішнє. Внутрішнє коло є нерухомим, а зовнішнє – рухоме. Цю ігрову технологію можна застосовувати в двох варіантах – для обміну інформацією або ж для дискусії між учасниками команди.

Ігрові технології ми можемо використовувати також під час роботи над розвитком зв'язного мовлення. Як зазначив М. Вашуленко, зв'язне мовлення – це вміння правильно і доцільно, відповідно до норм літературної мови, користуватися всім арсеналом мовних засобів у побудові зв'язних висловлювань [15, с. 128].

Педагог як мовна особистість має сприяти активному розвитку зв'язного мовлення дітей початкової освіти. На думку О. Мироненко, спілкуючись, мовна особистість має «досконало володіти нормами літературної мови: орфоепічними (правильною вимовою звуків та звукосполучень), акцентуаційними (усталеним наголошуванням слів), орфографічними (правильним написанням слів та їх частин), лексичними (вживанням слів відповідно до їх лексичного значення) та фразеологічними (правильним використанням фразеологічних одиниць), морфологічними (вживанням граматичних форм слів), синтаксичними (побудовою словосполучень та речень) та стилістичними (уживанням мовних засобів у конкретних стилях мови)» [12, с. 56].

Робота з розвитку зв'язного мовлення передбачає слідування певної системи, адже від цього буде залежати її успіх і наслідки. Вагому роль в ній має послідовність освітнього процесу: по-перше – учні мають навчитися аналізувати і засвоювати зразки різних творів за допомогою гри, а вже потім вести аналогію цих зразків і, врешті-решт, самостійно проявляти творчість. Отже, правильно підібрані ігрові технології сприятимуть розвитку комунікативних процесів в учнів початкової школи.

На думку О. Мироненко, педагог як «творча особистість повинна вміти інтегрувати умови спілкування з мовною ситуацією, добирати мовні засоби відповідно до ролі мовця в навколишньому середовищі, розвивати свої мовно-мовленнєві компетенції та реалізовувати їх в умовах компетентнісної освіти» [11, с. 255].

Правильне впровадження ігрових технологій в навчальний процес дозволяє в рази збільшити ефективність вирішення поставлених педагогом завдань. Гейміфікація на уроках української мови в початковій школі сприяє встановленню міжпредметних зв'язків, збагачує чуттєвий досвід учня, забезпечує розвиток сприймання, виробляє естетичний смак, забезпечує позитивну мотивацію учнів в процесі навчання та в цілому сприяє підвищенню успішності учнів.

На думку О. Мироненко, Т. Видахевич, під час розвитку зв'язного мовлення у молодших школярів

«шляхом гейміфікації на уроках української мови виробляються такі вміння і навички як:

1) засвоєння норм української мови: фонетичних, акцентуаційних, лексичних, фразеологічних, морфологічних, синтаксичних та стилістичних;

2) переказування та створення тексту в усній та писемній формах;

3) збагачення та активізація словникового запасу під час мовно-мовленнєвої діяльності;

4) спонукання до творчого потенціалу, інтелектуального розвитку особистості;

5) залучення до інноваційних ігрових технологій під час вивчення різних тем;

6) використання монологічного, діалогічного, полілогічного мовлення під час ігрової діяльності тощо» [14, с. 157].

Ігрові технології у початковій школі розвивають та розширюють креативне та критичне мислення, виокремлюють пізнавальні можливості, удосконалюють мовленнєвий потенціал. Згідно з концепцією НУШ використання ігрових технологій на уроках української мови в початковій школі повністю відповідає природним потребам школяра, адже за своєю природою гра – це властива форма життєдіяльності дітей.

**Висновки.** Отже, ігрова діяльність є явищем складним, адже в ній виразно поєднуються базові складові, що характеризують гру як навчання, і як ігрову діяльність одночасно. Найголовнішою в ігровому процесі є дидактична робота. Її наявність підкреслює різноаспектний характер гри та спрямованість змісту на креативне та критичне мислення школяра. Використовуючи ігрові технології як засіб взаємодії між учасниками освітнього процесу на уроках української мови у початковій школі, необхідно поєднувати такі компоненти як: ігровий, навчальний та виховний. Створення ігрової ситуації впливає на учнів та зумовлює досягнення поставлених завдань. Під час використання ігрових технологій виникає особиста зацікавленість, розкривається усебічний потенціал учня, удосконалюється мовленнєва культура, що є необхідною складовою у навчальній діяльності.

#### БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Дидактичний лексикон. Фішбоун. URL: <https://osnova.com.ua/didaktichniy-leksikon-fishboun/> (дата звернення: 06.12.2022).

2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології. К.: Академвидав, 2008. 264 с.

3. Караман С.О. Методика навчання української мови в гімназіях: навчальний посібник. К.: Ленвіт, 2000. 272 с.

4. Краснова Н. Ігрові художньо-педагогічні технології у формуванні світовідображення підлітків: художньо-дидактичні ігри; художньо-конструктивні технології; художньо-інтерактивні технології. *Мистецтво та освіта*. 2012. №4(66). С.46-56.

5. Кубик Блума: інтерактивний прийом для розвитку критичного мислення. URL: <https://op.ua/news/>

osvita-v-ukraini/kubik-bluma-interaktivniy-pri (дата звернення: 06.12.2022).

6. Лепбук як новітній спосіб організації навчальної діяльності. URL: <https://nuschool.com.ua/lessons/world/1-2klas/18.html> (дата звернення: 05.12.2022).

7. Литвиненко О.Г. Ігрові технології на уроках словесності. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2011. №22-24(280), серпень. С. 19-24.

8. Метод «Ажурна пилка». Як засвоїти великий обсяг інформації за короткий час. URL: <https://osvita.ua.com/2018/05/64605/> (дата звернення: 05.12.2022).

9. Метод «Сенкан». URL: [http://lbkonenko.blogspot.com/2020/10/blog-post\\_22.html](http://lbkonenko.blogspot.com/2020/10/blog-post_22.html) (дата звернення: 06.12.2022).

10. Методика навчання української мови в початковій школі: навчально-методичний посібник для студентів вищих навчальних закладів / За наук. ред. М. С. Вашуленка. К.: Літера ЛТД, 2011. 364 с.

11. Мироненко О.В. Творча особистість як цілісна людська індивідуальність в умовах компетентнісної освіти. *Педагогіка вищої та середньої школи*: [наук. ред. Бакум З.П.]. Кривий Ріг: ДВНЗ «КНУ», 2016. Випуск 47. С. 251-255.

12. Мироненко О.В. Формування мовної особистості майбутнього вчителя початкової школи шляхом

реалізації норм літературної мови. *Stav, problémy a perspektivy pedagogického štúdia a socialnej prace: zborník príspevkov z medzinarodnej vedeckej konferencie*. Slovak Republic, Sladkovicovo: Vysoka škola Danubius. 2016. 28-29oktobra. С.56-58.

13. Мироненко О.В., Видахвевич Т.І. Гейміфікація як засіб навчання української мови молодших школярів. *The 8th International scientific and practical conference "World science: problems, prospects and innovations"* (April 21-23, 2021) Perfect Publishing, Toronto, Canada. 2021. P. 590 -596.

14. Мироненко О.В., Видахвевич Т.І. Розвиток зв'язного мовлення молодших школярів шляхом гейміфікації на уроках української мови. *Інноваційна педагогіка*. Науковий журнал. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2022. № 44. Т. 1. С. 154-157.

15. Пометун О.І., Коберник Г.І., Побірченко Н.С. Інтерактивні технології навчання. *Сільська школа України*. 2004. № 16-17 (88-89). С. 9-22.

16. Рома О. Шість цеглинок в освітньому просторі школи: методичний посібник. К.: The LEGO Foundation, 2018. 32 с.

17. Шість капелюхів: прийом-гра для розвитку критичного мислення. URL: <https://naurok.com.ua/post/shist-kapeyuhiv-priyom-gr> (дата звернення: 06.12.2022).