

Гра як ключ до мотивації та успіху в навчанні учнів початкових класів

Смотракова Марина Петрівна ¹

Опубліковано	Секція	УДК
16.04.2024	Освіта/Педагогіка	376.4

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10978918>

Ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

Анотація. У статті здійснено аналіз впливу ігрових методик на мотивацію та успіх учнів початкових класів у навчальному процесі. За допомогою теоретичного вивчення наукових праць та аналізу педагогічних практик встановлено, що ігри як засіб навчання значно підвищують мотивацію учнів, сприяючи активному залученню до навчального процесу та ефективному засвоєнню навчального матеріалу. Доведено, що ігрові методики сприятливо впливають на розвиток критичного мислення та креативності, надаючи учням можливість для самостійного вирішення проблем та пошуку інноваційних рішень.

У роботі також розглянуто перспективи розвитку використання ігрових методів в освіті, акцентуючи увагу на необхідності інтеграції цифрових технологій та адаптації ігрових платформ для індивідуалізації навчального процесу. На основі аналізу представлено рекомендації для педагогів та розробників освітніх програм щодо впровадження та оптимізації ігрових методик у навчанні. Дослідження підкреслює значення гри в освітньому процесі як ефективного інструменту для забезпечення високого рівня мотивації та активної участі учнів у навчанні, водночас сприяючи їхньому комплексному розвитку.

Ключові слова: ігрові методики, мотивація учнів, критичне мислення, креативність, освітній процес, початкові класи, цифрові технології в освіті.

Play as a Key to Motivation and Success in Primary Education

Abstract. Motivation is a fundamental element that drives human action, defining the direction and intensity of behavior in various spheres of life. In the context of the educational process, motivation is particularly significant as it directly influences students' activity, interest, and productivity. Recognizing the role of motivation in learning is foundational for developing effective educational strategies and methods. The implementation of the "New Ukrainian School" concept highlights the importance of creating a motivational learning environment to facilitate the potential and self-realization of students. The New Ukrainian School aims to provide quality, modern education tailored to the individual needs and interests of each student, fostering active, creative, and responsible citizens. In primary education, motivation is especially crucial as it lays the groundwork for future academic success. Motivated primary school students show greater interest in learning materials, participate actively in the educational process, and adapt better to the school environment. Thus,

¹ Смотркова Марина Петрівна, вчителька початкових класів, ТзОВ «ШКОЛА«ЕКОЛЕНД»,
<https://orcid.org/0009-0009-1269-6942>

understanding and considering motivational factors are key to developing an effective educational program that achieves high educational outcomes.

This paper analyzes the impact of game-based learning methods on the motivation and success of primary school students. Through the theoretical study of academic works and the analysis of pedagogical practices, it has been established that games as a teaching tool significantly enhance student motivation, facilitating active engagement in the learning process and effective assimilation of educational content. It has been proven that game-based methods positively affect the development of critical thinking and creativity, providing students with opportunities for independent problem-solving and innovative solutions.

The work also explores the prospects of using game methods in education, emphasizing the need to integrate digital technologies and adapt gaming platforms for individualizing the educational process. Based on the analysis, recommendations are presented for educators and educational program developers regarding the implementation and optimization of game-based methods in teaching. The study highlights the value of play in the educational process as an effective tool for ensuring high levels of motivation and active student participation in learning, while also promoting their comprehensive development.

Keywords: game-based methods, student motivation, critical thinking, creativity, educational process, primary classes, digital technologies in education.

Вступ

Мотивація є фундаментальним елементом, що спонукає людину до дії, визначає напрямок та інтенсивність її поведінки в різноманітних сферах життєдіяльності. У контексті освітнього процесу мотивація набуває особливої значимості, адже безпосередньо впливає на активність, зацікавленість та продуктивність учнівського навчання. Визнання цієї ролі мотивації в навчальному процесі є основоположним для розробки ефективних освітніх стратегій та методик.

Втілення концепції Нової української школи на сучасному етапі розвитку української освітньої системи підкреслює важливість створення мотиваційного навчального середовища, яке буде сприяти розкриттю потенціалу та самореалізації учнів. Нова українська школа прагне забезпечити якісну та сучасну освіту, орієнтовану на індивідуальні потреби та інтереси кожного учня, виховуючи активних, креативних та відповідальних громадян. У контексті початкової освіти мотивація набуває особливого значення, адже саме на цьому етапі закладаються основи майбутнього навчального успіху. Мотивовані учні початкових класів демонструють більшу зацікавленість до навчального матеріалу, виявляють активність під час навчального процесу та краще адаптуються до шкільного середовища. Таким чином, розуміння та врахування мотиваційних чинників є ключовими для формування ефективної навчальної програми, що забезпечує високий рівень освітніх досягнень.

Аналізована тема є надзвичай актуальна для сьогодення, адже гра як засіб навчання враховує психологічні особливості дітей молодшого шкільного віку та сприяє формуванню позитивного ставлення до навчального процесу, що, у свою чергу, є ключовим фактором у розвитку мотивації та академічної успішності. Тому багато науковці активно порушують зазначену проблематику у своїй праці, а саме: Бібік Н., Марко М., Матюх О., Мачинська Н., Оприск М., Пометун О., Ратушна А., Романенко Л., Сухомлинський В., Сущенко І, Щербань П. та інші. Не зважаючи на значну кількість наукових розробок, зміна парадигмальних рамок у зв'язку з переходом до Нової української школи диктує необхідність додаткових досліджень за цим напрямком. Відтак, *мета статті* – дослідити роль гри як ефективного інструменту стимулювання мотивації та підвищення успішності учнів початкових класів.

Результати

В.О. Сухомлинський писав: «Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світло, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» [1. с. 95]. Навчальна гра включає в себе елементи розваги, виклику та проводиться у визначених рамках правил, які визначають контекст, цілі та методи взаємодії між учасниками. У контексті педагогіки, гра вважається важливим інструментом, що сприяє розвитку когнітивних, соціальних, емоційних та фізичних здібностей дітей, водночас стимулюючи їхню мотивацію та зацікавленість у навчанні. Гра в освітньому процесі служить як засіб для досягнення навчальних цілей шляхом залучення учнів до активної взаємодії з навчальним матеріалом, розвиваючи при цьому критичне мислення, креативність та навички вирішення проблем.

В освітньому процесі ігри використовуються як ефективний інструмент для розвитку різноманітних навичок учнів, стимулювання їхньої мотивації та забезпечення кращого розуміння навчального матеріалу. Види ігор, що застосовуються в освіті, можна класифікувати за декількома критеріями, включаючи мету використання, зміст, формат проведення та цільову аудиторію [2, 3]:

За метою використання:

- освітні ігри (навчальні) - спрямовані на засвоєння конкретних знань або навичок;
- розвиваючі ігри - мають на меті розвиток інтелектуальних здібностей, логічного мислення, креативності;
- симуляційні ігри - відтворюють реальні або уявні ситуації, дозволяючи учасникам випробувати різні ролі та приймати рішення;
- мовні ігри - спрямовані на вивчення та практику мови, розширення словникового запасу;
- фізичні ігри - зосереджені на розвитку фізичних навичок, координації та витривалості.

За змістом:

- предметно-орієнтовані ігри - відповідають певній навчальній дисципліні (математика, історія, біологія тощо);
- ігри на критичне мислення - вимагають аналітичних здібностей, вміння аргументувати та критично оцінювати інформацію;
- креативні та художні ігри - стимулюють творчість, використовують мистецтво як засіб виразу;

За форматом проведення:

- командні ігри - включають взаємодію та співпрацю між учасниками;
- індивідуальні ігри - націлені на самостійну роботу учня з ігровим матеріалом;
- ігри з використанням технологій - цифрові освітні ігри, мобільні додатки, віртуальна та доповнена реальність;
- настільні ігри - фізичні ігри, що вимагають використання ігрового поля, карток, фігурок тощо.

У Таблиці 1 наведено теоретичні підходи до використання ігор у навчанні, а також авторські назви підходів та їх зміст [3, 4].

Наведені підходи мають значний вплив на розвиток освітніх стратегій та методик, орієнтованих на використання ігрових елементів у навчальному процесі.

У сучасних педагогічних дослідженнях з'являється все більше доказів того, що ігрова діяльність відіграє значну роль у формуванні та підтримці мотивації учнів. Зв'язок між мотивацією та грою можна розглядати через призму кількох ключових

аспектів: внутрішньої мотивації, активного навчання та емоційного благополуччя учнів [3, 5].

Таблиця 1

Теоретичні підходи до використання ігор у навчання

Автор	Назва підходу	Зміст підходу
Жан П'яже	Конструктивізм	Навчання через власний досвід та активну взаємодію з навколишнім середовищем. Ігри використовуються як засіб для розвитку когнітивних здібностей дитини.
Марія Монтессорі	Монтессорі метод	Навчання засноване на самостійній діяльності дитини, її ініціативі та здатності до саморозвитку. Ігри використовуються для розвитку сенсорних навичок та самостійності.
Фрідріх Фребель	Едукативні ігри	Вважав, що ігри є важливими для розвитку дитини та її здатності до навчання. Розробив низку едукативних іграшок та ігор, що сприяють розвитку творчих здібностей.
Говард Гарднер	Теорія множинного інтелекту	Гарднер виділяє декілька типів інтелекту, які не завжди оцінюються традиційною освітою. Ігри сприяють розвитку різноманітних типів інтелекту, надаючи можливість кожній дитині виявити та розвинути свої унікальні здібності.
Карл Роджерс	Гуманістичний підхід до навчання	Роджерс вважав, що освіта повинна бути учнеточентрованою, підтримувати внутрішню мотивацію та сприяти особистісному зростанню. Ігри є ефективним засобом досягнення цих цілей, оскільки вони заохочують дослідження, творчість та самовираження.

Внутрішня мотивація, яка виникає не внаслідок зовнішніх винагород або покарань, а через задоволення від самого процесу діяльності, є критично важливою для ефективного навчання. Ігри, за своєю природою, стимулюють цей тип мотивації, оскільки вони пропонують учням задоволення від процесу навчання через гру, перетворюючи освітній досвід на захоплюючу пригоду.

Активне навчання, що відбувається в процесі гри, дозволяє учням брати безпосередню участь у навчальному процесі, що сприяє глибшому засвоєнню матеріалу. Ігри заохочують учнів до експериментування, вирішення проблем та прийняття рішень, що не лише розвиває критичне мислення та креативність, а й підтримує мотивацію до навчання завдяки постійному відчуттю досягнення та прогресу.

Емоційне благополуччя, якому ігри сприяють, також має велике значення для мотивації учнів. У процесі гри діти відчувають радість, захоплення та задоволення, що позитивно впливає на їхнє ставлення до навчання в цілому. Коли учні щасливі та задоволені, їхня мотивація до навчання зростає, оскільки вони асоціюють навчальний процес із позитивними емоціями.

Таким чином, зв'язок між мотивацією учнів та грою є взаємно позитивним та суттєво впливає на ефективність освітнього процесу. Ігри не лише сприяють розвитку внутрішньої мотивації, активного навчання та емоційного благополуччя, а й є потужним

засобом у руках педагогів для залучення уваги учнів, підвищення їх зацікавленості в навчанні та формування позитивного ставлення до освітнього процесу.

Участь учнів у навчальному процесі представляє собою складний конструкт, який об'єднує емоційні, поведінкові та когнітивні аспекти [2, 6]. Емоційна залученість відображає позитивні або негативні відчуття учнів щодо навчального процесу та їх відносини з викладачами та однокласниками. Поведінкова залученість охоплює участь учнів у навчальній діяльності, включаючи їхню увагу, зусилля та персистентність. Когнітивна залученість стосується рівня інтелектуальної інвестиції учнів у навчання та їхню здатність до саморегуляції та використання ефективних стратегій навчання.

Залученість учнів тісно пов'язана з мотивацією, адже мотивовані учні, як правило, більш залучені до навчального процесу. Мотивація служить як внутрішній рушій, що спонукає учнів до активної участі в навчанні, підтримує їхнє бажання долати труднощі та сприяє більш глибокому засвоєнню матеріалу. Таким чином, високий рівень мотивації сприяє підвищенню емоційної, поведінкової та когнітивної залученості учнів в освітній процес.

Гра має важливе значення для залучення учнів, оскільки значно підвищує всі три аспекти залученості. По-перше, гра стимулює емоційну залученість, надаючи учням радість та задоволення від навчання, що позитивно впливає на їхнє ставлення до школи та навчального процесу. По-друге, ігрові активності заохочують поведінкову залученість через активну участь учнів у навчальній діяльності, спонукаючи їх до зусиль та персистентності. Нарешті, гра сприяє когнітивній залученості, мотивуючи учнів до глибшого розуміння навчального матеріалу та використання складних мисленнєвих процесів, таких як аналіз, синтез та оцінка.

У Таблиці 2 наведено психологічні аспекти гри та їх вплив на учнівську мотивацію [3, 4, 7].

Таблиця 2

Психологічні аспекти гри

Психологічний аспект гри	Вплив на учнівську мотивацію
Почуття компетентності	Підвищує мотивацію завдяки відчуттю успіху та власної ефективності.
Автономія	Сприяє розвитку внутрішньої мотивації через можливість вибору та самовираження.
Соціальна взаємодія	Зміцнює міжособистісні зв'язки та покращує соціальні навички, що позитивно впливає на загальну зацікавленість у навчанні.
Встановлення цілей та досягнення успіху	Допомагає формувати цілі, планувати шляхи їх досягнення та відзначати успіхи, що підвищує мотивацію.
Пізнавальний розвиток	Стимулює критичне мислення, розв'язання проблем та творчість, підтримуючи цікавість та бажання вчитися.

Зазначені аспекти гри відіграють ключову роль у формуванні та підтримці мотивації учнів, забезпечуючи їм можливість розвитку в різноманітних сферах через активне та цілеспрямоване навчання.

Методи оцінки ефективності ігрових методик в освіті класифікують за декількома ключовими параметрами, що враховують специфіку ігрового навчання, його цілі, а також здатність вимірювати зміни в знаннях, навичках та ставленні учнів. Наступні методи оцінки дозволяють отримати всебічну картину впливу ігрових методик на освітній процес [6, 7, 8]:

1. Спостереження та аналіз поведінки - пряме спостереження за взаємодією учнів під час гри, фіксація їхньої залученості, співпраці, вирішення проблем; детальне вивчення поведінкових реакцій та взаємодій між учнями.
2. Оцінка навчальних досягнень - перед тестування та після тестування для вимірювання конкретних знань або навичок, отриманих у результаті ігрової діяльності.
3. Самооцінка та відгуки учнів - анкетування та опитування для збору зворотного зв'язку від учнів про їхні враження, відчуття та оцінку ігрового навчання.
4. Оцінка рефлексії та критичного мислення - щоденники рефлексії, де учні висловлюють свої думки та відчуття від участі в ігрових активностях, аналізують свій досвід; проекти, які спонукають учнів застосовувати навички критичного мислення, отримані через ігри, для вирішення реальних проблем.
5. Інструменти кількісного аналізу - статистичний аналіз результатів тестувань, що дозволяє оцінити загальні тенденції та ефективність ігрових методів на великих групах учнів; системи оцінювання успішності, інтегровані в електронні освітні ігри, які автоматично збирають дані про прогрес учнів.

Комбінування різноманітних методів оцінки дозволяє отримати глибоке розуміння ефективності ігрових методик в освіті, враховуючи як кількісні, так і якісні аспекти навчального процесу.

Гра як фундаментальний педагогічний інструмент відіграє вирішальну роль у досягненні успіху в навчальному процесі. Застосування ігрових методик в освіті не тільки сприяє підвищенню мотивації та залученості учнів, але й ефективно впливає на розвиток критичного мислення та креативності. Це обумовлено тим, що ігровий процес стимулює активне і глибоке осмислення інформації, вимагає прийняття рішень у складних ситуаціях та спонукає до пошуку нетрадиційних рішень.

Використання ігор у навчанні створює умови для розвитку важливих життєвих навичок, таких як комунікація, співпраця, вирішення конфліктів та керування ресурсами. Такі навички є критично важливими для успішного навчання та подальшого життя учнів. Крім того, гра заохочує учнів до самостійності та саморегуляції, надаючи їм можливість контролювати власний навчальний процес і тим самим збільшуючи їх внутрішню мотивацію до навчання.

Ігри, які включають елементи вирішення проблем, дозволяють учням розвивати критичне мислення, аналітичні здібності та гнучкість мислення. У процесі гри учні стикаються з різноманітними завданнями та проблемами, для вирішення яких їм необхідно оцінювати інформацію, робити обґрунтовані висновки та вибирати оптимальні рішення. Такий підхід сприяє розвитку глибокого розуміння предмету і стимулює учнів до пошуку інноваційних шляхів вирішення завдань.

Креативність у процесі гри розвивається через стимулювання фантазії, експериментування та вільного вираження ідей. Ігри, які дозволяють учням створювати власні світи, персонажі або сценарії, сприяють розвитку творчих здібностей та інноваційного мислення. Важливим є те, що ігрова діяльність надає безпечне середовище для випробувань та помилок, що є необхідною умовою для розвитку креативності.

У сукупності, гра як інструмент досягнення успіху в навчанні відкриває широкі можливості для розвитку критичного мислення та креативності учнів, створюючи мотивуюче навчальне середовище, де учні можуть реалізувати свій потенціал, активно досліджувати та інноваційно мислити.

Інтеграція ігрових методів у традиційне навчання учнів початкових класів вимагає гнучкого підходу, який враховує вікові особливості, індивідуальні потреби та освітні

цілі. Вважаємо, що наступні стратегії допоможуть педагогам ефективно впровадити ігрові методи в навчальний процес:

- використання наявних освітніх ігор з врахуванням вікових особливостей учнів початкових класів, адаптація ігор під конкретні навчальні цілі;
- розробка навчальних ігор, які корелюються з навчальними цілями та темами уроків, це можуть бути ігри на розвиток літературної грамотності, математичних навичок, природознавства тощо;
- введення елементів гри в традиційні заняття, таких як бали, рівні, віртуальні нагороди за досягнення навчальних цілей або завершення проєктів;
- створення конкурсів і квестів на основі навчального матеріалу, що сприяє активній участі учнів і стимулює їхнє бажання вчитися;
- розробка рольових ігор, що відтворюють реальні життєві ситуації або історичні події, дозволяючи учням краще зрозуміти навчальний матеріал через перевтілення в різні ролі;
- застосування цифрових освітніх ігор і додатків, що сприяють розвитку навичок читання, письма, рахунку та логіки в інтерактивній формі;
- організація групових проєктів, де учні працюють над розв'язанням реальних проблем або задач, використовуючи ігрові елементи для планування та виконання своїх проєктів;
- адаптація ігор під інтереси та уподобання учнів, залучення їх до вибору ігор та формування правил, що сприяє розвитку відповідальності та самостійності;

Ефективна інтеграція ігрових методів у традиційне навчання вимагає креативного підходу та готовності педагога до експериментів. Врахування особливостей навчання учнів початкових класів та застосування різноманітних ігрових стратегій значно збагатить навчальний процес, зробить його більш мотивуючим та ефективним.

Висновки

Використання ігрових методів в освітньому процесі позитивно впливає на мотивацію та успіх учнів. Ігри як інструмент навчання сприяють підвищенню внутрішньої мотивації учнів, активізуючи їхню участь у навчальному процесі та спонукаючи до глибшого засвоєння знань. Доведено, що гра як методика навчання ефективно розвиває критичне мислення та креативність учнів, надаючи їм можливості для самостійного вирішення проблем та пошуку нестандартних рішень.

Підсумки дослідження також вказують на значні перспективи розвитку використання ігрових методів в освіті. Зокрема, акцентується увага на потребі подальшої інтеграції цифрових технологій та ігрових платформ у навчальний процес, що дозволить розширити можливості для індивідуалізації навчання та адаптації освітнього контенту до потреб та інтересів кожного учня. Врахування індивідуальних особливостей учнів початкових класів в ігрових методиках є ключовим для забезпечення максимальної ефективності навчання.

На підставі аналізу представлено ряд рекомендацій для педагогів та розробників освітніх програм. Зокрема, рекомендується розробляти ігри та навчальні додатки, які враховують вікові особливості учнів, їхні інтереси та освітні потреби. Педагогам слід звернути увагу на інтеграцію ігрових елементів у традиційне навчання, використовуючи їх для стимулювання мотивації, залученості учнів та розвитку критичного мислення та креативності. Окрім того, акцентується на важливості впровадження методів оцінки ефективності ігрових методик, що дозволить визначити найбільш ефективні підходи та вдосконалити ігрові методи навчання.

Таким чином, ігрові методи навчання відкривають нові горизонти для освіти, пропонуючи інноваційні підходи до залучення та розвитку учнів. Подальше дослідження та розвиток цих методик має потенціал значно підвищити якість освіти та підготувати учнів до ефективного вирішення майбутніх життєвих та професійних завдань.

Список використаної літератури

1. Сухомлинський, В. Серце віддаю дітям. Вибрані твори. В 5-ти т. Т. 3. / В. Сухомлинський. 1977. 670 с.
2. Матюх, О. Активізація пізнавальної активності учнів, шляхом використання інтерактивних форм і методів навчання. 2023. С.43
3. Пометун, О., Сущенко, І. Путівник з розвитку критичного мислення в учнів початкової школи. 2017. – 96 с.
4. Бібік, Н. Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. Український педагогічний журнал. 2023. № 3. С. 197-204.
5. Марко, М. Особливості та послідовність розробки ігрових технологій навчання учнів початкових класів. Молодь і ринок. 2017. № 8. С. 173-178.
6. Мачинська, Н., Оприск, М. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. Молодий вчений. 2019 № 10 (74). С. 229-232.
7. Романенко, Л., Ратушна, А. Ігрові технології в освітньому процесі початкової школи: теоретичний аспект. EDITORIAL BOARD. 2021. С. 345-348
8. Щербань, П. Ігрові технології в освіті: історія і перспективи. Постметодика. 2014. № 2. С. 38-42.