



**Надія Бібік** – доктор педагогічних наук, професор, головний науковий співробітник відділу початкової освіти ім. О.Я. Савченко Інституту педагогіки НАПН України, м. Київ, Україна.

**Коло наукових інтересів:** теорія і методологія організації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти, методика навчання географії.

✉ [binam8@ukr.net](mailto:binam8@ukr.net)

ORCID <https://orcid.org/0000-0001-7511-270X>

УДК 371

<https://doi.org/10.32405/2411-1317-2023-3-185-192>

## ГРА В НАВЧАННІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ: ВАРІАТИВНІСТЬ ПІДХОДІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ

**Анотація.** У статті узагальнено стан теорії і практики застосування гри в навчанні молодших школярів; охарактеризовано суперечливі підходи щодо доцільності її використання в початкових класах. Визначено семантику вихідних понять: гра, ігрова діяльність; проаналізовано функцію гри, її структуру і компоненти з конкретизацією змісту відповідно до потреб освітнього процесу в початкових класах.

**Ключові слова:** гра, класифікація ігор, молодший школяр, ігрова діяльність, методика організації гри, навчальний процес.

**Постановка проблеми.** Нові соціально-педагогічні умови й актуальні запити шкільної освіти створюють об'єктивну потребу для осмислення сутності і можливості забезпечення ігрової діяльності учнів у новій ситуації функціонування школи.

Реформування початкової освіти висуває на чільне місце проблему формування в молодших школярів повноцінної навчальної діяльності, у надрах якої дозрівають основні зміни особистісного характеру.

Джерелом і засобом дослідження цієї мети може стати гра. За даними психологів (Г.С. Костюк, І.Д. Бех, С.Д. Максименко, Н.В. Чепелєва), у процесі гри загострюються вияви творчих ресурсів особистості, розкріпаються її внутрішні сили, зумовлюється домінуючий вектор розвитку.

Водночас гра компенсує навчальні навантаження, забезпечує автодидактизм у засвоєнні пізнавальної інформації, мотивує сприйнятливості до нових знань, прагнення успіху й перемоги над труднощами.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Наукове осмислення сутності гри, її значення для розвитку дітей достатньо розгорнено в дошкільній педагогіці (А.М. Богущ, Т.І. Поніманська, Н.В. Кудикіна, О.Д. Рейпольська) (Рейпольська, 2021, с. 165–166).

Значно активізувалися дослідження в галузі педагогіки гри у зв'язку з переорієнтацією освіти на нові цілі й цінності, інноваційними знахідками освітянської практики. Для осмислення можливостей гри важливе значення має вивчення досвіду навчання в зарубіжних країнах, де зростає потенціал допоміжних технологій, а саме гейміфікації, ведення блогів, 3D-друку,

штучного інтелекту, персоналізованого навчання та багато іншого. Дослідниця компаративних аспектів зарубіжних практик Т. С. Павлова відзначає: «гейміфікація як педагогічна технологія поєднує в собі гру та навчання. Використовуючи ігри як технологічний інструмент створюється можливість вивчення складних предметів у більш захоплюючий та інтерактивний спосіб» (Онопрієнко, Петрук, Павлова, 2023).

**Формулювання цілей статті.** Мета статті – узагальнити напрацювання в теорії й практиці щодо доцільності використання гри в навчанні молодших школярів; обґрунтувати науковий статус гри, визначити її сутнісні характеристики, функції і класифікаційні ознаки в освітньому процесі; окреслити структурні компоненти з конкретизацією змістового наповнення кожного з них. Розкрити умови педагогічно упорядкованого використання гри в освітньому процесі з повною реалізацією її елементів – навчальні завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків.

**Виклад основного матеріалу.** Тривалий період гра визнавалась простором дошкільної педагогіки. Погляди на її використання в шкільному навчанні доволі суперечливі. Від беззастережного утвердження ігрового навчання (Ш. О. Амонашвілі) до заперечення так званої «педагогіки забавляння», що може гальмувати формування повноцінної навчальної діяльності молодших школярів.

З цього приводу О. Я. Савченко висловлюється однозначно: «...гра – це не вікове явище чи данина незрілому розуму дитини, його нездатності робити щось інше». Їх далі у використанні ігор особливо необхідно в складний період переходу дитини від дошкільного дитинства до нової соціальної позиції, школяра коли прагнення до ігрової діяльності є суттєвою потребою його розвитку, коли займається протидія двох найважливіших пружин розвитку особистості – «хочу» і «треба» (Савченко, 1990, с. 132–133).

Про значення гри в житті дитини писав В. О. Сухомлинський: «У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, 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» (Савченко, 2009, с. 95).

Критично-рефлексивний стиль розгляду базових понять з обраної проблеми дозволяє узагальнити погляди на психологічну природу гри. Це, передовсім, теорія атавізму (С. Холл): гра як переборення інстинктів предків; «надлишку сил» (Г. Спенсер), як продукт певної культури (Е. Еріксон); «функціонального задоволення» (З. Фройд); боротьби двох світів – тенденцій егоцентричної і примусової соціалізації (Ж. Піаже).

Методологічне різноголосся, суперечливість інтерпретації даних про гру дали підставу психологам стверджувати, що гра – доступна для дитини і незбагнена для вченого.

У результаті напрацювань учених окреслено розвиток гри у становленні навчальної діяльності. Остання дістає мотиваційну естафету від ігрової. Гра породжує навчальну діяльність також і з погляду вироблення у дітей довільної соціальної поведінки, підпорядкування певним правилам, нормам, приписам; додержання статусного порядку (престижна – непрестижна роль), визнання авторитету лідера, колективної оцінки відповідності ролі певним правилам; почуття належності до групи та ін.

Обґрунтовано теоретичну модель ігрової діяльності. Структурно вона характеризується системно упорядкованою сукупністю взаємопов'язаних і взаємозалежних компонентів (мотиваційний, орієнтувальний, виконавський, контролювальний, оцінний компоненти).

Залежно від їх змістового наповнення ігри дітей молодшого шкільного віку поділено на дві групи: творчі та ігри за правилами. Кожна з них своєю чергою містить підвиди. У початковому навчанні широко використовуються творчі, сюжетно-рольові, дидактичні. Зокрема, до дидактичних відносять: сюжетно-рольові, ігри-вправи, ігри-драматизації, ігри-конструювання. Дидактичні ігри відрізняються від пізнавальних завдань наявністю притаманних грі структурних компонентів – правил, ігрових дій. Новим серед різновидів ігор за правилами виділено й описано народні й комп'ютерні ігри.

Що стосується народних ігор, то відзначимо глибоке опрацювання дослідниками культурно-історичних джерел традиційних народних ігор, їх генези, способів збереження, творення, форм побутування, варіативності відтворення; їх світоглядне значення для підростаючого покоління.

Науково місткою і теоретично значущою є система поглядів на педагогічне керівництво ігровою діяльністю. Вона розгортається на базі культурно-історичного розуміння походження гри, змінюваності провідних видів діяльності впродовж онтогенетичного розвитку людини, соціалізуючого значення гри в розвитку особистості учня.

Організація ігрової діяльності штучно не відокремлювалась від цілісного навчально-виховного процесу початкової ланки загальноосвітнього навчального закладу. Гра розглядалась не автономно, а на засадах інтеграції з іншими видами діяльності й організаційними формами з їх взаємопроникненням: навчальною і трудовою, навчальною і спортивною, дозвільною тощо.

Встановлено, що процес безпосереднього керівництва ігровою діяльністю передбачає урізноманітнення форм, методів і прийомів, а також спеціальну підготовку учнів до гри, накопичення вражень із різних джерел, а також досвіду, який можна випробувати, зімітувати в уявній ситуації.

Оскільки ігрова діяльність справляє відчутний вплив на розвиток неповторного ансамблю психічних сил учня і водночас – це делікатна сфера, що як на фотоплівці проявляє індивідуальний вираз і водночас типологічний портрет усіх учасників – автори значну увагу приділяють вивченню результативності гри за вагомими для розвитку особистості сферами: це вплив на розвиток пізнавальних інтересів молодших школярів; виховання гуманних моральних ставлень; результативність використання гри як засобу прилучення до культури українського народу, розвитку і корекції українського мовлення.

У структурі розгорненої ігрової діяльності вчені виділяють мотиваційний, орієнтувальний, виконавський, контролювальний, оцінний компоненти.

Виявлено евристичний потенціал запропонованої методики керівництва ігровою діяльністю, що передбачає повноцінне функціонування розгорненої структури ігрової діяльності, особистісну взаємодію педагога з учнями, стимулювання розвивально-виховного ефекту ігор різних видів. Це підтверджувалося протягом 20 років лонгитюдної роботи в різних умовах організації навчально-виховного процесу. За Й. Гейзингом: «навіть коли гра закінчується, дія її не припиняється: вона і далі випромінює на звичайний зовнішній світ своє сяйво, свій благотворний вплив» (Гейзинг, 1994).

Ефективність застосування ігор в навчанні молодших школярів переконливо доведена в роботах Н.І. Підгорної, Н.В. Кудикіної, О.Я. Савченко та ін. Ґрунтуючись на вивченні цього питання і результатах пошукового етапу роботи, було здійснено тематичний підбір ігор до змісту предмета «Я досліджую світ», у якому було враховано:

- їх відповідність дидактичним завданням і основним цілям уроку;
- необхідність поступового ускладнення дидактичних завдань у грі;
- варіативність ігрових дій у межах одного типу ігор з метою забезпечення їх доступності для учнів різних рівнів розвитку пізнавальних інтересів (Бібік, Павлова, 2021, с. 67).

Особливо важливе поєднання гри з навчальною діяльністю в початкових класах, коли складний перехід від дошкільного дитинства до школи зумовлює поступову зміну провідних видів діяльності – ігрової на навчальну.

Гра вступає в свої права, коли важко, коли необхідно створити емоційно комфортний фон для навчання, додати сили і бажання працювати на уроці, опосередковано впливати на хід і результати діяльності.

Дидактичне розуміння гри пов'язане з різними підходами до керівництва ігровою діяльністю учнів, а саме: стихійним або педагогічно-упорядкованим, що стосується педагогічного підходу, то найважливішою його характеристикою вважається досягнення мети. Наприклад, формування у дітей уявлень про природу, здатності виявляти вольові зусилля для досягнення поставленої мети, довірливої уваги, зосередженості.

Структурні складові дидактичної гри – дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків.

Дидактичні завдання – обов’язкові елементи гри, які свідомо маскується і постають перед учнями у вигляді цікавого ігрового задуму. Вони можуть бути різноманітні: розвиток умінь порівнювати, розвивати увагу, спостережливості, умінь дотримуватись правил. Дітей приваблюють відтворення уявного сюжету, активні дії з предметами, загадка, таємниця, перевірка своїх можливостей змаганням, рольове перевтілення, загальна рухова активність, кмітливість.

Ігровий задум – наступний структурний елемент дидактичної гри. Він подається через навчальні завдання, через загадку, таємницю, рольове перевтілення учасників гри (наприклад, відгадаєте загадку і дізнаєтесь, яка гра-подорож (квест) допоможе вам перевірити свою спостережливості, уміння знаходити маршрут за вказівниками). Цьому може сприяти наявність ігрового реквізиту: скринька, «чарівний мішечок», м’яч, маски тощо.

На створення ігрової атмосфери істотно впливає ігровий початок. Він може бути звичайним, коли вчитель повідомляє назву гри і спрямовує увагу дітей на наявний дидактичний матеріал, об’єкти дійсності, та інтригуючим, цікавим, захоплюючим, таємничим.

Ігрові дії – засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють і закладений у грі навчальний зміст.

Ігрові дії найбільш приваблюють дітей у грі, зумовлюють їхню активність: вийти за двері, а потім визначити, що змінилось; за голосом впізнати однокласника; не перервати ланцюжок імен, географічних назв та ін.

Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум; їх невиконання знищує гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитись невиконаними.

Правила гри передбачають зосередження учнів на важливості їх дотримання для досягнення справедливого результату: дочекатись своєї черги в ігровій дії; за сигналом ведучого починати і закінчувати ігрову дію; уміти сприймати поразку.

Підбиття підсумків гри у зв’язку з такою віковою особливістю дітей, як нетерплячість, бажання відразу дізнатися про результати діяльності, проводиться відразу після її закінчення. Це може бути підрахунок балів, визначення команди-переможниці, нагородження дітей, які показали найкращі результати тощо. При цьому слід тактовно підтримати й інших учасників гри.

Різнomanітність ігрових засобів створює широкі можливості для того, щоб учитель міг вибрати саме таку гру, яка найбільше відповідає меті уроку.

Серед поширених класифікацій ігор, що використовуються в початкових класах, відповідно до їх змістового наповнення, дослідники поділяють на творчі та за готовими правилами.

Своєю чергою, творчі за видами розподіляють на сюжетно-рольові, конструктивно-будівельні, ігри драматизації і театралізації, ігри з елементами праці. Різновиди ігор за правилами – дидактичні, рухливі, пізнавальні, ігри – розваги (Кудикіна, 2004).

Визнаним способом активізації учнів особливо на початкових етапах навчання, є ситуації зацікавлення. З цією метою традиційно на уроках використовуються загадки, елементи казковості, включення дій будь-якими улюбленими героями. У дослідницьких працях підкреслюється, що використання прийомів зацікавлення не повинно зводитись до простого збудження емоцій (радості, захоплення, здивування), а має спонукати учнів до активної діяльності. З цього приводу актуальним є твердження психологів, які вважають, що захоплювати має сутність уроку, вся організація уроку має бути спрямована на те, щоб викликати пізнавальний інтерес до предмета, а не розважати учнів. Зовнішня привабливість буває необхідна лише як відправний момент у розвитку інтересу.

Учителі та вчені-методисти також підкреслюють необхідність розробки орієнтовних цікавинок до конкретного змісту і педагогічно обґрунтованого їх уведення в навчальний процес. Такі спроби зроблені Б.Г. Друзем, Л.П. Кочіною, М.І. Микитинською, Л.О. Кондратенко.

У процесі напрацювань змісту і методики інтегрованого курсу «Я досліджую світ», розроблено й апробовано ситуації зацікавлення як орієнтовні, оскільки їх застосування не могло бути жорстко регламентованим. При цьому ми намагалися досягти:



- відповідності загадок, моментів сюрпризності, несподіванки, «відчуження змісту» стосовно конкретної теми уроку, його пізнавальної спрямованості;
  - диференціації змісту цікавинок відповідно до мети застосування (привернути увагу до окремих моментів заняття; зробити емоційну розрядку; попередити перевтому учнів).
- Проілюструємо застосування ігрового матеріалу на прикладах:

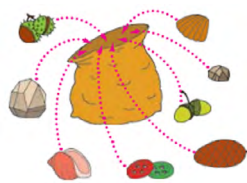


(Бібік, 2018, с. 16–17).

Знайди на малюнках першу букву свого імені; цифру — скільки тобі років.  
 По черзі скажіть, що із зображеного не належить до природи. Що можна назвати словом **транспорт**? З перших букв назв яких предметів можна скласти слово **школа**?



(Бібік, 2019, с. 7).



Розпізнай предмет на дотик. Опиши, який він, щоб інші діти відгадали.



(Бібік, 2018, с. 41).

Пограйте в гру «Чарівні окуляри». Крізь них можна бачити тільки хороше. Передаючи їх із рук до рук, розкажіть, що гарного ви бачите в учневі або учениці, що стоїть поруч.



(Бібік, 2019, с. 55).

Зміст цікавих ситуацій склали загадки, ігрові ситуації типу «чарівний мішечок», поява улюблених героїв, ляльок тварин; алогізми, небилиці, несподівані знахідки, сюрпризи.

Сукупність розробленого матеріалу створює умови для варіативного використання різного виду ігор у навчальному процесі.

**Висновки.** У статті обґрунтовано об'єктивні запити практики для переосмислення функцій і можливостей гри молодших школярів для формування повноцінної навчальної діяльності у зв'язку з орієнтацією освіти на компетентнісні результати.

Процес безпосереднього керівництва ігровою діяльністю передбачає урізноманітнення форм, методів і прийомів, а також спеціальну підготовку учнів до гри, накопичення вражень із різних джерел, а також досвіду, який можна випробувати, зімітувати в уявній ситуації.

У процесі дослідження освітньої практики і результативності використання ігор з'ясувалася ефективність врахування таких методичних рішень:

- ігрове завдання має узгоджуватись із навчальним (ігрове лише за формою);
- частка ігрового матеріалу має зменшуватись в міру зростаючих можливостей учнів в процесі оволодіння елементами навчальної діяльності;
- необхідно планувати ігрову діяльність у системі уроків. Це передбачає попередній відбір ігор та ігрових ситуацій для досягнення освітніх цілей через їх ускладнення щодо досягнення запланованих результатів.

Проведене дослідження не вичерпує усіх проблем застосування гри у навчанні молодших школярів. До перспективних напрямів відносимо: дослідження умов організації ігрової діяльності в позаурочному освітньому процесі; підготовку вчителя до керівництва ігровою діяльністю молодших школярів.

Отже, ігрова діяльність в освітньому процесі початкової школи розглядається з позицій соціальної детермінованості, педагогіки гуманізму, теорії зміни провідного виду діяльності в початковому навчанні.

Ефективність ігрової діяльності забезпечується через урахування вікових особливостей та пізнавальних потреб учнів, налагодження суб'єкт-суб'єктної взаємодії в системах учитель-учень, учень-учень, реалізацією розгорненої структури ігрової діяльності в усіх її компонентах; стимулювання мотиваційно-розвивального ефекту в методиці керівництва шляхом використання методичних прийомів, адекватних особливостям різного виду ігор.

### Використані джерела

- Бібік, Н.М. (2018). Я досліджую світ: підруч. інтегр. курсу для 1 кл. закл. загал. серед. освіти (у 2-х ч.): Ч. 1. Харків: Ранок.
- Бібік, Н.М. (2019). Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. загал. серед. освіти (у 2-х ч.): Ч. 1. Харків: Ранок.
- Бібік, Н.М., Павлова, Т.С. (2021) Організація навчання в 4 класі інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Організація освітнього процесу в початковій школі: Методичні рекомендації. Орієнтовні календарно-тематичні плани. 4 клас. Київ: Педагогічна думка. 66–71. <https://lib.iitta.gov.ua/731792/>
- Гейзинг, Й. (1994) Досвід визначення ігрового елемента культури. Київ: Основи.
- Кремень, В.Г. (ред.). (2021) Енциклопедія освіти. Київ: Юрінком-Інтер, 164–165.
- Костюк, Г.С. (1989) Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості. Київ: Радянська школа.
- Кудикіна, Н.В. (2004) Теоретичні засади практичного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: автореферат дисертації доктора педагогічних наук. Київ: Ін-т педагогіки АПН України.
- Онопрієнко, О.В., Петрук, О.М., Павлова, Т.С. (2023) Технології оцінювання особистісних і навчальних досягнень учнів початкової школи. Київ: Педагогічна думка.
- Онопрієнко, О.В. (2020) Інструментарій оцінювання результатів компетентісно орієнтованого навчання молодших школярів: методичний посібник. Київ: КОНВІ ПРИНТ.
- Проскура, О.В. (1998) Психологічна підготовка вчителя до роботи з першокласниками: навчальний посібник. Київ: Освіта.
- Савченко, О.Я. (ред.). (1990) Підготовка студентів до роботи з учнями 6 річного віку: навчальний посібник. Вища школа, 132–133.
- Савченко, О.Я. (2009) Виховний потенціал початкової освіти: посібник для вчителів і методистів початкового навчання. Київ: Богданова А. М.
- Сухомлинський, О.В. (1977) Вибрані твори в 5т. Т. 3. Серце віддаю дітям. Київ: Радянська школа.
- Топузов, О. М. (2016) Компетентнісний підхід – стрижень наукових інновацій у навчанні. Освіта України, 32.
- Ушинський, К.Д. (1983) Людина як предмет виховання. Вибр. пед. тв. у 2т. Т. 1. Київ: Радянська школа.

### References

- Bibik, N.M. (2018a) Ya doslidzhuju svit: pidruch. integr. kursu dlya 1 kl. zakl. zagal. sered. osvity` (u 2-x ch.): Ch. 1. Harkiv: Ranok. (in Ukrainian).
- Bibik, N.M. (2019) Ya doslidzhuju svit: pidruch. dlya 2 kl. zakl. zagal. sered. osvity` (u 2-x ch.): Ch. 1. Harkiv: Ranok. (in Ukrainian).
- Bibik, N.M., Pavlova, T.S. (2021) Orhanizatsiia navchannia v 4 klasi intehrovanoho kursu «Ja doslidzhuju svit». U Orhanizatsiia osvithnoho protsesu v pochatkovii shkoli: Metodychni rekomendatsii. Oriientovni kalendarno-tematychni plany. 4 klas. Kyiv: Pedahohichna dumka. 66–71. (in Ukrainian). <https://lib.iitta.gov.ua/731792/>
- Heizynh, Y. (1994) Dosvid vyznachennia ihrovoho elementa kultury. Kyiv: Osnovy. (in Ukrainian).
- Kremen, V.H. (red.). (2021) Entsyklopediia osvity. Kyiv: Yurinkom- Inter, 164–165. (in Ukrainian).
- Kostiuk, H.S. (1989) Navchalno-vykhovnyi protses i psykhychni rozvytkosobystosti. Kyiv: Radianska shkola. (in Ukrainian).
- Kudykina, N.V. (2004) Teoretychni zasady praktychnoho kerivnytstva ihrovoiudialnistiu molodshykh shkoliariv u pozauruchnomu navchalno-vykhovnomu protsesi: avtoref. dys.d.p.nauk. Kyiv: In-t pedahohiky APN Ukrainy. (in Ukrainian).
- Onopriienko, O.V., Petruk, O.M., Pavlova, T.S. (2023) Tekhnolohii otsiniuvannia osobystisnykh i navchalnykh dosiahnen uchniv pochatkovoї shkoly. Kyiv: Pedahohichna dumka. (in Ukrainian).
- Onopriyenko, O.V. (2020) Instrumentarij ocinyuvannia rezul`tativ kompetentnisno oriyentovanogo navchannia molodshy`x shkolyariv: metody`chny`j posibny`k. Ky`yiv: KONVI PRINT. (in Ukrainian).
- Proskura, O.V. (1998) Psykholohichna pidhotovka vchytelia do roboty z pershoklasnykamy: navch. posibnyk. Kyiv: Osvita. (in Ukrainian).

- Savchenko, O. Ia. (red.). (1990) *Pidhotovka studentiv do roboty z uchniamy 6 richnoho viku.: navch. posibnyk. Vyscha shkola*, 132–133. (in Ukrainian).
- Savchenko, O. Ia. (2009) *Vykhovnyi potentsial pochatkovoï osvity: posibnyk dlia vchyteliv i metodystiv pochatkovoho navchannia*. Kyiv: Bohdanova A. M. (in Ukrainian).
- Sukhomlynskyi, O.V. (1977) *Vybrani tvory v 5t. T.3. Sertse viddaiu ditiam*. Kyiv: Radianska shkola. (in Ukrainian).
- Topuzov, O. (2016) *Kompetentnisny`j pidxid – stry`zhen` naukovy`x innovacij u navchanni. Osvita Ukrainy`*, 32. (in Ukrainian).
- Ushynskyi, K.D. (1983) *Liudyna yak predmet vykhovannia. Vybr. ped. tv. u 2t. T.1*. Kyiv: Radianska shkola. (in Ukrainian).

**Nadiia Bibik**, *Doctor of Sciences in Education, Professor, Chief Researcher at the Primary Education Department of the Institute of Pedagogy (National Academy of Educational Sciences of Ukraine), Kyiv, Ukraine.*

**Research interests:** *theory and methodology of the organization of the educational process in institutions of general secondary education, methods of teaching geography.*

### A GAME IN EDUCATION OF PRIMARY SCHOOLCHILDREN: VARIABILITY OF IMPLEMENTATION APPROACHES

**Abstract.** The state of the theory and practice of using a game in the education of primary schoolchildren is summarized; contradictory approaches regarding the expediency of its use in primary classes are characterized. It is determined the semantics of the original concepts: game, game activity; the function of the game, its structure and components are analyzed with specification of the content. A critical and reflexive analysis of developments in the field of pedagogy and psychology of a game allowed us to determine its essential characteristics as a natural form of a child's life, the need for self-expression and the acquisition of experience in voluntary behavior, its submission to certain rules and requirements. The objective requests of practice for rethinking the functions and possibilities of games of primary schoolchildren for the formation of a full-fledged educational activity in connection with the orientation of education on competence-based results are substantiated. The structure of game activity in education is outlined, the content of each of the components (such as motivational-objective, content, procedural-operational, control-evaluative, and resultative) is specified. The common qualifications of games are characterized: creative and according to the rules set. By subtypes, they are divided into role-playing, constructive-building, dramatization and theatricalization games, games with work elements. Types of games according to the rules are: didactic, mobile, cognitive, entertainment games. The variety of game tools provides wide opportunities for the teacher to choose the game that best suits the purpose of the lesson. A common way to activate students, especially at the initial stages of learning, are the situations of interest. For this purpose, riddles, elements of fairy tales, actions with favorite heroes are used. The conditions for the pedagogically organized use of a game in the educational process with the full implementation of its elements – educational tasks – have been revealed as follows: game plan, game start, game actions, game rules, summary. The content of each of the elements of a game is specified in a variety of possible methodological priorities of the teacher. Recommendations have been developed that ensure the effectiveness of using a game in the educational process: the game task must be consistent with the educational task and meet the goals of the lesson; the portion of game material should decrease as students master the elements of educational activity; to provide for the gradual complication of didactic tasks, the variability of game actions within the framework of one type of games, the creation of situations for the students to reveal volitional efforts, voluntary attention, and concentration.

**Keywords:** game, classification of games, primary school student, game activity, methodology of game organization, educational process.