

Хмельницький національний університет
Гуманітарно-педагогічний факультет
Кафедра екології та біологічної освіти

ДИПЛОМНА РОБОТА
здобувача другого (магістерського) рівня вищої освіти

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ
НА УРОКАХ ОСНОВ ЗДОРОВ'Я У 7 КЛАСІ

Галузь знань – 01 «Освіта / Педагогіка»
Спеціальність – 014 «Середня освіта (за предметними спеціальностями)»
Предметна спеціальність – 014.05 «Середня освіта (Біологія та здоров'я людини)»

ДРСОБ. 023097.01.10.00

Виконала: здобувачка 2 курсу група СОБм₃-23-1  Катерина ДОРОШ

Керівник  Олесь МАТЕЮК

Нормоконтролер  Сергій ШЕВЧЕНКО

До захисту допускаю:

Зав. кафедри екології
та біологічної освіти

19 грудня 2024 р.

 Ольга ЄФРЕМОВА

Хмельницький 2024

Факультет – Гуманітарно-педагогічний
Кафедра – Екології та біологічної освіти
Освітній рівень – другий (магістерський)
Галузь знань – 01 «Освіта / Педагогіка»
Спеціальність – 014 «Середня освіта (за предметними спеціальностями)»
Предметна спеціальність – 014.05 «Середня освіта (Біологія та здоров'я людини)»
Освітня програма – «Середня освіта (Біологія та здоров'я людини)»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри екології
та біологічної освіти


Ольга ЄФРЕМОВА
«18» жовтня 2024 року

ЗАВДАННЯ НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ

Дорош Катерині Василівні

1. Тема роботи: Використання ігрових методів навчання на уроках основ здоров'я у 7 класі
керівник роботи Матеюк Олеся Петрівна, кандидат педагогічних наук, доцент.
Затверджено наказом ректора університету від 26 серпня 2024 року № 60.
2. Строк подання студентом роботи на кафедру 18 грудня 2024 року.
3. Вихідні дані до роботи: нормативні документи і навчально-методичне забезпечення освітнього процесу у закладах загальної середньої освіти; психолого-педагогічна і методична література; відомості про наявний стан навчання основ здоров'я у закладах загальної середньої освіти.
4. Зміст дипломної роботи:
 - 4.1 Теоретичні основи використання ігрових методів навчання
 - 4.2 Організаційно-методичні засади використання ігрових методів на уроках основ здоров'я
 - 4.3 Дослідно-експериментальна перевірка ефективності методики використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі

Дата видачі завдання: 21 жовтня 2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

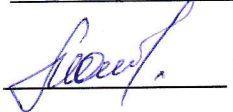
№ з/п	Назва етапів (розділів)	Термін виконання етапів	Примітка
	дипломної роботи		
1	Теоретичні основи використання ігрових методів навчання	21.10.2024 – 04.11.2024	виконано
2	Організаційно-методичні засади використання ігрових методів на уроках основ здоров'я	05.11.2024 – 22.11.2024	виконано
3	Дослідно-експериментальна перевірка ефективності методики використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі	23.11.2024 – 08.12.2024	виконано
4	Оформлення роботи	11.12.2024 – 18.12.2024	виконано

Здобувач



Катерина ДОРОШ

Керівник роботи



Олеся МАТЕЮК

АНОТАЦІЯ

Тема – Використання ігрових методів навчання на уроках основ здоров'я у 7 класі.

Автор – студ. групи СОБмз-23-1 К. В. Дорош.

Керівник – доцент кафедри екології та біологічної освіти, кандидат педагогічних наук, доцент О. П. Матеюк.

Дипломна робота викладена на 76 сторінках, містить 7 таблиць, 7 рисунків та перелік джерел посилання з 50 джерел.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: ОСНОВИ ЗДОРОВ'Я, 7 КЛАС, ГРА, ІГРОВІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ.

У дипломній роботі обґрунтовано теоретичні та організаційно-методичні засади застосування ігрових методів навчання на уроках основ здоров'я у 7 класі; розроблено методичку використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі та експериментально перевірено її ефективність.

17. 12. 2024



Катерина ДОРОШ

ЗМІСТ

	С.
Вступ.....	5
1 Теоретичні основи використання ігрових методів навчання	9
1.1 Поняття «ігрові методи навчання».....	9
1.2 Класифікація ігрових методів навчання	17
1.3 Сучасні тенденції у застосуванні ігрових методів у навчанні	23
1.4 Порівняльний аналіз традиційних та ігрових методів навчання	29
2 Організаційно-методичні засади використання ігрових методів на уроках основ здоров'я	32
2.1 Ігрові методи у навчанні основ здоров'я та їх вплив на мотивацію і навчальні досягнення учнів.....	32
2.2 Методичні рекомендації щодо використання ігрових методів на уроках основ здоров'я	42
2.3 Використання ігрових методів під час вивчення основ здоров'я у 7 класі	46
3 Дослідно-експериментальна перевірка ефективності методики використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі	54
3.1 Основні етапи експериментального дослідження	54
3.2. Аналіз результатів експериментального дослідження	58
Висновки.....	67
Перелік джерел посилання.....	70
Додаток А Апробація результатів дослідження	77
Додаток Б Конспект уроку – тренінгу	81
Додаток В Конспект уроку вивчення нового матеріалу	86
Додаток Г Тестові завдання	95

ВСТУП

Феномен гри, як невід’ємна складова людської культури протягом усієї історії, завжди привертав пильну увагу представників різних наукових дисциплін. Від філософів, які досліджували її онтологічні основи, до психологів, що вивчали її розвивальні функції, – гра поставала як багатогранне явище, яке водночас є засобом пізнання світу, інструментом соціалізації та незамінним елементом освітнього процесу на всіх вікових етапах.

У контексті вимог сучасного світу, що характеризується швидкими змінами та необхідністю постійного навчання протягом життя, особливої ваги набуває розвиток у учнів таких компетентностей, як критичне мислення, креативність, співпраця та самостійність. Ігрові методи навчання ефективно сприяють формуванню цих компетентностей, створюючи середовище, в якому учні можуть застосовувати свої знання на практиці та розвивати навички вирішення проблем. Ігрова діяльність дозволяє індивідуалізувати навчальний процес, враховуючи особливості кожного учня. Завдяки різноманітним ігровим формам, кожен учень має можливість виявити свої сильні сторони та розвивати свої здібності.

Історія педагогічної думки нараховує значний доробок досліджень, присвячених ігровим технологіям. Роботи видатних психологів, як Л. Виготський, Д. Ельконін та А. Леонт’єв, заклали теоретичні основи розуміння ролі гри в онтогенезі та її потенціалу для розвитку особистості. Проблема використання ігрових методів у педагогічному процесі є предметом дослідження багатьох вітчизняних педагогів. Класики української педагогіки – А. Макаренко, В. Сухомлинський, К. Ушинський – заклали теоретичні основи для розуміння ролі гри в розвитку дитини. Сучасні дослідники, такі як Л. Запорожець, Т. Молнар, Н. Онищенко, Н. Слюсаренко, В. Шахрай та інші, розширюють спектр досліджень, аналізуючи ефективність різних ігрових технологій в різних вікових групах та навчальних дисциплінах.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю формувати у учнів сучасні компетентності, необхідні для успішного життя в XXI столітті. Ігрові методи навчання, створюючи сприятливе середовище для практичного застосування знань, ефективно сприяють розвитку критичного мислення, креативності та інших компетентностей, необхідних для вирішення реальних життєвих проблем. Уроки з основ здоров'я є ідеальною платформою для впровадження ігрових методів навчання, які дозволяють учням на практиці відпрацьовувати навички здорового способу життя, взаємодіяти в умовах, наближених до реальних, та відчувати наслідки своїх рішень у безпечному середовищі.

Мета роботи – розкрити теоретичні засади, методичні особливості використання ігрових методів навчання та розробити методiku застосування ігрових методів навчання на уроках основ здоров'я у 7 класі.

Об'єкт дослідження – процес навчання основ здоров'я у закладах закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО).

Предмет дослідження – методика використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі.

Відповідно до мети, об'єкта і предмету дослідження були визначені наступні завдання:

- здійснити аналіз психолого-педагогічної літератури щодо використання ігрових методів навчання у ЗЗСО;
- навести класифікацію ігрових методів навчання та охарактеризувати ігрові методи, що використовуються у навчанні основ здоров'я;
- обґрунтувати організаційно-методичні засади використання ігрових методів на уроках основ здоров'я;
- дослідити вплив ігрових методів на мотивацію і навчальні досягнення учнів;
- розробити методичні рекомендації щодо використання ігрових методів на уроках основ здоров'я;

– розробити методику використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі та перевірити її ефективність.

Гіпотеза дослідження полягає у припущенні, що процес навчання основ здоров'я у 7 класі буде ефективним, якщо впровадити методику використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі, що передбачає застосування у змісті уроку ігрових методів, які відповідають навчальній програмі та навчальним цілям уроку; доцільність застосування ігрових методів на різних типах та етапах уроків; відповідність ігрових завдань віковим особливостям учнів; підвищення рівня мотивації учнів завдяки їх залученню до активної участі до гри та відчуттю ними успіху та власної ефективності; максимальне використання рухливих ігор та їх музичного супроводу.

Для розв'язання поставлених завдань і перевірки гіпотези використано такі методи дослідження: теоретичні – аналіз, синтез, систематизація, порівняння, узагальнення вивчення досвіду різних науковців щодо використання ігрових методів навчання, уточнення поняттєвого апарату дослідження; обґрунтування організаційно-методичних засад використання ігрових методів під час вивчення основ здоров'я; емпіричні – спостереження, опитування для визначення стану застосування ігрових методів навчання під час вивчення основ здоров'я у ЗЗСО; тестування для визначення рівнів сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я; педагогічний експеримент для експериментальної перевірки ефективності методики використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі; математичної статистики – критерій Пірсона (χ^2), які дозволили одержати якісні та кількісні результати педагогічного експерименту й визначити їхню достовірність.

Дослідження проводилось на кафедрі екології та біологічної освіти Хмельницького національного університету. Експериментальною базою дослідження був Комунальний заклад загальної середньої освіти «Ліцей №1 імені Володимира Красицького Хмельницької міської ради».

Інноваційність результатів дослідження полягає у розробленні методики використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі.

Теоретичне значення дослідження полягає у тому, що здійснено обґрунтування організаційно-методичних засад використання ігрових методів під час вивчення основ здоров'я.

Практичне значення одержаних результатів полягає у розробці навчально-методичних матеріалів для реалізації методики використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі, а саме:

- конспектів уроків: тренінгу та вивчення нового матеріалу;
- розробці ігрових задач і ситуацій, які використовувалися на різних етапах та типах уроків;
- тестових завдань для визначення рівнів сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я.

Розроблені матеріали можуть бути використані вчителями основ здоров'я ЗЗСО для оптимізації процесу навчання основ здоров'я у 7 класі.

Результати дослідження апробовано на Міжнародній науково-практичній конференції «Наука та освіта як фактори соціально-економічного розвитку» (29 жовтня 2024 р., м. Чернігів) та опубліковано у збірці матеріалів конференції (додаток А).

1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

1.1 Поняття «ігрові методи навчання»

Феномен гри, як невід'ємна складова людської культури протягом усієї історії, завжди привертав пильну увагу представників різних наукових дисциплін.

Комплексне дослідження ігрових технологій в контексті педагогічного процесу є багатогранною науковою проблемою, яка потребує системного аналізу. Видатні вітчизняні педагоги, зокрема Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонт'єв та інші, заклали фундамент для розуміння соціальних умов виникнення гри, її ролі в розвитку особистості та розробили методологічні підходи до її використання в освітньому процесі [1].

Феномен гри завжди цікавив психологів. Видатні вчені ХХ століття, такі як Л. Виготський, О. Леонт'єв, С. Рубінштейн та інші, присвятили свої дослідження вивченню історичних коренів гри, її ролі в суспільстві та психологічних процесах, що лежать в її основі [2].

В своїх працях видатні педагоги, такі як П. Блонський, П. Каптерев, А. Макаренко та К. Ушинський інші, обґрунтували важливість гри як одного з найефективніших методів навчання і виховання. Незважаючи на різні історичні та соціальні умови, вони дійшли єдиного висновку про виняткову цінність гри для всебічного розвитку дитини та необхідність її систематичного використання в навчальних закладах [3].

Розуміння того, як гра впливає на формування особистості, еволюціонувало разом з людством. Кожна історична епоха вносила свої особливі акценти в дослідження цього феномена. Теорія гри має багату історію, що сягає в далеке минуле.

У стародавньому світі ігри мали не лише розважальну, а й глибоку релігійну та соціальну функцію. Стародавні греки, наприклад, вважали, що

боги є покровителями ігор, що свідчить про глибокий зв'язок між релігією, міфологією та ігровою діяльністю в античній цивілізації.

У своїх працях давньогрецькі філософи розглядали гру як особливий вид діяльності, який відіграє важливу роль у соціалізації людини, пізнанні навколишнього світу та розвитку інтелектуальних і моральних якостей.

Міждисциплінарний характер гри як феномена дозволив філософам античності використовувати її як інструмент для дослідження питань, що стосуються як природничих наук (космологія, фізика), так і гуманітарних (філософія людини, етика). У дослідженні Я. Білика та О. Білика знаходимо такий опис гри як методологічного інструменту: «Інструментальний і інтерпретативний ресурси гри дозволили Геракліту пояснювати буття космосу, Арістотелю – буття деміурга і творення космосу, Платону, стоїкам – деякі важливі сторони буття людини і космосу, Піфагору і Демокріту – характер і особливості їх філософії» [4].

У концепції Ф. Шіллера гра постає як універсальний принцип людського буття, що синтезує різноманітні аспекти особистості. Античні ігри, на його думку, є втіленням ідеалу людської досконалості, де раціональне і чуттєве, форма і зміст досягають гармонійної єдності [5].

Джон Локк у своїй фундаментальній праці «Думки про виховання» чітко окреслює концепцію пізнання як активного процесу взаємодії суб'єкта з об'єктом. Філософ наголошує на винятковій ролі гри в когнітивному розвитку дитини, розглядаючи її як невід'ємну складову навчального процесу, що сприяє формуванню як фізичних, так і розумових здібностей: «Для дітей ігри та розваги так само необхідні, як праця та їжа» [6].

Питання значення гри в процесі виховання та навчання завжди було в центрі уваги педагогів та філософів. Видатні мислителі минулого, такі як Я. А. Коменський, Ф. Фребель, К. Грос та М. Монтессорі, надавали особливого значення цій природній для дитини діяльності.

Я. А. Коменський акцентував увагу на необхідності уникати догматизму у вихованні та заохочувати самопізнання та саморозвиток. Він вважав, що гра є одним із найефективніших інструментів для досягнення цих цілей.

Ф. Фребель систематизував різноманітні види дитячих ігор, підкреслюючи їх виховну цінність. Він розглядав гру як природний процес, який потребує лише правильного педагогічного керівництва.

К. Грос розробив теорію гри, за якою вона слугує своєрідною підготовкою організму до життєвих випробувань. Він пов'язував гру з процесом душевного очищення (катарсису) та внутрішньою енергією дитини.

М. Монтесорі створила педагогічну систему, засновану на ідеї вільного розвитку дитини. Вона вважала, що гра є основним засобом самопізнання та саморозвитку дитини.

Я. Корчак підкреслював важливість індивідуального підходу до кожної дитини та емпатії з боку педагога. Він розглядав гру як засіб глибокого пізнання внутрішнього світу дитини [7].

Для адекватного опису досліджуваного феномена, ми пропонуємо розглянути поняття «гра» та «ігрові методи» як ключові концептуальні інструменти нашого аналізу.

Міждисциплінарний характер досліджень гри відображається у великій кількості наукових праць (філософсько-культурологічних, психологічних і педагогічних), присвячених цьому феномену [8]. У нашому дослідженні ми зосередимося на аналізі основних теоретичних підходів до розуміння гри.

«Енциклопедія освіти» визначає гру як «...вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства» [9].

Згідно з «Педагогічною інноватикою», гра є невід'ємною частиною навчального процесу, оскільки вона сприяє активному засвоєнню знань,

розвитку творчого мислення та формуванню ключових компетентностей учнів [10].

У Філософському енциклопедичному словнику гра трактується як «...форма вільного самовиявлення людини, котра передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається – як імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей» [11].

За визначенням Сучасного тлумачного психологічного словника «...гра – форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури. У грі як особливому виді суспільної практики відтворюються норми людського життя і діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання і засвоєння предметної і соціальної дійсності, а також інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості» [12].

У контексті педагогічних досліджень гра розглядається як універсальний механізм розвитку особистості, що забезпечує засвоєння соціального досвіду через активну взаємодію з оточенням. Педагогічна психологія, в свою чергу, визначає гру як багатогранний феномен, який має конкретно історичний, багатовидовий, креативний і багатофункціональний характер та відображає індивідуальні особливості дитини та її взаємодію з соціальним середовищем [13].

Поняття «гра» в сучасній українській педагогіці має багатогранне тлумачення. Воно охоплює широкий спектр функцій, від навчальної до терапевтичної. Сучасні педагоги підкреслюють важливість гри для всебічного розвитку дитини та її соціальної адаптації. Визначення терміну «гра» сучасними українськими педагогами може варіюватися залежно від контексту та підходу, однак загальні риси можна узагальнити так: гра – це особлива форма діяльності, що має навчально-виховний характер, спрямована на розвиток пізнавальних, комунікативних та соціальних навичок учнів. Вона передбачає активну участь дітей, включає елементи умовності, творчості та

свободи дій, і є важливим засобом розвитку особистості, формування цінностей, мотивації та поведінкових моделей.

У педагогічному процесі гра розглядається як ефективний інструмент для інтеграції знань, сприяння емоційному розвитку, зміцнення міжособистісних взаємодій та формування компетентностей, які важко отримати лише за допомогою традиційних методів навчання.

С. Довбня слушно зазначає, що гра, як універсальний засіб відображення дійсності, відіграє ключову роль у передачі досвіду поколінь. Будучи супутником дитинства, вона сприяє не лише розвитку особистості, а й забезпечує безперервність культурної традиції: «може служити важливим засобом як розвитку, виховання, так і навчання, передачі накопичених життєвих знань» [14].

Отже, поняття «гра» в науковій літературі трактується як універсальний механізм, що охоплює широкий спектр діяльності, спрямованої на моделювання соціальних ситуацій та освоєння нових ролей. Гра є формою самовираження, пізнання та соціалізації.

Концепція гри як організуючого принципу дитячого життя ґрунтується на кількох фундаментальних положеннях.

По-перше, гра розглядається як ефективний інструмент для комплексного виховання особистості, зокрема формування морально-етичних якостей. Цей аспект підкреслює соціальну функцію гри, яка дозволяє дитині засвоювати норми та цінності суспільства через імітацію соціальних ролей та взаємодію з ровесниками.

По-друге, сучасна педагогіка наголошує на самодіяльному характері гри. Це означає, що дитина є активним суб'єктом гри, який самостійно обирає її зміст, форми та правила. Роль педагога в цьому процесі полягає в створенні сприятливих умов для самореалізації дитини та надання їй необхідної підтримки.

По-третє, гра пронизує всі сфери дитячої діяльності, створюючи єдиний життєвий простір. Інтеграція гри з навчанням, працею та повсякденним життям

сприяє гармонійному розвитку особистості та полегшує процес навчання. Таким чином, гра виступає як універсальний механізм, який забезпечує всебічний розвиток дитини.

Унікальність гри полягає в її багатофункціональності: будучи формою розваги та відпочинку, вона одночасно слугує інструментом навчання, розвитку творчості, терапії та моделювання соціальних взаємодій [15].

Гра як метод навчання має глибокі історичні корені. Використовувана ще в народній педагогіці, вона й досі залишається актуальним інструментом освіти. Сучасна педагогіка активно інтегрує ігрові елементи в навчальний процес, використовуючи їх як самостійні модулі, частини уроків або як основу для позакласної роботи.

Аналіз поняття «ігрові методи» доцільно проводити в контексті його співвідношення з терміном «ігрові технології». Незважаючи на часте синонімічне використання, ці поняття мають суттєві відмінності. Обидва передбачають інтеграцію ігрових елементів в освітній процес, проте відрізняються фокусом дослідження: перше спрямоване на аналіз методичних прийомів, а друге – на систематичний опис засобів і процесів, що лежать в основі ігрового навчання.

Етимологія терміна «технологія», що походить від грецьких слів «*techne*» (мистецтво, майстерність) та «*logos*» (слово, вчення), вказує на її первісне розуміння як науки про майстерність. У контексті освіти, поняття «технологія навчання» виходить за межі вузького тлумачення, охоплюючи системний підхід до конструювання, впровадження та оптимізації навчальних процесів. Цей підхід передбачає раціональне використання як технічних засобів, так і людського потенціалу з метою досягнення оптимальних освітніх результатів [16]. Термін «технологія навчання» використовується в сучасній педагогіці для позначення широкого спектру інструментів та методів, що застосовуються в освітньому процесі. Це комплексне поняття, яке охоплює як традиційні, так і інноваційні підходи до організації навчання. Технологія навчання забезпечує

ефективну реалізацію освітніх цілей за рахунок оптимального поєднання різних компонентів навчального процесу.

Проблема інтеграції ігрових технологій в освітній процес має глибокі історичні корені. Вивченням теоретичних засад і практичних аспектів цього феномена протягом багатьох десятиліть займалися провідні психологи та педагоги, серед яких Л. Виготський, Д. Ельконін, А. Леонтьєв, В. Шахрай, Д. Щербина та інші. Їхні праці стали фундаментом для подальших досліджень у цій галузі.

Гра, як один із найдавніших методів педагогічного впливу, в умовах сучасної динамічної освітньої системи набуває нових форм і функцій. Еволюціонувавши в ігрові технології, вона стає потужним інструментом навчання і розвитку. Як зазначає Г. Селевко, ігрова технологія – це цілісна система, що органічно влітається в навчальний процес, забезпечуючи паралельний розвиток сюжетної лінії та освітнього змісту [1]. За визначенням І. Дичківської, ігрові технології передбачають активну взаємодію педагога та учня в ігровій формі, спрямовану на розвиток у школярів здатності самостійно приймати рішення та обирати оптимальні стратегії для розв'язання складних навчальних завдань у межах певного сюжету [17].

Поняття «ігрові педагогічні технології» об'єднує різноманітні методи і прийоми, які мають спільну рису – використання ігрових елементів для досягнення освітніх цілей. Педагогічна гра відрізняється від вільної гри свідомим вибором педагогом ігрових засобів та методів, які найбільш ефективно сприяють досягненню поставлених навчальних цілей. Цей вибір ґрунтується на глибокому розумінні психологічних особливостей учнів та дидактичних принципів. Ігрові прийоми та ситуації, інтегровані в навчальний процес, виконують роль потужного мотиватора, стимулюючи активну пізнавальну діяльність учнів та підвищуючи їх інтерес до навчального матеріалу [18]. Таким чином, ігрові технології являють собою цілісні системи, що об'єднують різні методи та прийоми на основі ігрової діяльності, з метою досягнення комплексних освітніх результатів. Це включає планування,

організацію і систематичне використання ігрових елементів протягом усього навчального процесу.

Ігрові методи представляють собою спеціалізовані інструменти педагогічної діяльності, що застосовуються для досягнення конкретних навчальних результатів у процесі навчання. Ігрові методи створюють сприятливе навчальне середовище, яке сприяє розвитку в учнів мотивації до навчання та позитивного ставлення до навчального процесу. Різноманітні ігрові форми, такі як рольові ігри та симуляції, допомагають зробити навчання більш цікавим та захоплюючим.

Основними рисами ігрових методів у навчанні є:

- інтерактивність: активна участь учнів у навчальному процесі сприяє розвитку стійкого інтересу до навчального матеріалу та кращому його засвоєнню;
- мотивація: ігрові елементи (система нагород, бали та змагання) сприяють розвитку внутрішньої мотивації учнів, стимулюючи їх прагнення до досягнення успіху та самовдосконалення;
- співпраця: ігрові методи активно сприяють розвитку соціальних навичок учнів, оскільки передбачають командну роботу, що вимагає ефективної комунікації та взаємодії;
- розвиток критичного мислення: ігрові ситуації спонукають учнів до творчого пошуку нестандартних рішень, розвиваючи їх креативність та гнучкість мислення;
- індивідуалізація: ігрові методи дозволяють реалізувати диференційований підхід до навчання, забезпечуючи кожному учневі оптимальні умови для розвитку своїх здібностей та потреб [19].

Інтеграція ігрових методів у навчальний процес забезпечує не лише засвоєння знань, а й сприяє всебічному розвитку особистості учнів, формуючи такі компетентності, як стратегічне мислення, креативність, комунікативні навички та здатність до співпраці. Це робить освітній процес більш захоплюючим та ефективним.

1.2 Класифікація ігрових методів навчання

Питання класифікації ігор є предметом дискусій у психології та педагогіці. Науковці пропонують різні підходи до систематизації ігрової діяльності, що свідчить про її багатогранність та складність.

О. Сударик наводить таку класифікацію ігор (за Г. Селевко):

а) «за видом діяльності: інтелектуальні, фізичні, соціальні та психологічні;

б) за психологічним процесом:

- пізнавальні, розвивальні, виховні;
- навчальні, контрольні, тренінгові, узагальнюючі;
- творчі, продуктивні, репродуктивні;
- діагностичні, комунікативні, психотехнічні, профорієнтаційні;

в) за ігровими методиками: предметні, рольові, ділові, сюжетні, імітаційні та ігри-драматизації;

г) за навчальним предметом:

- математичні, екологічні, фізичні;
- літературні, музичні, театральні;
- технічні, трудові;
- спортивні, фізкультурні, туристичні, військово-прикладні;
- управлінські, суспільствознавчі, економічні;

д) за специфікою ігрового середовища:

- безпредметні / предметні;
- на місцевості, вуличні, кімнатні, настільні;
- телевізійні, комп'ютерні, ТЗН;
- технічні, із засобами пересування;

е) за тривалістю проведення:

- короткі ігри (предметні, сюжетно-рольові та ін.
- ігри для розвитку інтересу до навчання та вирішення певних конкретних завдань);

– ігрові оболонки – більш тривалі за часом форми ігрової діяльності, обмежені в рамках одного заняття, але можуть бути і довгими;

– тривалі розвивальні ігри, орієнтовані на далеку ідеальну мету, спрямовані на формування психічних і особистісних якостей людини, тому вони можуть тривати від кількох днів або тижнів до кількох років» [1].

Ігри можуть бути як «жорсткими», тобто строго регламентованими, так і «вільними», тобто надавати значний простір для творчості та самовираження учасників, що дозволяє їм самостійно встановлювати та змінювати правила в процесі гри [1].

Систематизація ігор може здійснюватися за різними критеріями, включаючи змістовну складову (спортивні, військові, економічні), кількісний склад учасників (індивідуальні, парні, колективні) та інші параметри, що дозволяють виявити різноманітні типи ігрової діяльності. Як вважає В. Шахрай, провідний український фахівець в галузі ігрової діяльності, найдоцільнішою класифікацією ігор є поділ за їхньою здатністю розвивати різні сторони особистості. Згідно з думкою автора, найбільш обґрунтованою є класифікація ігор, запропонована Є. Добринською та В. Шашиною: творчі, інтелектуальні та фізичні ігри [20].

Н. Слюсаренко відзначає, що найбільш комплексну класифікацію ділових ігор розробив В. Прауде, який запропонував модель, що охоплює всі аспекти використання цих ігор у навчальному процесі та поділяється на п'ять груп:

– за характером ситуацій, що моделюються: гра з суперником, гра з природою, гра-тренування;

– за характером ігрового процесу: гра-протидія, гра-взаємодія, гра-змагання;

– за способом передавання та обробки інформації: ігри з використанням звичайних засобів зв'язку і звичайних носіїв інформації, ігри з використанням автоматизованих навчальних приладів (запрограмовані ігри);

– за динамікою процесів, що моделюються: ігри з обмеженою кількістю ходів, ігри з необмеженою кількістю ходів, ігри, що розвиваються самостійно;

– із урахуванням часу моделювання: ігри з масштабом часу, ігри без масштабу часу [21].

А. Сорокіна пропонує детальну класифікацію дидактичних ігор, виділяючи такі різновиди, як ігри-мандрівки, ігри-припущення, ігри-загадки, ігри-доручення та ігри-бесіди, що демонструє багатий арсенал ігрових форм, які можуть бути використані в освітньому процесі.

Ігри-мандрівки, наділені казковими елементами, є ефективним засобом формування у дітей пізнавальної мотивації. Вони спрямовані на розвиток уваги, пам'яті, мислення та вміння вирішувати проблемні ситуації. Вони допомагають дитині краще зрозуміти себе та оточуючий світ.

Характерною особливістю ігор-доручень є наявність чітко сформульованих завдань, які передбачають маніпуляційні дії з предметами та іграшками, що відрізняє їх від інших видів ігор.

Ігри-припущення, зокрема «Що було б?» або «Що б я зробив?», сприяють розвитку комунікативних навичок у дітей, а саме здатності висловлювати свої думки, слухати інших та обґрунтовувати свою точку зору.

Ігри-загадки є ефективним інструментом розвитку когнітивних процесів, таких як аналіз, синтез, узагальнення та встановлення причинно-наслідкових зв'язків.

Ігри-бесіди, що передбачають діалог вихователя з дітьми від імені улюбленого персонажа, сприяють створенню атмосфери довіри та емоційного комфорту, стимулюючи активну участь дітей у спілкуванні.

Дослідники Т. Молнар та О. Устай пропонують власну типологію дидактичних ігор, що ґрунтується на їхніх функціональних особливостях та структурі:

а) за характером педагогічного процесу

- навчальні (тренінгові, контролюючі, узагальнюючі);
- пізнавальні, виховні, розвивальні;
- репродуктивні, продуктивні, творчі;
- комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні тощо;

б) за характером ігрової методики – на предметні; сюжетні; рольові; ділові; імітаційні; драматизації тощо;

в) за кількістю учасників на колективні, групові та індивідуальні [22].

Аналізуючи існуючі в психолого-педагогічній літературі класифікації ігор, дослідники пропонують нову типологію, засновану на принципі відображення в них різноманітних видів людської діяльності:

а) фізичні та психологічні ігри і тренінги: рухливі, експромтні, вивільняючі, лікувальні;

б) інтелектуально-творчі: дидактичні; будівничі, трудові, технічні; електронні, комп'ютерні, ігри-автомати; ігрові методи навчання;

в) соціальні ігри: сюжетно-рольові, ділові;

г) комплексні.

Науковці виділяють також два типи ігор:

– ігри з фіксованими, відкритими правилами (більшість дидактичних, пізнавальних, рухливі ігри, інтелектуальні, музичні, ігри-атракціони);

– ігри з прихованими правилами (сюжетно-рольові ігри, у яких правила приховані у нормах поведінки конкретних соціальних ролей).

На думку Л. Грицюк, Л. Завацької та О. Семенова, для ефективного використання ігор у навчальному процесі найбільш доцільними є класифікації, що базуються на мотиваційних та змістовно-процесуальних критеріях.

Перша класифікація, на думку дослідників, фокусується на визначенні основних об'єктів, на які спрямований вплив гри, та пропонує їх поділ за певними критеріями:

а) психо-чуттєві (сенсорні) – сенсорний розвиток тісно пов'язаний з пізнавальним, оскільки саме через сенсорні враження формуються уявлення про властивості предметів та явищ навколишнього світу, що є основою для розвитку мислення та мовлення;

б) рухові – забезпечують комплексний розвиток фізичних здібностей людини, сприяючи підвищенню рівня сили, витривалості, швидкості та точності рухів;

в) соціальні – відіграють визначальну роль у процесі соціалізації особистості, сприяючи набуттю навичок спілкування, співпраці та адаптації до соціальних норм і цінностей;

г) розважальні – слугують засобом емоційної розрядки, забезпечуючи позитивні переживання та естетичну насолоду, необхідні для гармонійного розвитку особистості.

Друга класифікація, на відміну від першої, фокусується на змістовному наповненні та організаційних особливостях ігрової діяльності, що дозволяє виділити різноманітні типи ігор за їхньою структурою та цілями (рухливі, інтелектуальні, сюжетно-рольові тощо) [23].

Різнманітність ігрової діяльності дозволяє класифікувати ігри за їхньою функціональною спрямованістю: ігри дозвілля, що задовольняють особисті потреби індивіда у відпочинку та самореалізації, та педагогічні ігри, які є спеціально організованою формою навчання і виховання.

Педагогічні ігри є ефективним засобом розвитку особистості учнів, оскільки вони задовольняють їхню природну потребу в активності, пізнанні та спілкуванні, виконуючи різнопланові функції: від пізнавальної та виховної до соціологічної. Гносеологічна функція педагогічних ігор полягає в задоволенні пізнавальної активності учнів, сприянні формуванню понять, умінь і навичок. Ідеологічна функція спрямована на формування світогляду, цінностей і переконань. Соціологічна функція забезпечує набуття досвіду соціальної взаємодії. Психологічна функція сприяє розвитку емоційної сфери, волі та самоконтролю. Дидактична функція пов'язана безпосередньо з навчальними цілями і спрямована на засвоєння знань, умінь і навичок [21].

Досліджуючи використання гри в процесі підготовки майбутніх учителів, Н. Слюсаренко запропонувала власне бачення класифікації педагогічних ігор, наведене на рисунку 1.1.

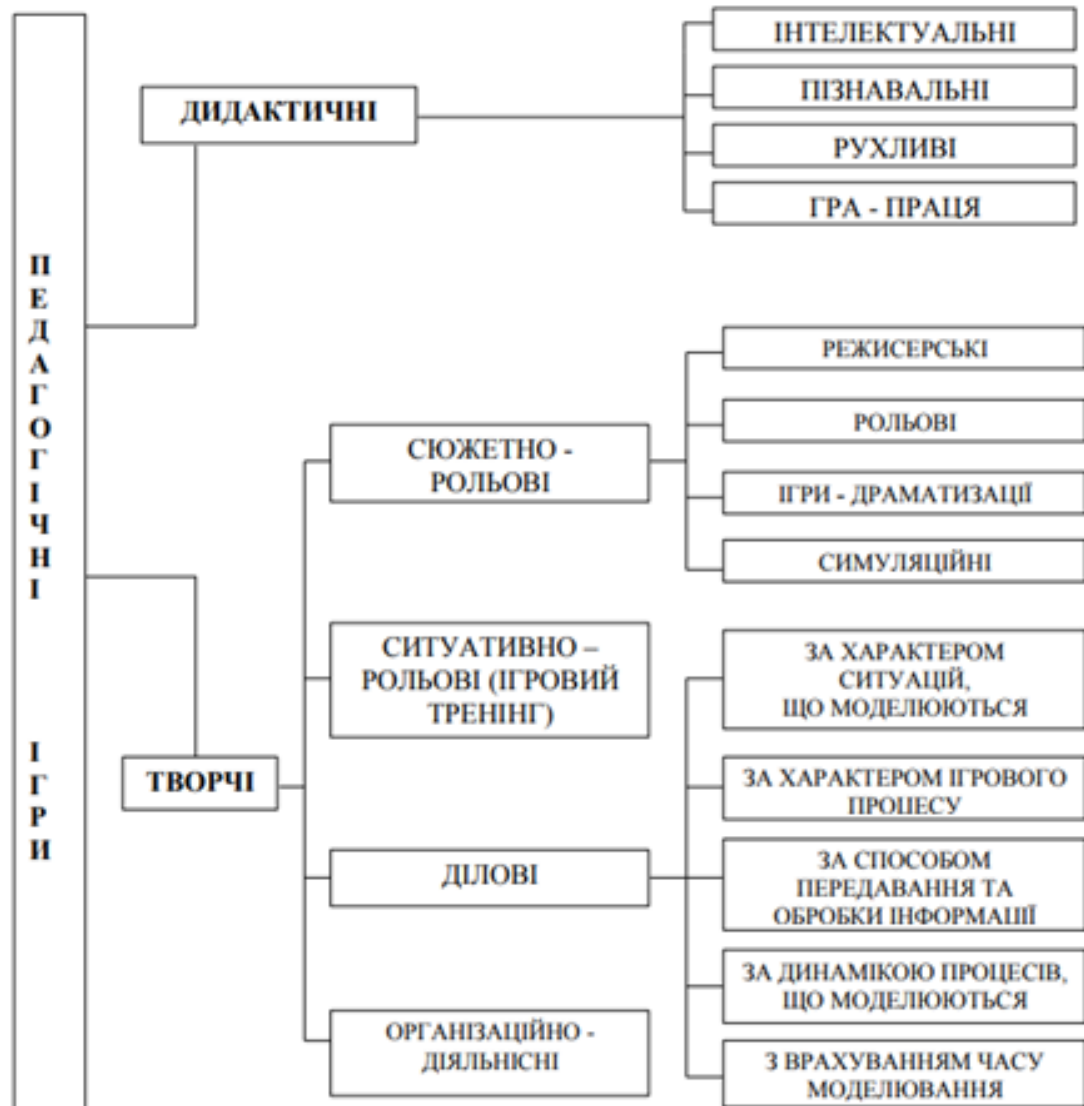


Рисунок 1.1 – Класифікація педагогічних ігор [21]

Таким чином, ігрові методи навчання представляють собою універсальний інструментарій, що дозволяє підвищити мотивацію учнів, стимулювати їхню активність та сприяти розвитку широкого спектру компетентностей. Різноманітність класифікацій ігрових методів, представлених у педагогічній літературі, підкреслює їхню гнучкість та адаптивність до різних навчальних ситуацій, що дозволяє педагогам обирати оптимальні ігрові форми та методи залежно від конкретних умов навчання.

1.3 Сучасні тенденції у застосуванні ігрових методів у навчанні

Ігрові методи навчання набувають все більшої популярності в сучасній освіті. Це пов'язано з багатьма факторами, серед яких:

- зміна ролі учня: від пасивного слухача до активного учасника навчального процесу;
- розвиток технологій: поява нових інструментів та платформ для створення і проведення ігор;
- потреба в розвитку навичок XXI століття (soft skills): креативність, критичне мислення, співпраця, комунікація, які можна розвивати через ігри.

Сучасні тенденції в застосуванні ігрових методів у навчанні відображають зміни в підходах до освіти, зокрема зростання ролі технологій, інтерактивності та персоналізації навчання. Розглянемо більш детально сучасні освітні бренди.

Гейміфікація.

«Гейміфікація (від англ. gamification ігрофікація, геймізація) – це процес використання ігрових моделей, технік і механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем» [24]. Застосування ігрових механізмів, таких як бали, рівні та змагання, дозволяє створити інтерактивне навчальне середовище, яке сприяє розвитку пізнавальних і соціальних навичок учнів.

Сучасні ІТ компанії активно працюють над розробкою інноваційних освітніх рішень, впроваджуючи елементи гейміфікації в традиційні навчальні процеси. Завдяки цьому з'являються нові можливості для створення захоплюючих і ефективних навчальних програм. Широкий спектр програмних продуктів, що використовують елементи гейміфікації, таких як Classcraft, Minecraft: Education Edition, Power Point Quick Starter, Paint 3D, LinguaLeo, Lego Education WeDo 2.0, SimCity та інших, свідчить про величезний потенціал гейміфікації в освіті та її здатність задовольнити різноманітні навчальні потреби [25].

Імерсивні технології: віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR) та змішана реальність (XR).

Ще одним потужним інструментом для модернізації української освіти є імерсивні технології, що поєднують реальність з віртуальними елементами. Віртуальна реальність (VR) відноситься до створеного комп'ютером тривимірного віртуального середовища, з яким користувачі можуть взаємодіяти, зазвичай доступ до нього через комп'ютер, здатний проектувати 3D-інформацію через дисплей, який може бути ізольованим екраном або носимим дисплеєм, наприклад, наголовний дисплей (HMD) разом із датчиками ідентифікації користувача. VR в основному можна розділити на дві категорії: без занурення та занурення [26]. Між імерсивною та неімерсивною VR також є доповнена реальність (AR). Доповнена реальність використовує створені комп'ютером зображення, які накладаються на фізичні елементи в реальному світі, які можна знайти в багатьох додатках, наприклад у магазинах, які пропонують віртуальну програму для примірки, за допомогою якої люди можуть «приміряти» одяг. Змішана реальність (XR) представляє спектр між фізичним і цифровим світами, поєднуючи AR і VR, щоб дозволити користувачам зануритися у віртуальний світ, водночас перебуваючи в певній мірі в реальності.

Освітні програми віртуальної реальності ще не використовуються широко, але є багато багатообіцяючих прикладів і досліджень того, наскільки корисною може бути віртуальна реальність в освітньому середовищі. Використання віртуальної реальності може допомогти привернути увагу студентів, залучаючи їх до того, що відбувається всередині середовища віртуальної реальності [27]. Більшості учнів-підлітків важко бути уважними на уроці, особливо коли вони відчувають, що обговорювані теми для них не стосуються. Коли студенти використовують захоплюючі технології, такі як VR, вони більше зацікавлені та залучені до того, що вони вивчають, занурюючись у віртуальне середовище [28].

VR також надає студентам можливість створювати та практикувати власні знання, маючи можливість брати участь у значущому досвіді. Студенти можуть активно брати участь у навчальній діяльності та краще розуміти тему [29]. VR також має можливість транспортувати студентів у різні середовища, дозволяючи їм вивчати та досліджувати різні концепції безпечно та ефективно. Це може бути особливо корисно для демонстрації середовищ, які неможливо відвідати в реальності, наприклад, під водою чи космосом [30].

Змішану реальність можна вважати розширеним додатком VR, який можна застосовувати до реальних навчальних середовищ, таких як дослідження лабораторних експериментів [31]. Студенти можуть носити HMD, який показує інформацію та інструкції про лабораторію, яку вони відвідують, і можуть взаємодіяти з предметами в реальності, щоб відтворити те, що змодельовано для них у VR. По суті, учні все ще повністю усвідомлюють навколишнє середовище, а також мають краще візуальне розуміння та уявлення про своє завдання, що може допомогти зменшити кількість помилок, дозволити учням бути більш незалежними та підтримувати зацікавленість і залучення учнів.

Проектні ігри та симуляції.

Проектні ігри та симуляції – це інтерактивні інструменти навчання, які дозволяють учасникам зануритися в реальні або уявні сценарії, щоб вирішувати проблеми, приймати рішення та розвивати навички. Вони відрізняються від традиційних методів навчання тим, що надають учасникам можливість діяти та спостерігати за наслідками своїх дій у безпечному середовищі.

Проектні ігри зазвичай спрямовані на вирішення комплексних завдань або проблемних ситуацій. Вони вимагають від учнів розробки та реалізації власних рішень, часто в командному форматі. Це допомагає розвивати критичне мислення, творчість і навички співпраці. Наприклад, **проект** «Здорове місто» передбачає роботу учнів над проектом, де вони мають спланувати здорове місто, враховуючи питання екології, здорового харчування, фізичної активності та доступу до медичних послуг.

Симуляції моделюють реальні ситуації, дозволяючи учням отримати практичний досвід у безпечному середовищі. Вони особливо корисні для відпрацювання навичок прийняття рішень і управління ризиками. Наприклад, симуляція «Роль лікаря»: учні можуть спробувати себе в ролі лікаря, діагностуючи пацієнтів і приймаючи рішення про їхнє лікування на основі наданої інформації.

Інтеграція цифрових ігор у навчальний процес.

Інтеграція цифрових ігор у навчальний процес є сучасним підходом, який дозволяє підвищити ефективність навчання за рахунок залучення учнів у активний процес здобуття знань. Цифрові ігри можуть бути адаптовані до різних предметів і рівнів освіти, і вони пропонують унікальні можливості для навчання через взаємодію, дослідження та експерименти.

Основні напрямки інтеграції:

- віртуальна та доповнена реальність (VR/AR): дозволяє перенести гравців у повністю імерсивні світи або доповнити реальний світ ігровими елементами;
- блокчейн-технології та NFT: забезпечує безпеку та прозорість транзакцій, а NFT дозволяють створювати унікальні цифрові активи в іграх;
- штучний інтелект (AI): використовується для створення більш розумних NPC, адаптивного геймплею та персоналізації ігрового досвіду;
- IoT (Internet of Things): дозволяє використовувати різноманітні пристрої, такі як смартфони, розумні годинники та навіть побутову техніку, для взаємодії з грою;
- соціальні мережі та стримінг: Дозволяє гравцям ділитися своїми досягненнями, спілкуватися з іншими гравцями та дивитися трансляції.

Використання штучного інтелекту.

Штучний інтелект (ШІ) революціонує багато сфер життя, і освіта не є винятком. Інтеграція ШІ в ігрові педагогічні технології відкриває нові можливості для персоналізації навчання, адаптації до потреб кожного учня та створення більш ефективних і захопливих навчальних середовищ. ШІ дозволяє

створювати індивідуальні навчальні траєкторії для кожного учня, адаптуючи складність завдань, темп навчання та тип зворотного зв'язку до конкретних потреб і досягнень учня, крім того може змінювати правила гри, завдання та сценарії в реальному часі, залежно від дій гравця, забезпечуючи постійний інтерес і виклик.

III-персонажі можуть навчати, спілкуватися та взаємодіяти з учнями на більш глибокому рівні, надаючи індивідуальну підтримку та зворотний зв'язок. III може аналізувати дані про поведінку учня під час гри, щоб виявити сильні та слабкі сторони, труднощі та прогрес – ця інформація може бути використана для вдосконалення навчального процесу. III дозволяє створювати більш реалістичні та динамічні ігрові світи, які краще відображають реальні ситуації.

Інтерактивні платформи для спільного навчання.

В інтернет-просторі є безкоштовні онлайн-сервіси, які допоможуть додати гру або її елемент до уроку:

- Kahoot – найпопулярніший сервіс для створення вікторин і тестів;
- Quizziz – платформа для створення вікторин та флеш карток;
- Wordwall – сервіс, який можна використовувати для створення інтерактивних вправ та ігор.
- LearningApps – онлайн-сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи;
- Socrative – це простий у використанні інструмент, який дозволяє створювати різні типи запитань: множинного вибору, коротких відповідей, правда/неправда та інші. Вчителі можуть проводити як синхронні, так і асинхронні опитування, а також відстежувати результати в реальному часі;
- Classcraft – це платформа, яка перетворює клас на ігрове середовище. Учні отримують ролі (наприклад, воїни, маги, цілителі) та заробляють бали за участь у уроках, виконання завдань та хорошу поведінку. Ці бали можна використовувати для покращення своїх персонажів та отримання різних бонусів.

Доступність онлайн-платформ, таких як Kahoot, Quizziz та інших, робить гейміфікацію навчання доступною для широкого кола педагогів. Ці сервіси пропонують зручні інструменти для створення різноманітних ігрових активностей, що дозволяє вчителям в Україні легко інтегрувати елементи гри в навчальний процес [32].

Соціальні та рольові ігри.

Соціальні та рольові ігри є потужними інструментами в навчальному процесі, які сприяють розвитку соціальних навичок, емпатії, комунікації та критичного мислення. Ці види ігор дозволяють учням вивчати поведінку в соціальних ситуаціях, розв'язувати конфлікти та досліджувати різні точки зору, що робить їх незамінними в освітньому процесі.

Соціальні ігри зосереджуються на взаємодії між учасниками і сприяють розвитку колективного мислення та командної роботи. Вони часто включають елементи співпраці або конкуренції між учнями (кооперативні завдання, дебати, ігри на розвиток довіри тощо).

Рольові ігри передбачають, що учасники беруть на себе ролі різних персонажів і діють відповідно до їхніх характеристик та ситуацій. Це дозволяє учням випробувати різні соціальні ролі та сценарії, що сприяє розвитку емпатії та розуміння інших людей (симуляції історичних подій; моделювання професійних ситуацій; соціальні сценарії тощо).

Ю Пузан зауважує, що в рамках рольових та соціальних ігор відбувається трансформація традиційних педагогічних відносин «учитель – учень» у рівноправну колаборацію «гравець – гравець». Цей зсув парадигми сприяє створенню сприятливого середовища, в якому учасники надають один одному взаємодопомогу та підтримку, що, в свою чергу, стимулює ефективне засвоєння нових знань та формування практичних умінь [33].

Персоналізація навчання через ігри.

Персоналізація навчання через ігри – це інноваційний метод, який набирає все більшої популярності в сучасній освіті. Він передбачає створення індивідуальних навчальних досвідів, адаптованих до потреб, інтересів та темпу

навчання кожного учня. Ігри, в свою чергу, є потужним інструментом для залучення та мотивації учнів, перетворюючи процес навчання на захопливу пригоду.

Таким чином, проведений аналіз свідчить, що ігрові методи навчання є потужним інструментом для створення ефективного та цікавого навчального процесу. Сучасні тенденції в застосуванні ігрових методів у навчанні демонструють прагнення освітніх систем зробити навчання більш інтерактивним, адаптивним і орієнтованим на учня, використовуючи ігрові методи як потужний інструмент у досягненні освітніх цілей.

1.4 Порівняльний аналіз традиційних та ігрових методів навчання

Сучасна педагогіка здійснює класифікацію технологій навчання, виходячи з різних критеріїв. Зокрема, за рівнем антропоцентричності виділяють традиційні, авторитарні підходи, де акцент робиться на передачі готових знань, та інноваційні, особистісно-орієнтовані технології, які спрямовані на розвиток самостійності та творчих здібностей учня.

Традиційні технології, як правило, базуються на репродуктивних методах, що орієнтовані на засвоєння готової інформації. Історично склалося так, що традиційні педагогічні технології, орієнтовані на передачу готових знань, поступово поступаються місцем інноваційним технологіям, які фокусуються на розвитку особистості учня. Сучасні педагогічні підходи, такі як компетентнісний, особистісно-орієнтований та діяльнісний, вимагають використання активних, у т. ч. ігрових методів навчання, які стимулюють пізнавальну активність учнів та сприяють їхньому всебічному розвитку.

Традиційні педагогічні технології, зосереджені на передачі готових знань, обмежують активність учня до репродуктивних дій. На противагу цьому, сучасні педагогічні підходи, такі як проблемно-пошуковий, проєктний та дослідницький, ігровий передбачають активну участь учнів у пізнавальному процесі, стимулюючи їхню креативність та критичне мислення.

Якщо традиційні технології центруються на вчителі як джерелі знань, то ігрові методи переміщують фокус на учня, роблячи його активним суб'єктом навчального процесу [34].

Порівняльний аналіз традиційних та ігрових методів навчання наведено у таблиці 1.1.

Таблиця 1.1 – Порівняльний аналіз традиційних та ігрових методів навчання

Характеристика	Традиційні методи	Ігрові методи
Роль учня	Пасивна	Активна
Структура уроку	Строга, чітка	Гнучка, динамічна
Методи навчання	Лекції, пояснення, домашні завдання	Рольові ігри, квести, симуляції
Мотивація	Зовнішня (оцінки, похвала)	Внутрішня (інтерес до гри, досягнення мети)
Розвиток навичок	Аналітичні	Творчі, комунікативні, практичні
Емоційний клімат	Строгий, формальний	Позитивний, невимушений
Переваги	Систематичність і послідовність у подачі матеріалу, можливість передати великий обсяг інформації за короткий час, розвиток аналітичних здібностей	Підвищення мотивації до навчання, краще запам'ятовування матеріалу, розвиток практичних навичок, формування вміння працювати в команді
Недоліки	Може бути нудним і демотивуючим для учнів, не розвиває творчі здібності та критичне мислення, не враховує індивідуальні особливості учнів	Може бути складно організувати і провести гру, особливо з великою кількістю учнів, не всі теми можна ефективно вивчати за допомогою ігор

Таким чином, традиційні методи навчання ефективні для систематичного подання великого обсягу теоретичної інформації та стандартизованого оцінювання знань. Вони підходять для ситуацій, де необхідно швидко передати знання великій кількості учнів. Ігрові методи навчання, навпаки, сприяють активному залученню учнів, підвищують мотивацію, емоційно залучають, забезпечують практичне засвоєння знань і адаптуються до різних стилів навчання. Вони особливо ефективні для розвитку навичок, творчого мислення, співпраці та критичного аналізу. Оптимальний навчальний процес може включати поєднання традиційних і ігрових методів, що дозволяє використовувати сильні сторони кожного підходу та забезпечувати комплексний розвиток учнів.

2 ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НА УРОКАХ ОСНОВ ЗДОРОВ'Я

2.1 Ігрові методи у навчанні основ здоров'я та їх вплив на мотивацію і навчальні досягнення учнів

Ігрові методи навчання є одним із таких підходів, що дозволяє перетворити освітній процес на захопливу подорож, де навчання стає не лише корисним, але й цікавим. Особливо важливим є застосування цих методів у навчанні основ здоров'я, оскільки це сприяє формуванню здорового способу життя та усвідомленню важливості здоров'я з раннього віку.

Ігрова діяльність дозволяє інтегрувати знання в реальні життєві ситуації, тим самим роблячи їх більш зрозумілими і запам'ятовуваними для учнів. В основі ігрових методів лежать принципи активного навчання, де учні беруть активну участь у навчальному процесі, взаємодіють один з одним, що сприяє розвитку соціальних та комунікативних навичок.

Уроки з основ здоров'я є ідеальною платформою для впровадження ігрових методів навчання. Це пояснюється тим, що теми, які розглядаються на цих уроках, мають безпосередній вплив на життя учнів, і тому важливо, щоб вони були добре зрозумілі та засвоєні. Ігрові методи дозволяють учням на практиці відпрацьовувати навички здорового способу життя, взаємодіяти в умовах, наближених до реальних, та відчувати наслідки своїх рішень у безпечному середовищі.

Одним із ключових аспектів використання ігрових методів є можливість створення позитивної навчальної атмосфери, яка сприяє розвитку інтересу до предмету. Рольові ігри, симуляції, ігрові ситуації та командні завдання дозволяють учням не лише запам'ятовувати матеріал, але й активно застосовувати його на практиці, що є важливим для формування усвідомленого ставлення до власного здоров'я.

Розглянемо приклади ігрових методів, застосування яких, на нашу думку, є найбільш доцільним у навчанні основ здоров'я.

Рольові ігри. Цей метод дозволяє учням зануритися в певні життєві ситуації, наприклад, у випадки надання першої допомоги або прийняття рішень щодо здорового харчування. Учні можуть грати різні ролі, наприклад, лікаря, пацієнта, або дієтолога, що сприяє глибшому розумінню матеріалу.

Рольова гра «Перша допомога».

Мета: навчити основним прийомам надання першої медичної допомоги.

Сценарій: один учень грає роль постраждалого, інший – медичного працівника або свідка події. Учень, який грає роль медпрацівника, має правильно виконати дії з надання першої допомоги в залежності від ситуації (наприклад, опік, поріз, непритомність).

Симуляції. Створення умов, які максимально наближені до реальних, допомагає учням зрозуміти наслідки своїх дій. Наприклад, симуляція екстреної ситуації, яка потребує швидкого реагування, може допомогти учням навчитися контролювати стрес і приймати рішення в умовах тиску.

Симуляція «Рішення в критичній ситуації».

Мета: розвинути навички ухвалення рішень у критичних ситуаціях.

Опис: учні стикаються з симуляцією надзвичайної ситуації, такої як пожежа, землетрус або аварія. Вони повинні ухвалити рішення, які допоможуть врятувати їх життя та життя оточуючих. Після закінчення симуляції проводиться обговорення, де аналізуються правильність прийнятих рішень і можливі альтернативні варіанти.

Ігрові ситуації, вікторини та квести. Використання вікторин, квестів та інших інтерактивних завдань дозволяє учням весело та продуктивно перевіряти свої знання. Це стимулює їх до самостійного пошуку інформації та розвитку аналітичного мислення.

Ігрова ситуація «Склади здорове меню».

Мета: навчити учнів основам здорового харчування.

Опис: учням дається завдання скласти меню для одного дня з урахуванням правил здорового харчування. Вони мають обрати продукти з різних категорій (овочі, фрукти, білки, зернові тощо) і скласти збалансоване меню. Після цього вони презентують свої меню класу, обговорюючи, чому обрали саме ці продукти.

Вікторина «Здоровий спосіб життя у цифрах».

Мета: закріпити знання учнів про кількісні показники здорового способу життя.

Опис: учням задаються питання, пов'язані з кількісними аспектами здоров'я (наприклад, скільки годин сну потрібно підлітку, скільки склянок води слід випивати на день, яка кількість фізичної активності є оптимальною). Учні відповідають на ці питання, обговорюючи правильні відповіді з класом.

Квест «Шлях до здорового життя».

Мета: закріпити знання учнів про здоровий спосіб життя, розвинути навички критичного мислення та командної роботи.

Підготовка:

- створити карту-схему квесту – розробити маршрут, який включає різні станції з завданнями;
- підготувати завдання, які можуть бути різноманітними: (розгадати кросворди, розв'язати ребуси, виконати фізичні вправи, дати відповіді на запитання, знайти інформацію в підручниках або Інтернеті);
- розмістити підказки в різних місцях класу або школи;
- розділити клас на кілька команд.

Проведення квесту:

- старт: кожна команда отримує першу підказку, яка вказує на місце наступної станції;
- станції: на кожній станції команда виконує завдання. За правильне виконання завдання команда отримує наступну підказку;
- фініш: останнє завдання приводить команду до фінішу, де їх чекає підсумок квесту та нагороди.

Приклади завдань для станцій:

- станція «Харчування»: скласти збалансоване меню на день, розв'язати кросворд про вітаміни;
- станція «Фізична активність»: виконати комплекс вправ, розрахувати калорії, які можна спалити за певний час;
- станція «Стрес»: розпізнати ознаки стресу, запропонувати способи його подолання;
- станція «Шкідливі звички»: обговорити наслідки куріння, вживання алкоголю та наркотиків;
- станція «Гігієна»: скласти алгоритм гігієнічних процедур.

Варто відмітити, що проведення квесту можливе у досить різноматних варіаціях: використання онлайн-платформ для створення інтерактивних завдань та керування процесом квесту; проведення квесту за межами школи, наприклад, у парку або лісі; присвячення квесту конкретній темі, наприклад, «Здорове серце», «Імунітет» тощо.

Чудовим способом залучення учнів до вивчення основ здоров'я, який перетворить урок на захопливу пригоду є інтерактивні ігри. Вони допомагають не лише запам'ятати інформацію, але й розвивають критичне мислення, уміння співпрацювати та приймати рішення.

Пропонуємо розглянути використання інтерактивних ігор на уроках основ здоров'я, класифікувавши їх за здатністю формувати певні навички учнів:

- ігри на знання та розуміння: «Вірю – не вірю» (учитель зачитує твердження про здоров'я, а учні мають визначити, чи воно правдиве); «Брейн-ринг» (клас ділиться на команди, які змагаються у відповідях на запитання про здоров'я);
- ігри на розвиток навичок: «Мікроби та антисептики» (учні діляться на дві команди: «Мікроби» та «Антисептики». «Мікроби» намагаються «заразити» членів команди «Антисептики», а ті, у свою чергу, мають захиститися за допомогою знань про гігієну); «Перша допомога» (учні

відпрацьовують навички надання першої допомоги за допомогою манекенів або іграшок);

– ігри на формування цінностей: «Дерево здоров'я» (учні прикріплюють на дерево листочки з написами «здорові звички», які вони обіцяють виконувати; «Час для себе» (учні складають розклад свого дня, включаючи час для сну, фізичних вправ, здорового харчування та відпочинку);

– ігри з використанням технологій: інтерактивні презентації (квізи, кросворди, вікторини, що дозволяють учням перевірити свої знання); онлайн-платформи (ігри на зразок Kahoot, Quizizz, які дозволяють проводити вікторини в режимі реального часу); мобільні додатки: ігри для смартфонів та планшетів, що навчають основам здорового способу життя.

А. Дрізуль у своїй роботі [35] пропонує ефективну модель організації уроків узагальнення знань у формі ігрових змагань. Автор детально описує процес формування мікрогруп та проведення інтерактивних вправ, які стимулюють активну пізнавальну діяльність учнів. Зокрема, автор акцентує на використанні фізичних вправ для об'єднання учнів у команди та пропонує цікаві завдання на швидкість мислення, такі як складання афоризмів та прислів'їв. Наприклад, отримавши набір слів «знає», «здоров'я», «вартість», «той», «втратив», «хто», учні демонструють свої знання та вміння логічно мислити, формулюючи відоме прислів'я: «Вартість здоров'я знає той, хто його втратив». Таке завдання стимулює творчий підхід до використання мовних конструкцій та закріплює знання учнів.

Програма інтерактивної вправи передбачає широкий спектр завдань, що розвивають різні когнітивні та практичні навички учнів. Завдання різного формату, такі як «Третій зайвий» (аналіз групи понять та визначення того, яке з них не має логічного зв'язку з іншими), «Обери потрібне» (необхідно зіставити елементи одягу з відповідними ситуаціями), «Поради друзям» (рекомендації щодо безпечної поведінки), «Знайди помилку», пантоміми та фізичні вправи, сприяють розвитку логічного мислення, творчих здібностей, комунікативних навичок, а також фізичної культури. Учні виконують вправи на встановлення

відповідностей, складання інструкцій, виявлення помилок у текстах, а також беруть участь у рольових іграх та фізичних вправах під музичний супровід, що сприяє розвитку координації рухів.

Включення рухових активностей у гру-змагання є важливим компонентом формування гармонійно розвиненої особистості, оскільки поєднує в собі розумовий та фізичний розвиток, сприяючи реалізації здоров'язбережувальних підходів в освітньому процесі. Педагогічний супровід гри-змагання передбачає постійний моніторинг виконання завдань учасниками, що дозволяє здійснювати диференційований підхід до навчання, враховуючи індивідуальні особливості кожного учня та специфіку класного колективу. Оцінювання швидкості та точності виконання завдань сприяє створенню атмосфери змагальності та мотивації досягнення успіху.

Інтеграція запропонованих завдань в ігрову діяльність дозволяє створити сприятливе середовище для засвоєння навчального матеріалу, активізуючи пізнавальну діяльність учнів на етапах актуалізації опорних знань та закріплення нового матеріалу. Використання ігрових ситуацій надає вчителю більшу свободу в управлінні навчальним процесом, дозволяючи оперативно реагувати на зміни в динаміці уроку та адаптувати ігрові завдання до індивідуальних потреб учнів, на відміну від жорстко структурованих дидактичних ігор [35].

Як слушно зауважує Н. Алєндарь, «правильно підібрані та організовані ігри викликають і підтримують в учнів інтерес до навчання. Гра допомагає школярам легше пережити зроблені помилки та подолати невдачі та труднощі. Коли проводиться цікава гра, в учнів з'являється бажання вивчати та запам'ятовувати новий матеріал» [36].

Однак, важливо пам'ятати, що ігри, які застосовуються у роботі, мають відповідати навчальній програмі та навчальним цілям уроку; бути адаптовані до вікових особливостей дітей; забезпечувати різноманітність видів діяльності та залучати до гри усіх учнів.

Сучасні педагогічні дослідження дедалі більше підтверджують, що ігрова діяльність є потужним інструментом для формування та підтримання стійкої внутрішньої мотивації учнів. Мотивація виступає як фундаментальний психологічний конструкт, що лежить в основі людської поведінки. Вона слугує внутрішнім рушієм, який визначає напрямок, інтенсивність та стійкість індивідуальних дій у різних сферах життєдіяльності. У контексті освіти мотивація набуває особливого значення, оскільки безпосередньо впливає на когнітивні процеси, емоційне залучення та поведінкові реакції учнів. Як зазначає М. Смотракова, розуміння механізмів мотивації є ключовим для розробки ефективних педагогічних стратегій, спрямованих на оптимізацію навчального процесу та підвищення його результативності [37].

Співвідношення між мотивацією та грою можна розглядати крізь призму таких взаємопов'язаних аспектів, як: задоволення природної допитливості дитини, активне конструювання знань у процесі гри, розвиток саморегуляції та емоційного інтелекту. Ігрові контексти створюють сприятливе середовище для формування позитивного ставлення до навчання та сприяють підвищенню ефективності освітнього процесу [38].

Ігри, як форма когнітивної активності, стимулюють внутрішню мотивацію учнів, забезпечуючи оптимальні умови для розвитку пізнавальних процесів. Захоплення грою сприяє активному конструюванню знань, розвитку критичного мислення та творчих здібностей. Таким чином, ігрова діяльність перетворює навчання з пасивного засвоєння інформації на активний процес дослідження та відкриття.

Згідно з теоріями мотивації, відчуття компетентності та автономії є важливими факторами, що сприяють розвитку внутрішньої мотивації. Ігри, як форма самовираження та взаємодії, забезпечують задоволення цих потреб. Активна участь у навчальному процесі через гру дозволяє учням відчувати себе компетентними та відповідальними за власне навчання, що, в свою чергу, підтримує їхню мотивацію досягнення.

Емоційний аспект навчання, який стимулюється ігровою діяльністю, відіграє ключову роль у формуванні стійкої мотивації. Позитивні емоції, що виникають в процесі гри, сприяють створенню емоційного зв'язку між учнем і навчальним матеріалом, що, в свою чергу, підвищує ефективність засвоєння знань. Таким чином, гра не лише розвиває когнітивні здібності, а й сприяє формуванню позитивного ставлення до навчання.

Розглядаючи гру як ключ до успіху в навчанні учнів, М. Смотракова виділила такі психологічні аспекти гри (таблиці 2.1) .

Таблиця 2.1 – Психологічні аспекти гри [37]

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

Феномен мотивації навчальної діяльності є багатограним та неоднозначним, що обумовлює широкий спектр наукових підходів до його дослідження. В контексті сучасної педагогічної науки особливу увагу приділяється внутрішній мотивації, яка розглядається як сукупність внутрішніх психічних сил, що спонукають індивіда до активної пізнавальної діяльності. Згідно з концепцією М. Лук'янової, фундаментом внутрішньої навчальної

мотивації є пізнавальний інтерес, який виступає як рушійна сила, що спрямовує учня на самостійне освоєння знань [39].

Згідно з дослідженнями О. Е. Коваленко та Н. В. Корольової, зовнішня і внутрішня мотивація є протилежними за своєю природою. Якщо зовнішня мотивація є результатом впливу зовнішніх стимулів, таких як винагороди чи покарання, то внутрішня мотивація виникає зсередини особистості і пов'язана з задоволенням від самої діяльності. При цьому, внутрішня мотивація не лише спонукає до дії, але й сприяє підвищенню самооцінки та формуванню позитивного ставлення до себе [40].

На думку О. Дубрової, мотивація навчальної діяльності є результатом взаємодії макро- та мікрорівневих факторів. З одного боку, вона визначається особливостями освітньої системи та організації навчального процесу. З іншого боку, значний вплив на мотивацію мають індивідуальні особливості учнів, їхні взаємовідносини з однолітками та вчителем. Таким чином, мотивація є продуктом взаємодії особистості та соціокультурного контексту [41].

Л. Маляр та З. Ваколя, спираючись на дослідження Е. Ільїна, наводять класифікацію мотивації навчання, яка включає такі основні типи:

- інструментальна мотивація (навчання як засіб досягнення зовнішніх цілей),
- соціальна мотивація (навчання для задоволення соціальних потреб та очікувань)
- внутрішня мотивація (навчання заради самого процесу пізнання) [42].

Така класифікація дозволяє більш детально аналізувати різноманітні фактори, що впливають на мотивацію навчальної діяльності.

Мотивація навчальної діяльності є динамічним процесом, який формується в контексті взаємодії учня з навчальним середовищем. Різноманітність мотивів, що спонукають учнів до навчання, обумовлена як внутрішніми факторами (особистісними особливостями), так і зовнішніми (особливостями навчального закладу, сімейного виховання, соціального оточення).

Сучасні освітні системи все частіше стикаються з проблемою зниження мотивації учнів, обумовленою як негативним впливом соціального середовища, так і недостатньою ефективністю традиційних педагогічних підходів. Педагогіка здоров'я пропонує альтернативну модель освіти, яка ставить за мету формування цілісної особистості через розвиток фізичного, психічного, соціального та духовного здоров'я. В основі цієї моделі лежить гіпотеза про те, що позитивна мотивація є ключовим фактором, який сприяє не лише успішному навчанню, а й загальному добробуту особистості. Перехід від традиційної дидактики до персоніфікованого підходу, що враховує індивідуальні потреби та мотивацію кожного учня, є необхідною умовою для підвищення ефективності освітнього процесу.

Л. Маляр та З. Ваколя визначають основні фактори, що впливають на формування позитивної мотивації до навчальної діяльності (рисунок 2.1).

Аналіз мотивації навчальної діяльності учнів середньої та старшої школи виявляє суттєві вікові відмінності. У підлітковому віці характерною є наявність індивідуальних, стійких інтересів до окремих предметів. Однак, паралельно спостерігається тенденція до зниження загальної мотивації до навчання, що часто пов'язано з соціальною адаптацією та конформністю. У старшокласників мотивація набуває більш прагматичного характеру, орієнтуючись на майбутню професійну діяльність. При цьому, соціальні мотиви, такі як прагнення до популярності серед однолітків, поступово поступаються місцем мотивам саморозвитку та самореалізації.

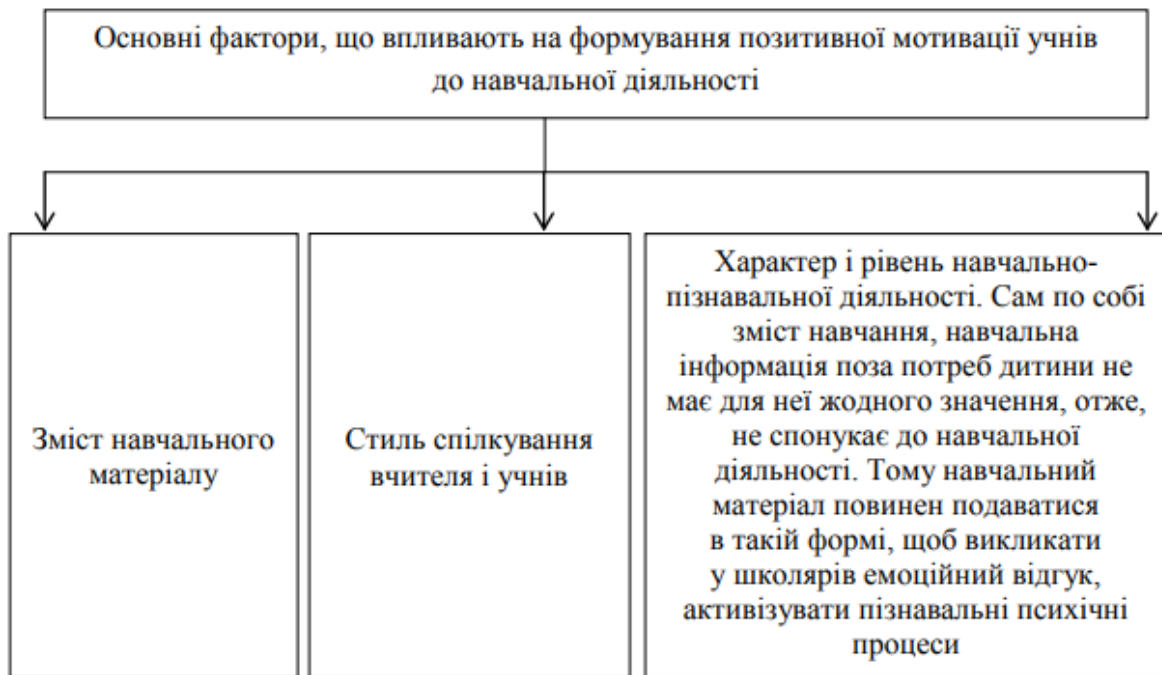


Рисунок 2.1 – Основні фактори, що впливають на формування позитивної мотивації учнів до навчальної діяльності [42]

Таким чином, застосування ігрових методів у навчанні основ здоров'я є ефективним підходом, що сприяє як розвитку пізнавальних, так і соціальних навичок учнів. Ігрові методи роблять навчання цікавим та захопливим, підвищують мотивацію учнів і допомагають їм усвідомлено ставитися до свого здоров'я. Завдяки інтеграції гри в освітній процес, учні не лише здобувають знання, але й розвивають здатність застосовувати їх у реальному житті, що є важливим для їхнього майбутнього.

2.2 Методичні рекомендації щодо використання ігрових методів на уроках основ здоров'я

Інноваційні освітні практики, що спрямовані на інтенсифікацію навчального процесу, передбачають широке використання ігрових методів як стимулюючого фактора пізнавальної діяльності. При цьому ігрова діяльність використовується в таких випадках:

- «як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчального предмета;
- як елемент більш загальної технології;
- як урок або його частини (введення, контроль);
- як технологія позакласної роботи» [43].

Концепція ігрових педагогічних технологій постійно розвивається, включаючи в себе нові форми і методи, що відповідають сучасним вимогам освіти. Педагогічна гра відрізняється від звичайної гри чітко структурованою організацією, що забезпечує досягнення конкретних навчальних цілей. Ігрові прийоми та ситуації є потужним засобом актуалізації навчального матеріалу, перетворюючи процес навчання на захопливу діяльність.

Реалізація ігрових елементів у навчальному процесі здійснюється за допомогою цілеспрямованих методичних прийомів та ситуацій, що сприяють досягненню дидактичних цілей, та відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета набуває форми цікавого ігрового завдання, стимулюючи досягнення очікуваних навчальних результатів;
- навчальна діяльність набуває динаміки гри, підпорядковуючись її логіці та правилам;
- навчальний контент органічно вплітається в ігрову структуру, слугуючи її основою;
- введення елемента змагальності в навчальний процес трансформує дидактичне завдання в захопливу ігрову ситуацію, спонукаючи учнів до досягнення кращих результатів у навчанні;
- результати навчальної діяльності вимірюються через призму ігрових досягнень [43].

Специфіка застосування ігрових методів у підлітковому віці обумовлена психологічними особливостями цього періоду розвитку, що характеризується прагненням до самоствердження, розвитком уяви та потребою в нових враженнях. Тому, для ефективного використання ігрових методів у середній та

старшій школі необхідно враховувати ці особливості та створювати такі ігрові ситуації, які б відповідали потребам підлітків у самостійності, творчості та соціальній взаємодії. У підлітковому віці ігрова діяльність характеризується спрямованістю на самоутвердження у соціальному середовищі, використанням елементів гумору та акцентом на розвиток вербальної комунікації. Розглянемо основні функції ігрової діяльності:

- навчальна – систематизація знань, формування практичних умінь та навичок, а також розвиток таких пізнавальних процесів, як пам'ять, увага та мислення;
- розважальна – стимулювання інтересу та мотивації до навчання через створення позитивної атмосфери;
- комунікативна – створення умов для ефективної взаємодії учнів та встановлення довірчих відносин між ними;
- релаксаційна – створення умов для психологічної розрядки та відновлення емоційного балансу учнів;
- психотехнічна – формування навичок, необхідних для досягнення високих результатів у будь-якій діяльності, шляхом оптимізації психофізіологічного стану.

В ігровій діяльності можна виділити три основних етапи.

а) Етап підготовки: передбачає добір відповідної гри, визначення її цілей, розроблення програми, адаптованої до індивідуальних особливостей учасників, а також організацію необхідного матеріального забезпечення.

б) Етап проведення: передбачає реалізації розробленої програми заходів, включаючи безпосереднє впровадження гри з дотриманням встановленої логіки дій, правил та використання передбачених атрибутів.

в) Етап підбиття підсумків: включає комплексний аналіз проведеної гри, оцінювання діяльності кожного учасника та формулювання рекомендацій для подальшого вдосконалення.

Ефективність ігрової діяльності безпосередньо залежить від ретельної попередньої підготовки, яка передбачає спільне з учнями проектування

навчального процесу та обґрунтований вибір оптимальних засобів і методів навчання.

Методика створення ігрових ситуацій під час вивчення предмету «Основи здоров'я» передбачає такі основні етапи:

а) ефективне планування навчального процесу – починається з детального аналізу теми уроку, що дозволяє визначити ключові поняття, сформулювати навчальні завдання та розробити систему ігрових вправ;

б) вибір оптимальної ігрової моделі (рольові ігри, ділові симуляції, вікторини, квести тощо) – залежить від навчальних цілей та специфіки навчального матеріалу;

в) розробка ігрового сценарію;

г) розробка дидактичної моделі ігрової діяльності – передбачає визначення навчальних цілей, підбір відповідних ігрових завдань та створення умов для ефективного засвоєння навчального матеріалу;

д) розробка форм для формулювання та подання навчальних завдань;

е) структурування взаємодії учасників шляхом чіткого визначення ролей та встановлення правил їхньої взаємодії;

є) створення деталізованого алгоритму ігрового процесу, що включає послідовність дій учасників, взаємодію між ними та опис всіх можливих сценаріїв розвитку подій;

ж) прогнозування результатів гри;

з) узагальнення результатів навчальної діяльності на основі встановлених критеріїв, використання шкал оцінювання та акцентування уваги на досягненнях учнів;

и) створення оптимальних умов для проведення заняття шляхом підготовки необхідного обладнання, дидактичних матеріалів та візуальних засобів;

і) надання учасникам чітких інструкцій, що стосуються їхніх ролей, завдань та процедури гри.

2.3 Використання ігрових методів під час вивчення основ здоров'я у 7 класі

Закон України «Про повну загальну середню освіту» визначає широкий спектр виховних завдань, які покликані сформувати всебічно розвинену особистість, зокрема «...формування культури та навичок здорового способу життя, екологічної культури і дбайливого ставлення до довкілля» [44].

Педагогічна концепція навчальної програми «Основи здоров'я» (від 6 класу до 9 класу) базується на ідеї формування в учнів ціннісного ставлення до здоров'я, що реалізується через вивчення чотирьох розділів: безпека і здоров'я людини; фізична складова здоров'я; психічна й духовна складові здоров'я; соціальна складова здоров'я) [45].

Розглянемо більш детально тематичний план курсу «Основи здоров'я» для 7 класу (таблиця 2.2) [46]. Програма розрахована – 1 година на тиждень, 35 годин на рік.

На початку роботи нами здійснено вивчення змісту курсу «Основи здоров'я» для 7 класу щодо можливості проведення уроків із використанням ігрових методів. Варто зауважити, що науковці та педагоги-практики наголошують на можливості застосування ігрових методів у межах будь-яких дисциплін та класів. Розглянемо більш детально доцільність застосування ігрових методів у межах тематики курсу «Основи здоров'я» для 7 класу.

Дидактичні ігри, як універсальний метод активізації навчального процесу, доцільно застосовувати на всіх етапах навчання та в різних предметних галузях. Їх ефективність зумовлена здатністю сприяти глибокому засвоєнню навчального матеріалу, розвитку комунікативних компетенцій, критичного мислення та навичок співпраці. Наведемо приклади застосування дидактичних ігор:

– ігрові методи закріплення теоретичних знань у навчальному процесі можуть включати такі ігрові форми, як: аукціони знань, що стимулюють

Таблиця 2.2 – Тематичний план курсу «Основи здоров'я» для 7 класу

№ з/п	Зміст теми кроку
1	2
	Розділ I. Безпека і здоров'я людини
1	Принципи безпечної життєдіяльності. Природні, техногенні та соціальні небезпеки. Види і джерела ризику. Рівні ризику
2	Ризики воєнного часу. Ризики в зоні бойових дій, на окупованих і звільнених територіях. Контакти з озброєними людьми. Захист під час обстрілів, бомбардувань
3	Повітряна тривога. Шляхи і правила евакуації. Види укриттів. Ознаки надійного і ненадійного укриття. Найбезпечніші місця в оселі. «Правило двох стін». Відпрацювання навичок евакуації з приміщення школи
4	Самодопомога і невідкладна допомога. Як запобігти виникненню паніки. Перша домедична допомога при падіннях, травмах, опіках. Види і наслідки кровотеч. Невідкладна допомога при кровотечах. Відпрацювання навичок психологічної самопомоги та умінь надавати першу домедичну допомогу при травмах, опіках, кровотечі
5	Попередження ризиків від вибухонебезпечних предметів. Види й ознаки вибухонебезпечних предметів. Правила поведінки під час: виявлення вибухонебезпечних предметів. Моделювання взаємодії з рятувальними службами при виявленні незнайомих предметів/вибухонебезпечних предметів
6	Безпека на дорозі. Безпека пішохода, велосипедиста, пасажирів легкового і вантажного автомобіля, автобуса, поїзда. Заходи безпеки під час подорожі на велосипеді. Заходи безпеки під час поїздки на легковому та вантажному автомобілі, автобусі. Заходи безпеки на залізниці. Рух через залізничні переїзди. Небезпечні вантажі
7	Види ДТП. Положення тіла, які знижують ризики травмування під час ДТП. Дії свідків ДТП. Відповідальність пішохода, велосипедиста за порушення ПДР. Перша допомога у разі падіння з велосипеда та інші пов'язані травми. Моделювання поведінки пасажирів під час ДТП
8	Побутова безпека. Безпека оселі. Правила безпеки при користуванні засобами побутової хімії, газовими приладами та пічним опаленням
9	Пожежна безпека у громадських приміщеннях. Правила пожежної безпеки у школі. Оповіщення про пожежу. Первинні засоби пожежогасіння. Відпрацювання алгоритму дій під час пожежі в громадському приміщенні

Продовження таблиці 2.2

1	2
10	Цілісність здоров'я. Навички, сприятливі для здоров'я. Значення життєвих принципів для здоров'я
11	Переваги здорового способу життя
12	Профілактика захворювань. Інфекційні та неінфекційні захворювання. Захисні реакції організму і бар'єри на шляху інфекцій. Заходи профілактики інфекційних та неінфекційних захворювань
13	Узагальнення знань з розділу «Безпека і здоров'я людини»
	Розділ II Фізична складова здоров'я
14	Індивідуальний розвиток підлітків. Ознаки біологічного, психічного, соціального, духовного дозрівання
15	Показники фізичного розвитку підлітків. Способи покращення фізичної форми. Визначення індивідуальних показників фізичної складової здоров'я
16	Чинники, що впливають на здоров'я шкіри та її функції
17	Косметичні проблеми підлітків. Догляд за шкірою і волоссям Особливості збереження здоров'я функціонування шкіри у підлітковому віці з урахуванням типу шкіри. Вибір косметичних засобів із урахуванням віку та типу шкіри
18	Узагальнення знань з розділу «Фізична складова здоров'я»
	Розділ III. Психічна і духовна складові здоров'я
19	Психічний і духовний розвиток. Особливості психічного розвитку підлітків. Розвиток потреб. Духовний розвиток особистості. Життєві цінності і здоров'я
20	Уміння вчитися. Умови успішного навчання. Розвиток сприйняття, уваги, пам'яті, творчих здібностей. Відпрацювання навичок планування часу
21	Емоційне благополуччя. Вплив емоцій на здоров'я і прийняття рішень. Культура вияву почуттів. Методи самоконтролю. Відпрацювання навичок самоконтролю
22	Стрес і здоров'я. Ознаки психологічної рівноваги. Формування позитивної адекватної самооцінки
23	Чинники стресу і виживання в екстремальних ситуаціях. Керування стресом
24	Конфлікти і здоров'я. Причини виникнення і стадії розвитку конфліктів. Моделювання способів конструктивного розв'язання конфліктів
25	Узагальнення знань з розділу «Психічна і духовна складові здоров'я»

Кінець таблиці 2.2

Розділ IV. Соціальна складова здоров'я	
26	Соціальні чинники здоров'я. Соціальна безпека населеного пункту. Держава на захисті прав дитини. Роль молодіжного руху у формуванні здорового способу життя молоді. Клініки, друзі для молоді
27	Вплив найближчого оточення на здоров'я. Найближче оточення дитини. Вплив родини і друзів
28	Хвороби цивілізації (неінфекційні захворювання). Соціальні чинники ризику «хвороб цивілізації». Профілактика серцево-судинних, онкологічних захворювань, діабету, ожиріння
29	Вплив комерційної реклами на здоров'я. Комп'ютерна, ігрова та Інтернет-залежність
30	Профілактика захворювань, що набули соціального значення. Наслідки вживання наркотиків. Наркотична залежність
31	Положення кримінального законодавства у сфері боротьби з розповсюдженням наркотиків. Протидія залученню до вживання наркотиків. Відпрацювання навичок щодо налагодження партнерських стосунків з родиною та друзями
32	Законодавство України у сфері протидії епідемії ВІЛ-інфекції. Причини і наслідки стигматизації і дискримінації
33	Заходи профілактики на державному і особистому рівнях інфекційних захворювань (ВІЛ, туберкульоз тощо)
34	Узагальнення знань з розділу «Соціальна складова здоров'я»
35	Підсумковий урок

конкуренцію та поглиблене засвоєння матеріалу; метод «снігової кулі», який передбачає поетапне розширення знань; змагальні елементи у формі гри «Хто швидше?», спрямовані на розвиток швидкості реакції та мислення; логічні завдання у вигляді кросвордів та ребусів, що сприяють формуванню аналітичних навичок; а також традиційні дидактичні ігри типу лото, які дозволяють систематизувати знання у доступній для сприйняття формі;

– ігри для розвитку практичних навичок включають такі ігрові форми, як рольові ігри («Розіграй ситуацію»), моделювання професійної діяльності («Інтерв'ю») та публічні дискусії («Дебати»). Ці методи дозволяють

учням не лише закріпити теоретичні знання, а й отримати досвід практичного застосування набутих компетенцій у контексті реальних життєвих ситуацій;

– ігри для розвитку емоційного інтелекту включають такі ігрові форми, як «Колесо емоцій», що дозволяє систематизувати та усвідомити широкий спектр емоцій; «Емодзі-пазл», який розвиває вміння розпізнавати та виражати емоції за допомогою невербальних засобів комунікації; та вправа «Розпізнай емоцію», спрямована на підвищення емоційної обізнаності та вміння розуміти емоційний стан інших людей;

– ігри для розвитку креативності: використання таких ігрових форм, як створення історій, візуалізація емоцій через малювання та розробка дизайну плакатів. Ці завдання сприяють розвитку оригінальності, гнучкості та плавності мислення, що є невід’ємними компонентами креативності.

Досить поширеним варіантом ігрової діяльності на уроках «Основи здоров’я» є сюжетно-рольові ігри. Вони моделюють ситуації, наближені до реальних, у ігрових умовах, що дозволяє учням випробувати, як би вони діяли у різних обставинах [47]. Такі ігри особливо цікаві для школярів будь-якого віку. Наприклад, на уроках для учнів 7 класу можна використовувати такі теми, як «Безпека на дорозі» (з можливими ролями «Пішохід», «Водій», «Мотоцикліст»), «Протидія залученню до вживання наркотиків» (з ролями «Учні, яким пропонують наркотики», «Однолітки, що пропонують спробувати наркотики»), а також «Самодопомога і невідкладна допомога» (з ролями «Постраждалий», «Рятівник», «Лікар»). Такий формат занять полегшує засвоєння та запам’ятовування матеріалу порівняно з традиційними методами навчання. Крім того, учні зосереджені не на перемозі, як у дидактичних іграх, що іноді відволікає від навчального процесу, а на правильності виконання завдань, що відповідає цілям навчання.

Чудовим інструментом для активного залучення учнів до навчального процесу на уроках «Основи здоров’я» для учнів 7 класу є ігри-симуляції. Їх використання особливо актуальне, коли йдеться про такі чутливі теми, як психічне здоров’я, зокрема, у темі «Конфлікти і здоров’я». Вони дозволяють

учням на власному досвіді пережити різні життєві ситуації, відпрацювати навички спілкування, прийняття рішень та вирішення проблем. Наприклад, варіанти ігор-симуляцій для відпрацювання навичок спілкування для учнів 7 класу: «Конфліктна ситуація», «Інтерв'ю», «Дебати».

Значною популярністю на уроках «Основи здоров'я» користуються інтелектуальні ігри, наприклад «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг» тощо. Такі ігри краще застосовувати для підсумкових або узагальнюючих уроків [48]. Ці типи уроків орієнтовані на закріплення знань, перевірку засвоєного матеріалу, розвиток логічного мислення та навичок командної роботи.

Актуальним та поширеним трендом сучасного освітнього середовища є застосування інтерактивних ігор на онлайн-платформах, що допомагає зробити навчальний процес більш цікавим і залучаючим. Наприклад, застосування інтерактивних ігор Kahoot!, Quizlet, Google Classroom під час будь-яких тем курсу «Основи здоров'я» у 7-му класі, зокрема на уроках закріплення знань і повторення матеріалу; узагальнюючих та підсумкових уроках. Використання таких ігор дозволяє учням активно взаємодіяти з матеріалом, закріплювати знання в ігровій формі та розвивати важливі навички, як-от критичне мислення, прийняття рішень і командну роботу. Крім того, онлайн-платформи забезпечують доступ до різноманітних ресурсів, що сприяють кращому засвоєнню інформації та підвищенню рівня мотивації до навчання.

Таким чином, у контексті нашого дослідження, необхідно було розробити детальний план роботи: виокремити розділи та теми, під час вивчення яких варто використовувати ігрові методи; визначити тип та етап уроку; підібрати види ігрової діяльності учнів.

У такий спосіб, серед змісту курсу «Основи здоров'я» для 7 класу ми обрали з кожного розділу по одній темі, для яких розробили варіанти ігрових завдань (таблиця 2.3).

Таблиця 2.3 – Приклад застосування ігрових методів у курсі «Основи здоров'я» для 7 класу

№ з/п	Назва теми	Тип уроку	Вид гри
1	Розділ 1. Безпека і здоров'я людини. Пожежна безпека у громадських приміщеннях	Комбінований урок	<ul style="list-style-type: none"> – Рольова гра «Пожежна евакуація». – Гра-симуляція «Ланцюжок рішень». – Вікторина «Що робити під час пожежі?». – Інтерактивні ігри з використанням онлайн-інструментів та платформ Kahoot!, Quizlet тощо.
2	Розділ 2. Фізична складова здоров'я. Показники фізичного розвитку підлітків	Комбінований урок (урок-тренінг)	<ul style="list-style-type: none"> – Гра «Фізичний пазл». – Квест «Тренування здоров'я». – Гра «Мій фізичний профіль»
3	Розділ 3. Психічна й духовна складові здоров'я. Узагальнення знань з розділу «Психічна і духовна складові здоров'я»	Урок узагальнення та систематизації знань	<ul style="list-style-type: none"> – Брейн-ринг (інтелектуальна гра). – Інтерактивні ігри з використанням онлайн-інструментів та платформ Kahoot!, Quizlet тощо.
4	Розділ 4. Соціальна складова здоров'я. Хвороби цивілізації	Комбінований урок	<ul style="list-style-type: none"> – Рольова гра «Лікар і пацієнт». – Дебати «Шкідливі звички: за і проти». – Інтерактивні ігри з використанням онлайн-інструментів та платформ Kahoot! Quizlet («Сортувальник хвороб», «Міф чи правда», «Причини та наслідки»). – Гра «Світлофор здоров'я».

Конспекти уроку-тренінгу за темою «Показники фізичного розвитку підлітків» та уроку вивчення нового матеріалу «Косметичні проблеми підлітків» представлено у додатку Б та додатку В відповідно.

Отже, ігрова діяльність у навчальному процесі сприяє комплексному розвитку пізнавальних процесів учнів. Завдяки грі стимулюється критичне мислення, креативність, уява та здатність до аналізу. Створення ігрових ситуацій дозволяє створити мотиваційне середовище, в якому учні активно залучаються до пізнавальної діяльності, що сприяє більш глибокому засвоєнню навчального матеріалу.

3 ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ МЕТОДИКИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НА УРОКАХ ОСНОВ ЗДОРОВ'Я У 7 КЛАСІ

3.1 Основні етапи експериментального дослідження

Під експериментом у науковому контексті розуміють цілеспрямоване дослідження, метою якого є перевірка наукової гіпотези. Результатом такого дослідження є нове знання, яке дозволяє виявити найважливіші фактори, що впливають на результати навчання та виховання. Педагогічний експеримент – це різновид такого дослідження, спрямований на порівняння ефективності різних підходів до навчання, таких як методи, технології, зміст тощо.

У своїх працях С. У. Гончаренко дав вичерпну характеристику експерименту: «...це комплексний метод дослідження, який забезпечує науково-об'єктивну і доказову перевірку правильності обґрунтованої на початку дослідження гіпотези. Він дає можливість глибше, ніж інші методи, перевірити ефективність тих чи інших інновацій в галузі навчання, порівняти значущість різних факторів у структурі педагогічного процесу і обрати найкраще (оптимальне) для відповідних ситуацій їх поєднання, виявити необхідні умови реалізації певних педагогічних завдань. Експеримент дає можливість виявити стійкі, необхідні, істотні зв'язки між повторюваними явищами, тобто вивчати закономірності, характерні для педагогічного процесу. Експеримент проводиться в тому випадку, якщо немає можливості довести те чи інше твердження іншим способом і, звичайно, тоді, коли існують сумніви, вибір, альтернатива. Експеримент вимагає від дослідника високої методологічної культури, старанного опрацювання його програми і надійного критеріального апарату, який дає можливість фіксувати ефективність освітнього процесу» [49].

Теоретичне вивчення питання використання ігрових методів навчання на уроках основ здоров'я у 7 класі та перевірка ефективності методики їх застосування зумовили проведення нами педагогічного експерименту.

Мета проведення експериментального дослідження полягала у вивченні організаційно-методичних засад використання ігрових методів на уроках основ здоров'я та емпіричному підтвердженні ефективності педагогічної методики їх застосування при викладанні основ здоров'я учням сьомого класу.

Відповідно до мети дослідження було визначено такі завдання дослідження:

- провести теоретичний аналіз психолого-педагогічної літератури з питань використання ігрових методів у навчальному процесі;
- виділити основні напрямки використання ігрових методів на уроках основ здоров'я;
- скласти експериментальну програму дослідження;
- розробити навчально-методичні матеріали: уроки для проведення експерименту; систему ігрових вправ з урахуванням вікових особливостей учнів 7-го класу та вимог навчальної програми; тестові завдання для перевірки рівня сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я тощо;
- забезпечити реалізацію методики використання ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі;
- провести констатувальний експеримент для визначення початкового рівня сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я;
- організувати та провести формувальний експеримент з використанням розробленої методики;
- провести контрольний експеримент для оцінки ефективності запровадженої методики;
- провести кількісний та якісний аналіз отриманих результатів за допомогою методів математичної статистики.

Дослідження проводилося у період з 2023 р. по 2024 р. на базі Хмельницького національного університету. Експериментальна частина

дослідження проводилася на базі Комунального закладу загальної середньої освіти «Ліцей №1 імені Володимира Красицького Хмельницької міської ради».

У дослідженні взяли участь 62 учні 7-х класів, які були розподілені на контрольну (30 учні) та експериментальну групи (32 учні) для порівняння результатів.

Логіка дослідження передбачала виконання чотирьох послідовних етапів експериментальної роботи.

На першому (пошуковому) етапі дослідження було реалізовано такі завдання:

- здійснено аналіз вітчизняних та зарубіжних наукових праць, присвячених теоретичним основам використання ігрових методів на уроках основ здоров'я;
- проведено аналіз впливу ігрових методів на мотивацію і навчальні досягнення учнів;
- досліджено використання ігрових методів під час вивчення основ здоров'я у 7 класі
- обґрунтовано актуальність обраної теми дослідження, визначено його мету, завдання та гіпотезу.

Під час другого (констатувального) етапу дослідження було здійснено такі завдання дослідження:

- розроблено детальний план експериментальної роботи;
- розроблено методику застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі;
- сформовано дві групи учасників: експериментальну та контрольну;
- проведено початкове тестування для визначення рівня знань учнів з основ здоров'я;
- здійснено обробку та аналіз отриманих даних констатувального етапу педагогічного експерименту.

Третій етап дослідження – формувальний – був спрямований на впровадження експериментальної методики застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі та передбачав реалізацію таких завдань:

- проведення уроків із застосуванням ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі (експериментальна група);
- проведення повторного діагностичного тестування для визначення рівня знань учнів з основ здоров'я;
- здійснення кількісного та якісного аналізу (за результатами обох тестів) з метою визначення динаміки змін у рівні знань учнів.

Узагальнюючий етап дослідження передбачав проведення кількісного та якісного аналізу експериментальних даних, зокрема:

- виконано статистичну обробку даних педагогічного експерименту за допомогою методів математичної статистики;
- перевірено ефективність методики застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі;
- сформульовано загальні висновки щодо проведеного дослідження.

На констатувальному та формувальному етапі експерименту було здійснено діагностику рівня сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я за допомогою комплексу методів, що включали як спостереження за їхньою діяльністю, так і кількісні методи оцінки (тестування). Застосування критеріїв навчальних досягнень учнів ЗЗСО [50] як основи для оцінювання дозволило отримати об'єктивну картину навчальних досягнень учнів та визначити їхній рівень підготовки:

- I рівень – початковий – від 1 бала до 3 балів – відповідь учня неповна, фрагментарна. показує лише базові уявлення про предмет вивчення.
- II рівень – середній – від 4 балів до 6 балів – учень успішно справляється зі стандартними завданнями, демонструючи здатність відтворювати основну інформацію з теми, однак, не вміє аналізувати матеріал та застосовувати його на практиці.

– III рівень – достатній – від 7 балів до 9 балів – учень демонструє глибоке розуміння навчального матеріалу та вміє застосовувати знання на практиці. Він здатний аналізувати інформацію, робити висновки та виправляти власні помилки. Однак, учневі бракує оригінальності та самостійності у формулюванні власних суджень.

– IV рівень – високий – від 10 балів до 12 балів – знання учня є глибокими, міцними, системними; він вміє застосовувати їх для виконання творчих завдань; має розвинуте критичне мислення та вміє аналізувати інформацію, формулювати власну думку та відстоювати її.

3.2. Аналіз результатів експериментального дослідження

На першому етапі експерименту ми провели вхідне тестування з «Основ здоров'я» серед учнів 7 класу (додаток Г). Мета вхідного тестування полягала у визначенні початкового рівня знань учнів 7 класу з предмета «Основи здоров'я» в експериментальній та контрольній групах перед початком експерименту.

У дослідженні взяли участь 62 учня 7 класу, розподілені на дві групи для проведення експерименту: контрольну (7-А клас – 30 учні) та експериментальну (7-Б клас – 32 учнів).

На констатувальному етапі експерименту, за допомогою тесту № 1 (додаток Г) з теми «Індивідуальний розвиток підлітків. Ознаки біологічного, психічного, соціального, духовного дозрівання», було оцінено початковий рівень знань учнів. Результати цього етапу наведено в таблиці 3.1 і на рисунку 3.1.

Таблиця 3.1 – Показники сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я (констатувальний етап)

Групи	Рівні сформованості навчальних досягнень								Всього	
	Початковий		Середній		Достатній		Високий		Кількість	Відсотки, %
	к-ть	%	к-ть	%	к-ть	%	к-ть	%		
КГ	4	13,33	12	40	10	33,34	4	13,33	30	100
ЕГ	5	15,63	14	43,75	10	31,25	3	9,37	32	100

Результати констатувального етапу експерименту показали, що значна частина учнів як контрольної, так і експериментальної груп відчуває труднощі з практичним застосуванням знань, отриманих на уроках основ здоров'я, зокрема початковий рівень продемонстрували 13,33 % учнів КГ і 15,63 % ЕГ. Середній рівень відмічено у 40 % учнів КГ і 43,75 % ЕГ. Достатній рівень сформованості навчальних досягнень з основ здоров'я встановлено у 33,34 % учнів КГ і 31,25 % ЕГ, в високий 13,33% учнів КГ і 9,37 % ЕГ.



Рисунок 3.1 – Показники сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я (констатувальний етап)

Ці дані свідчать, що використання традиційних методів навчання не забезпечує достатнього рівня засвоєння матеріалу та існує необхідність розробки нових підходів до навчання, зокрема, застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі.

Для перевірки гіпотези про відсутність статистично значущих відмінностей у структурі рівнів навчальних досягнень між експериментальною та контрольною групами було здійснено порівняльний аналіз частотних розподілів за допомогою непараметричного критерію Пірсона (χ^2). Вибір цього критерію обумовлений його ефективністю при аналізі категоріальних даних, якими є рівні сформованості навчальних досягнень. Оскільки вибірка (62 учні) була сформована випадковим чином і її елементи були взаємонезалежними, застосування критерію χ^2 є цілком обґрунтованим з методологічної точки зору.

Результати розрахунку критерію Пірсона (χ^2) представлені у таблиці 3.2.

Таблиця 3.2 – Таблиця розрахунку критерію Пірсона (χ^2) на констатувальному етапі педагогічного експерименту

Рівень	Контрольна група	Експериментальна група	$(f_e - f_k)$	$(f_e - f_k)^2$	$\frac{(f_e - f_k)^2}{f_k}$
	частота оцінок f_k , (%)	частота оцінок f_e , (%)			
Початковий	13,33	15,63	2,3	5,29	0,397
Середній	40	43,75	3,75	14,0625	0,351
Достатній	33,34	31,25	-2,09	4,36	0,131
Високий	13,33	9,37	-3,96	15,6816	1,176
	100	100	0		$\chi^2 = 2,06$

Аналіз емпіричних даних, представлених у таблиці 3.4, свідчить про відсутність явних відмінностей у розподілах частот учнів контрольної та експериментальної груп за рівнем сформованості навчальних досягнень з основ здоров'я.

На підставі попереднього аналізу даних було сформульовано дві конкуруючі гіпотези: нульова гіпотеза H_0 , яка стверджує про відсутність статистично значущих відмінностей між розподілами частот учнів контрольної

та експериментальної груп за рівнем сформованості навчальних досягнень, та альтернативна гіпотеза H_1 , яка припускає наявність таких відмінностей. Для перевірки цих гіпотез було використано критерій χ^2 -квадрат Пірсона, значення якого склало $(\chi^2)_{\text{емп}} = 2,06$.

Кількість ступенів свободи при зіставленні двох розподілів визначається за формулою:

$$v = (k - 1) (c - 1), \quad (3.1)$$

де k – кількість категорій ознаки, у нашому випадку – рівні сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я ($k = 4$);

c – кількість розподілів, що порівнюються, тобто кількість груп ($c = 2$).

Таким чином, $v = (4 - 1) (2 - 1) = 3$.

Порівнюючи отримане емпіричне значення критерію $\chi^2 = 2,06$ з табличним критичним значенням $(\chi^2)_{\text{кр}} = 7,81$, робимо висновок, що ЕГ і КГ належать до однієї генеральної сукупності, тобто $(\chi^2)_{\text{емп}} < (\chi^2)_{\text{кр}} = 2,06 < 7,81$.

Оскільки розраховане значення критерію χ^2 не перевищує критичного значення при $\alpha = 0,05$ $(\chi^2)_{\text{кр}} = 7,81$, ми приймаємо нульову гіпотезу (H_0). Таким чином, можна зробити висновок про відсутність статистично значущих відмінностей у рівнях сформованості навчальних досягнень між контрольною та експериментальною групами.

У експериментальній групі під час формувального етапу педагогічного експерименту була застосована методика застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі, яка передбачала:

а) застосування у змісті уроку ігрових методів, які відповідають навчальній програмі та навчальним цілям уроку;

б) доцільність застосування ігрових методів на різних типах та етапах уроків, зокрема:

– уроки вивчення нового матеріалу та уроки удосконалення знань, умінь і навичок: дидактичні ігри, сюжетно-рольові ігри, ігри-симуляції;

- комбінований урок: рольові ігри, ігри-симуляції, вікторини, інтерактивні ігри з використанням онлайн-інструментів та платформ;
- урок узагальнення та систематизації знань: дидактичні ігри, інтелектуальні ігри, інтерактивні ігри з використанням онлайн-інструментів та платформ;
- в) відповідність ігрових завдань віковим особливостям учнів;
- г) підвищення рівня мотивації учнів завдяки їх залученню до активної участі до гри та відчуттю ними успіху та власної ефективності;
- д) максимальне використання рухливих ігор (квести; ігри-змагання; естафети; дихальні вправи; релаксаційні вправи; ігри на координацію, руханки тощо) та їх музичного супроводу, які допомагають зняти фізичне і психічне напруження учнів, в контексті відповідних тем предмету.

У експериментальній групі у межах формувального експерименту було проведено урок-тренінг за темою «Показники фізичного розвитку підлітків. Способи покращення фізичної форми» (додаток Б) та урок вивчення нового матеріалу «Косметичні проблеми підлітків» (додаток В).

Завершуючи формувальний етап педагогічного експерименту, ми провели друге тестування за матеріалами тем «Показники фізичного розвитку підлітків. Способи покращення фізичної форми» та «Косметичні проблеми підлітків» (додаток Г), результати якого відображені в таблиці 3.3.

Таблиця 3.3 – Показники сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я (формувальний етап)

Групи	Рівні сформованості навчальних досягнень								Всього	
	Початковий		Середній		Достатній		Високий		Кількість	Відсотки, %
	к-ть	%	к-ть	%	к-ть	%	к-ть	%		
КГ	3	10	9	30	13	43,33	5	16,67	30	100
ЕГ	0	0	9	21,12	16	50	7	21,88	32	100

Результати формувального експерименту продемонстрували позитивну динаміку: у експериментальній групі спостерігається зростання кількості учнів, які продемонстрували високий, достатній та середній рівень знань з основ здоров'я (відповідно 21,88 %; 50 % та 21,12 %) та зменшення кількості учнів з початковим рівнем (рисунок 3.2). Ці результати підтверджують доцільність використання методики застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі та свідчать про її позитивний вплив на мотивацію учнів до навчання.

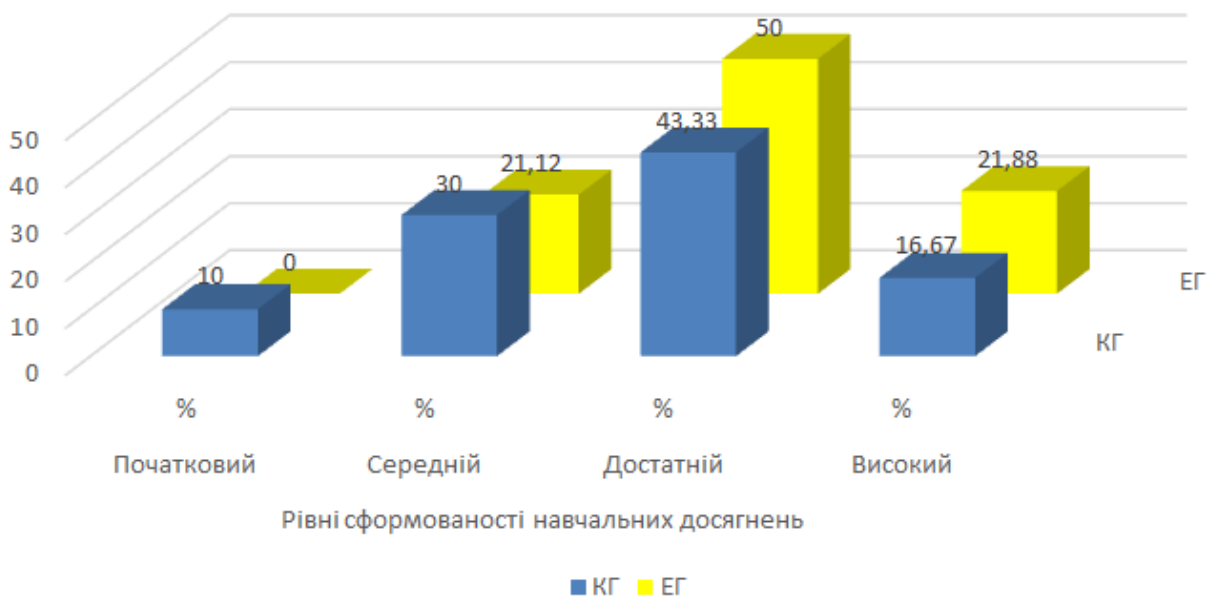


Рисунок 3.2 – Показники сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я (формувальний етап)

Для порівняння рівнів знань між експериментальною та контрольною групами був застосований критерій Пірсона. Результати статистичного аналізу, представлені в таблиці 3.4.

Таблиця 3.4 – Таблиця розрахунку критерію Пірсона (χ^2) на формувальному етапі педагогічного експерименту

Рівень	Контрольна група	Експериментальна група	$(f_e - f_k)$	$(f_e - f_k)^2$	$\frac{(f_e - f_k)^2}{f_k}$
	частота оцінок f_k , (%)	частота оцінок f_e , (%)			
Початковий	10	0	-10	100	10
Середній	30	9	-1,88	3,53	0,117
Достатній	43,33	16	6,67	44,49	1,026
Високий	16,67	7	5,21	27,14	1,63
	100	100	0		$\chi^2 = 12,77$

Динаміка рівнів сформованості навчальних досягнень з основ здоров'я в учнів 7 класу ЕГ і КГ під час експерименту представлені у таблиці 3.5.

Таблиця 3.5 – Динаміка рівнів сформованості навчальних досягнень з основ здоров'я в учнів 7 класу ЕГ і КГ під час експерименту (%)

Етап	Групи	Рівні сформованості навчальних досягнень			
		початковий	середній	достатній	високий
Констатувальний	КГ	13,33	40	33,34	13,33
	ЕГ	15,63	43,75	31,25	9,37
Формувальний	КГ	10	30	43,33	16,67
	ЕГ	0	21,12	50	21,88
Приріст	КГ	-3,33	-10	+9,99	+3,34
	ЕГ	-15,63	-22,63	+18,75	+12,51

Динаміка рівнів сформованості навчальних досягнень з основ здоров'я в учнів 7 класу ЕГ і КГ під час експерименту наведена на рисунку 3.3.

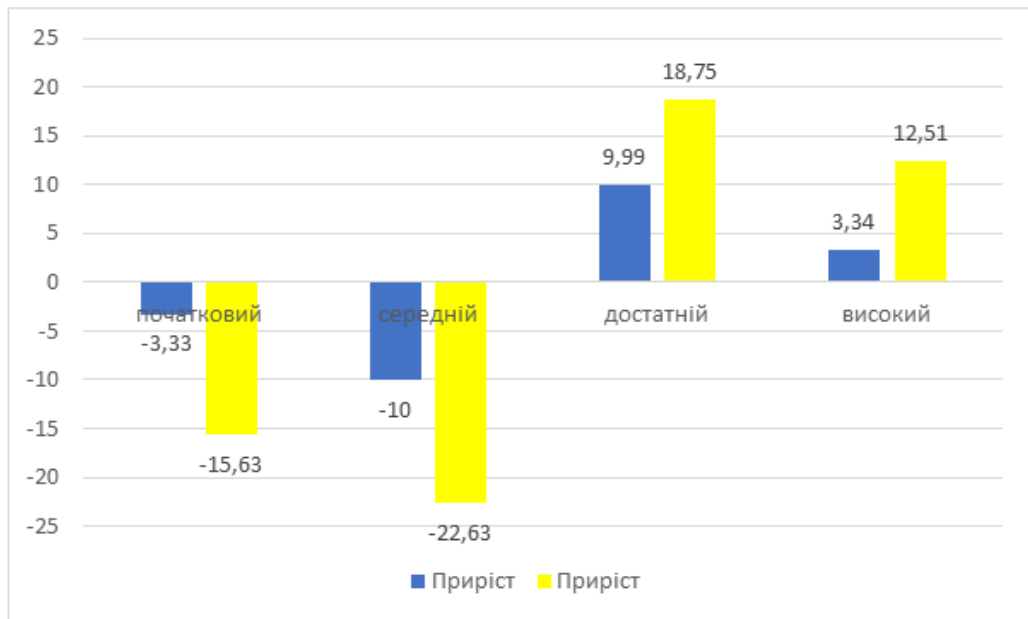


Рисунок 3.3 – Динаміка рівнів сформованості навчальних досягнень з основ здоров'я в учнів 7 класу ЕГ і КГ під час експерименту (%)

Наприкінці педагогічного експерименту було проведено повторне дослідження рівнів сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я. Мета цього дослідження полягала у визначенні того, чи відбулися зміни в розподілі учнів за рівнями знань протягом експерименту. Для цього ми порівнювали результати початкового та кінцевого тестування, формулюючи нульову гіпотезу про відсутність відмінностей (H_0) та альтернативну гіпотезу про наявність таких відмінностей (H_1).

Використовуючи таблицю розподілу хі-квадрат та враховуючи кількість ступенів свободи, визначаємо:

$$x^2_{кр} = \left\{ \begin{array}{l} 7,81 (p \leq 0,05) \\ 11,34 (p \leq 0,01) \end{array} \right\}$$

Результати статистичного аналізу дозволяють відхилити нульову гіпотезу про відсутність відмінностей між початковим та кінцевим рівнями знань учнів. Обчислене значення критерію Пірсона (12,77) перевищує табличне значення (11,34) при відповідному рівні значущості та кількості ступенів свободи. Таким

чином, ми приймаємо альтернативну гіпотезу (H_1) про те, що реалізація методики застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі сприяла значним змінам у рівні засвоєння учнями матеріалу з основ здоров'я.

Проведене дослідження доводить, що застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі є педагогічно доцільним. Впроваджена методика виявилася ефективною та сприяла підвищенню якості освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти.

ВИСНОВКИ

Результати аналізу психолого-педагогічної літератури свідчать про те, що ігрові методи навчання представляють собою універсальний інструментарій, що дозволяє підвищити мотивацію учнів, стимулювати їхню активність та сприяти розвитку широкого спектру компетентностей. Різноманітність класифікацій ігрових методів, представлених у педагогічній літературі, підкреслює їхню гнучкість та адаптивність до різних навчальних ситуацій, що дозволяє педагогам обирати оптимальні ігрові форми та методи залежно від конкретних умов навчання.

Наведено різні підходи до систематизації ігрової діяльності, що свідчить про її багатогранність та складність. Класифікація ігор може здійснюватися за різними критеріями, включаючи змістовну складову (спортивні, військові, економічні); кількісний склад учасників (індивідуальні, парні, колективні); характер педагогічного процесу (навчальні, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні); характер ігрової методики (предметні; сюжетні; рольові; ділові; імітаційні; драматизації тощо).

Досліджено сучасні тенденції в застосуванні ігрових методів у навчанні, що відображають зміни в підходах до освіти, зокрема зростання ролі технологій, інтерактивності та персоналізації навчання (впровадження елементів гейміфікації в традиційні навчальні процеси; імерсивних технологій: віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR) та змішаної реальності (XR); використання проектних ігор та симуляцій, штучного інтелекту та інтерактивних платформ для спільного навчання). Окрім того, важливою складовою освітнього процесу є використання соціальних та рольових ігор, які дозволяють учням вивчати поведінку в соціальних ситуаціях, розв'язувати конфлікти та сприяють розвитку соціальних навичок, емпатії, комунікації та критичного мислення.

Здійснено порівняльний аналіз традиційних та ігрових методів навчання. Встановлено, що традиційні технології центруються на вчителі як джерелі знань, у той час як ігрові методи переміщують фокус на учня, роблячи його активним суб'єктом навчального процесу.

Досліджено вплив ігрових методів на мотивацію і навчальні досягнення учнів співвідношення між мотивацією та грою розглянуто крізь призму таких взаємопов'язаних аспектів, як: задоволення природної допитливості дитини, активне конструювання знань у процесі гри, розвиток саморегуляції та емоційного інтелекту. Обґрунтовано, що ігрові контексти створюють сприятливе середовище для формування у учнів позитивного ставлення до навчання та сприяють підвищенню ефективності освітнього процесу.

Розроблено методичні рекомендації щодо використання ігрових методів на уроках основ здоров'я. Обґрунтовано, що для ефективного використання ігрових методів у середній школі необхідно враховувати психологічні особливості підліткового віку та створювати такі ігрові ситуації, які б відповідали потребам підлітків у самостійності, творчості та соціальній взаємодії. Розкрито особливості попередньої підготовки до здійснення ігрової діяльності та виділено основні її етапи: підготовки, проведення та підбиття підсумків.

Для підвищення ефективності процесу навчання основ здоров'я у ЗЗСО розроблена методика застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі, яка передбачала:

а) застосування у змісті уроку ігрових методів, які відповідають навчальній програмі та навчальним цілям уроку;

б) доцільність застосування ігрових методів на різних типах та етапах уроків, зокрема:

– уроки вивчення нового матеріалу та уроки удосконалення знань, умінь і навичок: дидактичні ігри, сюжетно-рольові ігри, ігри-симуляції;

– комбінований урок: рольові ігри, ігри-симуляції, вікторини, інтерактивні ігри з використанням онлайн-інструментів та платформ;

– урок узагальнення та систематизації знань: дидактичні ігри, інтелектуальні ігри, інтерактивні ігри з використанням онлайн-інструментів та платформ;

в) відповідність ігрових завдань віковим особливостям учнів;

г) підвищення рівня мотивації учнів завдяки їх залученню до активної участі до гри та відчуттю ними успіху та власної ефективності;

д) максимальне використання рухливих ігор (квести; ігри-змагання; естафети; дихальні вправи; релаксаційні вправи; ігри на координацію, руханки тощо) та їх музичного супроводу, які допомагають зняти фізичне і психічне напруження учнів, в контексті відповідних тем предмету.

Експериментальна методика реалізовувалася під час вивчення тем «Показники фізичного розвитку підлітків. Способи покращення фізичної форми» та «Косметичні проблеми підлітків».

Для реалізації методики розроблене навчально-методичне забезпечення: конспекти уроків тренінгу та вивчення нового матеріалу; тестові завдання для визначення рівнів сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я.

Теоретично обґрунтовано й експериментально доведено ефективність методики застосування ігрових методів на уроках основ здоров'я у 7 класі.

Аналіз результатів формувального етапу експерименту дозволив визначити динаміку рівнів сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я. Так, на високому рівні сформованості навчальних досягнень учнів з основ здоров'я були 21,88 % учнів ЕГ (приріст становить плюс 12,51 %) та 16,67 % – КГ (приріст становить плюс 3,34 %); достатньому – 50 % учнів ЕГ (приріст становить плюс 18,75 %) та 43,33 % учнів КГ (приріст становить плюс 9,99 %); середній рівень сформованості виявили 21,12 % учнів ЕГ (приріст становить мінус 22,63 %) та 30 % учнів КГ (приріст становить мінус 10 %); початковий рівень виявили 0 % учнів ЕГ (приріст становить мінус 15,63 %) та 10 % учнів КГ (приріст становить мінус 3,33 %).

Вірогідність і достовірність результатів експериментального дослідження підтверджені статистично за допомогою критерію Пірсона (χ^2).

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1 Сударик О. С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація / О. С. Сударик // Формування сучасної науки : методика та практика : матеріали I Міжнар. студ. наук. конф., м. Кам'янець-Подільський, 29 жовтн. 2021 рік / ГО «Молодіжна наукова ліга». Вінниця : ГО «Європейська наукова платформа», 2021. – С. 91–94.

2 Слатвінська О. А. Застосування технології імітаційно-ігрового навчання в ПТНЗ / О. А. Слатвінська // Інститут професійної освіти НАПН України. – 2016. – Т. 1 – С. 90–92.

3 Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібник / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. – Київ : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.

4 Білик Я. М., Білик О. М. Використання поняття гри в античній філософії [Електронний ресурс] / Я. М. Білик, О. М. Білик // «Практична філософія». Інститут філософії НАН України. – 2020. – №1. – С. 83–87. – Режим доступу : https://sites.google.com/site/practicsophy/practical_philosophy/1arhiv-1/2020-no-1 (дата звернення: 26. 05. 2024).

5 Білик Я. М. Філософія гри в Іммануїла Канта і Фрідріха Шіллера / Я. М. Білик // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки. – Житомир, 2020. – № 2(88). – С. 157–165.

6 Locke J. Some Thoughts Concerning Education. – 1693. – 262 p.

7 Рудь К. В. Використання ігрових технологій в роботі соціального працівника [Електронний ресурс] : кваліфікаційна робота магістра спеціальності Соціальні технології / наук. керівник О. М. Котикова. – Київ, 2021. – 82 с. – Режим доступу : <http://surl.li/fomoau> (дата звернення 23.05.2024).

8 Плахотнюк Н. П. Класифікація навчально-ігрових проектів у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності / Н. П. Плахотнюк //

Педагогічний альманах : збірник наукових праць. – Херсон : РІПО, 2010. – Вип. 7. – С. 154–161.

9 Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; головний редактор В. Г. Кремень. – Київ : Юрінком Інтер, 2008. – С. 300.

10 Педагогічна інноватика : термінологічний словник / авт. кол. за заг. ред. О. І. Шапран. Переяслав-Хмельницький : Домбровська Я. М., 2019. – 384 с.

11 Філософський енциклопедичний словник [Електронний ресурс] : Режим доступу : <https://9.slovaronline.com/search?s=%D0%93%D0%A0%D0%90> (дата звернення 23.06.2024).

12 Шапар В. Б. Сучасний тлумачний психологічний словник / Шапар В. Б. – Харків : Прапор, 2007. – 640 с.

13 Онищенко Н. Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі / Н. Онищенко // Актуальні питання гуманітарних наук. Педагогіка. 2021. – Вип. 35, Т. 4. – С. 260–267.

14 Довбня С. О. Гра як історико-педагогічний феномен / С. О. Довбня // Педагогічна освіта : теорія і практика. – 2011. – Вип. 9. – С. 245–249.

15 Методичні рекомендації «Ігрові технології навчання як ефективні засоби розвитку пізнавальних інтересів учнів» [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-igrovi-tehnologi-navchannya-yak-efektivni-zasobi-rozvitku-piznavalnih-interesiv-uchniv-pochatkovo-shkoli-338015.html> (дата звернення 25.06.2024).

16 Гончаренко С. У. Український педагогічний енциклопедичний словник. / С.У. Гончаренко. – 2-ге вид. доп. – Рівне : Волинські обереги, 2011. – 552 с.

17 Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. / І. Дичківська. – Київ : Академвидав, 2004. – 352 с.

18 Запорожець Л. М. Психолого-педагогічні особливості використання навчально-ігрових технологій на уроках / Л. М. Запорожець // Наукові записки

Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія : Педагогіка і психологія. – 2012. – № 36. – С. 83–87.

19 Ігрові методи у навчанні : інноваційні підходи та переваги Mindscore Обсяг розуму. [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://mindscore.biz.ua/igrovi-metody-u-navchanni-innovaczijni-pidhody-ta-perevagu/> (дата звернення 22.06.2024).

20 Шахрай В. Організація театральньо-ігрової діяльності школярів як засобу їх соціального розвитку в процесі навчання / В. Шахрай // Рідна школа. – 2012. – № 1. – С. 33–38.

21 Слюсаренко Н. В. Гра та її використання в процесі підготовки майбутніх учителів / Н. В. Слюсаренко // Педагогічні науки : зб. наук. праць. – Херсон : Вид-во ХДУ, 2007. – Вип. 44. – С. 298–305.

22 Молнар Т. І. Змістова характеристика навчально-ігрових технологій, їх типологія / Т. І. Молнар, О. Ю. Устай // Наука майбутнього. МДУ. – 2020. – Вип. 2(6). – С. 109–113.

23 Грицюк Л. К. Ігри та розваги у навчально-виховному процесі з учнями / Л. К. Грицюк, Л. А. Завацька, О. С. Семенов // Ред.-вид. відд. Волин. держ. ун-ту ім. Лесі Українки – Луцьк, 1998. – 148 с.

24 Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? [Електронний ресурс] // MistoSite. – 2018. – Режим доступу : <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 06.06.2024).

25 Коневщинська О.Е. Освітня гейміфікація для підвищення ефективності навчання [Електронний ресурс] // Національний авіаційний університет. – 2017. – Режим доступу : surl.li/zqyaad (дата звернення: 16.06.2024).

26 Wohlgenannt I. Virtual Reality [Electronic resource] / I. Wohlgenannt, A. Simons, S. Stieglitz // Bus. Inf. Syst. Eng. – 2020. – № 62. – P. 455–461. – Access mode: 10.1007/s12599-020-00658-9 (date of the application: 16.06.2024).

27 Christopoulos A. Increasing student engagement through virtual interactions: How? [Electronic resource] / A. Christopoulos, M. Conrad, M. Shukla //

Virtual Real. – 2018. – № 22. – P. 353–369. – Access mode: 10.1007/s10055-017-0330-3. (date of the application: 31.05.2024).

28 Alhalabi W. Virtual reality systems enhance students' achievements in engineering education ? [Electronic resource] / W. Alhalabi // Behav. Inf. Technol. – 2016. – № 35. P. 919–925. – Access mode: 10.1080/0144929X.2016.1212931. (date of the application: 31.05.2024).

29 Hamad A. Virtual reality in education : A tool for learning in the experience age [Electronic resource] / A. Hamad, E. H. Bochen, J. J. Lee // Int. J. Innov. Educ. – 2017. – № 4. – P. 215. – Access mode: 10.1504/IJIE.2017.091481. (date of the application: 31.05.2024).

30. Hamilton D. Immersive virtual reality as a pedagogical tool in education : A systematic literature review of quantitative learning outcomes and experimental design / D. Hamilton, J. McKechnie, E. Edgerton, C. Wilson // J. Comput. Educ. – 2020. – № 8. – P. 1–32. Access mode: 10.1007/s40692-020-00169-2. (date of the application: 31.05.2024).

31. Hoffmann M. Engineering Education 4.0 / M. Hoffmann, T. Meisen, S. Jeschke // Shifting Virtual Reality Education to the Next Level–Experiencing Remote Laboratories Through Mixed Reality; Springer; Cham, Switzerland. – 2016. – P. 235–249.

32 Дєдух Т. А. Гейміфікація, як засіб підвищення пізнавальної активності учнів на уроках інформатики / Т. А. Дєдух // Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації : матеріали ІІІ Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів, Одеса, 28-29 жовт. 2023 р. / Одес. нац. технол. ун-т. – Одеса, 2023. – С. 42–43.

33 Пузан Ю. Застосування ігрових технологій на уроках у новій українській школі / Ю. Пузан // ЛОГОС. Мистецтво наукової думки. – 2019. – Вип. 6. – С. 57-61.

34 Дрізуль А. В. Використання дидактичних ігор у викладанні інтегрованого курсу «Основи здоров'я» / А. В. Дрізуль // Педагогіка, психологія

та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. – 2010. – №4. – С. 25–29.

35 Алєндарь, Н. Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах / Н. Алєндарь // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лєсі Українки. Серія : Педагогічні науки. Східноєвроп. нац. ун-т ім. Лєсі Українки; [редкол.: І. О. Смолюк та ін.]. – Луцьк, 2017. – № 1 (350). – С. 24–29.

36 Смотракова М. П. Гра як ключ до мотивації та успіху в навчанні учнів початкових класів [Електронний ресурс] / М. П. Смотракова // Академічні візії, 2024. – Режим доступу : <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/1036> (дата звернення: 29. 05. 2024).

37 Пометун О. Нова українська школа : розвиток критичного мислення в учнів початкової школи : навч.-метод. посіб. / О. Пометун. – Київ : Видавничий дім «Освіта». – 2020. – 192 с.

38 Лук'янова М. Психологія навчальної мотивації школярів / М. Лук'янова // Відкритий урок : розробки, технології, досвід. – 2006. – № 3-4. – С. 26–32.

39 Коваленко О. Е. Методика професійного навчання: проектування технологій навчання: робочий зошит [Електронний ресурс] / О. Е. Коваленко, Н. В. Корольова. – 2019. – Режим доступу : <http://forca.com.ua/knigi/navchannya/metodika-profesiinogo-navchannya.html> (дата звернення: 23.05.2024).

40 Дуброва О. А. Навчальна мотивація як специфічний компонент навчальної діяльності / О. А. Дуброва // Вісник Черкаського університету. – 2016. – № 14. – С. 30–37.

41 Маляр Л. В. Особливості мотивації учнів до навчальної діяльності / Л. В. Маляр, З. М. Ваколя // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова : Педагогічні науки : реалії та перспективи : зб. наук. праць / Національний педагогічний університет імені

М. П. Драгоманова. – Київ : Видавничий дім «Гельветика», 2021. – Вип. 82. – С. 102–107.

42 Устименко О. М. Порівняльний аналіз технологій традиційного та проектного навчання іноземних мов і культур учнів закладів загальної середньої освіти / О. М. Устименко // Іноземні мови. – 2020. – №2(102). – С. 47–52.

43 Кукшин В. Ігрові технології на уроках [Електронний ресурс] / В. Кукшин // Університет сучасних технологій Neoversity. – Режим доступу : https://osvita.ua/school/method/technol/759/#google_vignette (дата звернення: 28. 08. 2024).

44 Про повну загальну середню освіту [Електронний ресурс] : Закон України від 16 січн. 2020 р. № 2402. – Режим доступу : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text> (дата звернення: 20.05.2024).

45 Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти «Основи здоров'я» 6-9 класи. Наказ Міністерства освіти і науки України від (03. 07. 2022 року № 698). [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://surl.li/cxlhs> (дата звернення: 02. 06. 2024).

46 Основи здоров'я 7 клас. [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://naurok.com.ua/kalendarno-tematichne-planuvannya-z-osnov-zdorov-ya-7-klas-299017.html> (дата звернення: 02. 06. 2024).

47 Панчук О. С. Дидактичні ігри та тренінгові вправи на уроках основ здоров'я / О. С. Панчук // Дидактичні ігри. Вінниця : ММК, 2018. – 37 с.

48 Кириленко Н. В. Інтелектуальна гра як метод активного навчання при викладанні іноземної мови [Електронний ресурс] / Н. В. Кириленко // Матли Міжнар. наук.-практ. конф. «Наука та освіта в епоху нових викликів та можливостей», 13 січн. 2024 р. м. Житомир – С. 78–81. – Режим доступу : <https://researcheurope.org/wp-content/uploads/2024/01/re-13.01.24.pdf> (дата звернення: 03. 09. 2024).

49 Гончаренко С. У. Педагогічні дослідження : методологічні поради молодим науковцям / С. У. Гончаренко. – Київ-Вінниця : ДОВ «Вінниця», 2008. – 278 с.

50 Про затвердження системи та загальних критеріїв оцінювання результатів навчання учнів [Електронний ресурс] : наказ МОН : [затв. наказом МОН України від 13.04.2011 № 329]. – Режим доступу : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0566-11#Text> (дата звернення: 23. 10. 2024).