

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ПІДХОДУ «НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ» В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Зубцова Ю. Є.

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри дошкільної та початкової освіти

Запорізький національний університет

вул. Жуковського, 66, Запоріжжя, Україна

orcid.org/0000-0003-2366-796X

zubtsova22@gmail.com

Ключові слова:

гра, ігровий метод, ігрова форма, ігрова технологія, навчання через гру, підхід, учні молодшого шкільного віку.

Автором статті наголошено, що освіта в молодшому шкільному віці є ключовим етапом людського розвитку. Початкова освіта має закласти фундамент для подальшого навчання, сформувати ключові компетентності та важливі наскрізні вміння, проте має бути цікавою та мотивуючою для дитини.

Визначено, що одним із шляхів зміни ролі гри як окремого дидактичного методу є застосування підходу «навчання через гру» в початковій школі. Термін «підхід» розуміється як системна організація освітнього процесу, а підхід «навчання через гру» є стратегією навчання, що поєднує в собі ігрові та інтерактивні методи, форми, прийоми навчання, з метою підвищення пізнавальної мотивації учнів та ефективності освітнього процесу. На переконання автора, для того щоб забезпечити стійке позитивне ставлення до навчально-пізнавальної діяльності, гра має використовуватися не як окремий метод чи прийом навчання, а наскрізний підхід.

Серед переваг застосування підходу «навчання через гру» визначено такі: підвищується рівень пізнавальної активності; створюється сприятлива емоційна атмосфера; відбувається збагачення учнів новими враженнями; попереджена втомлюваність школярів; учні краще запам'ятовують матеріал; розвиваються пізнавальні процеси та комунікативні здібності; створюються умови для творчої діяльності; реалізуються дидактичні завдання; розвиваються організаторські здібності, ініціативність; покращуються відносини в учнівському колективі; створюється творча атмосфера в процесі колективного пошуку та прийняття рішень тощо.

Запропоновано педагогічні умови для реалізації підходу «навчання через гру»: формування емоційно-ціннісного ставлення педагога до гри як системної організації навчання в адаптаційно-ігровий період; вміле керівництво процесом ігрової діяльності; адаптування ігрових вправ відповідно до індивідуальних особливостей учнів; доцільний вибір та використання інструментів навчання, ігрового обладнання, відповідність традиційним дидактичним принципам та ціннісним орієнтаціям, визначеним у Державному стандарті початкової освіти; збагачення власного педагогічного досвіду шляхом створення та застосування ігрових вправ та завдань.

Підкреслено, що застосування підходу «навчання через гру» сприяє формуванню ключових компетентностей та наскрізних вмінь та є засобом забезпечення як теоретичної, так і практичної підготовки.

SPECIFICITIES OF APPLICATION OF THE “LEARNING THROUGH PLAY” APPROACH IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF THE NEW UKRAINIAN SCHOOL

Zubtsova Yu. Ye.

*Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department of Pre-school and Primary School Education
Zaporizhzhia National University
Zhukovskoho str., 66, Zaporizhzhia, Ukraine
orcid.org/0000-0931-1947-1074
zubtsova22@gmail.com*

Key words:

play, playing method, playing form, playing technology, learning through play, approach, primary school pupils.

The author of the article emphasized that education at a young school age is a key stage of human development. Primary education should lay the groundwork for further learning, form key competences and important cross-cutting skills, but it should be interesting and motivating for the child. It is determined that one of the ways to change the role of play as a standalone didactic method is to apply the “learning through play” approach in primary school. The definition “approach” is understood as the systematic organization of the educational process, and the “learning through play” approach is a learning strategy that combines play and interactive methods, forms, techniques of learning in order to increase the cognitive motivation of pupils and the effectiveness of the educational process. According to the author, in order to ensure a positive attitude towards educational and cognitive activity, play should be used not as a standalone method or method of teaching, but as a cross-cutting approach.

The pedagogical conditions for the implementation of the “learning through play” approach are proposed: formation of the emotional-value attitude of the teacher to play as a systematic organization of learning during the adaptation and play period; skilful management of the playful activity process; adaptation of playing exercises in accordance with the individual characteristics of pupils; appropriate choice and use of training tools, play equipment; accordance with traditional didactic principles and value orientations as defined in the State Standard of Primary Education; enriching pedagogical experience by creating and applying playing exercises and tasks. It is stressed that the application of the “learning through play” approach contributes to the formation of key competences and cross-cutting skills and is a means of providing both theoretical and practical training.

Постановка проблеми. Освіта в молодшому шкільному віці є ключовим етапом людського розвитку, що робить значний внесок у психічний, соціальний, емоційний та культурний розвиток особистості. Саме тому педагоги шукають такі способи навчання, які б підвищували якість освітнього процесу в початковій школі, але не знижували мотивацію до пізнавальної діяльності. Науковцями розроблені, а вчителями застосуються сучасні підходи, серед яких у початковій школі перевага надається компетентнісному, особистісно орієнтованому та діяльнісному. Згідно з метою Державного стандарту, початкова освіта має ґрунтуватися на ціннісних орієнтирах, серед яких – радість пізнання, створення умов для гармонійного фізичного та психоемоційного

розвитку, збільшення часу на рухову активність і творчість дитини та визнання прав дитини на навчання через діяльність, зокрема гру. Разом із тим у педагогічній та батьківській спільноті виникають певні протиріччя. З одного боку, початкова освіта має закласти фундамент для подальшого навчання, сформувати 11 ключових компетентностей та важливі наскрізні вміння, а з іншого – має бути цікавою та мотивуючою для дитини. Отже, звідси постає цілком логічне запитання: чи може навчальний процес відбуватися у формі гри? Чи не вплине застосування ігрових методів на якість освітнього процесу та рівень навчальних досягнень учнів?

Одними з перших, хто визнавав гру як дієвий метод навчання, були Т. Кампанелла, Я.А. Комен-

ський, Ф. Рабле, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Фребель. Гра як особлива форма навчання розглядалася в працях А. Вербицького, О. Дубасенюк, І. Лернера, І. Підласого. Застосовувати дидактичні ігри на різних уроках пропонували Л. Варзацька, І. Дівакова, Л. Коваль, Н. Кудикіна, О. Савченко, Г. Селевко, С. Скворцова, Н. Скрипченко та інші. У працях науковців описано основні підходи до застосування дидактичних ігор, подано класифікації ігор, визначено алгоритм їх використання. Отже, не можна сказати, що використання гри є новим для початкової школи, проте значення гри та способи її застосування в освітньому процесі Нової української школи зазнають суттєвих змін. Так, одним із шляхів зміни ролі гри як дидактичного методу є застосування підходу «навчання через гру» в початковій школі. Оскільки будь-який методологічний підхід відображає тактику його реалізації, виникає потреба визначити педагогічні засади його застосування.

Мета статті – теоретично обґрунтувати особливості застосування підходу «навчання через гру» в початковій школі.

Виклад основного матеріалу. Гра супроводжує людину протягом життя, набуваючи нових форм і значення, проте ґрунтовні дослідження застосування гри в процесі навчання розпочалися порівняно недавно.

Так, П. Щербань зазначає, що гра в історії людства постійно виконувала важливу роль, була складником формування особистості, виховання людини-громадянина. Ігри змінювалися в різні періоди розвитку людського суспільства, але їх сутність залишалася практично незмінною [13, с. 287].

У родовій общині східних слов'ян діти 3–7 років знайомилися через гру з різними видами трудової діяльності. Гра виконувала соціальну функцію, бо саме в ігрових ситуаціях підростаюче покоління готувалося до праці, будівництва житла, полювання, засвоювало правила спілкування. Традиційні обряди і свята супроводжувалися громадськими ігрищами, які часто мали форму змагання.

На думку С. Мудрика, І Кліш, Е. Навроцького і А. Гаврилюка, первісно важливість народних ігор полягала в русі та учасниках ігрового дійства. Головним завданням ігор було підняти настрій, пробудити життєву енергію, вплинути на природні сили, спрямувати силу до життя. По-друге, кожне ритуально-ігрове дійство первісного колективу пов'язане з міфом, виявом почуттів, бажань, переживань, надій, зі зв'язком із цілим світом. Це було своєрідне бачення світу давніх слов'ян про навколишню дійсність, в якому реальне переплітається з уявним [7, с. 38].

Ігри поступово втрачали наслідувальний характер, ставали імітаційними, символічними.

Так, ігри, як і раніше, імітували трудовий процес, але живі цілі замінялися рухливими мішенями – опудалами, м'ячами, зробленими зі шкіри тварин і набитими вовною, а мисливський інвентар замінявся спеціальним, ігровим. На останньому щаблі розвитку виникли ігри, які майже повністю абстрагувалися від праці. Гравці стали поділятися на команди, вдосконалювався ігровий інвентар. Ігри стали регламентуватися найпростішими правилами, з'явилися судді й глядачі [11, с. 18].

У період становлення Київської Русі (XI–XIII ст.) народна педагогіка була представлена усною народною творчістю, чільне місце в якій займали народні ігри [5].

З початком XX століття багато зарубіжних та вітчизняних педагогів почали більше уваги приділяти грі як методу навчання. Важливість гри, в якій формуються навички, закріплюються вміння? визначали А. Макаренко, В. Сухомлинський, С. Шацький. Так, А. Макаренко надавав важливого значення грі у вихованні громадянина, В. Сухомлинський наголошував на значенні гри для повноцінного розумового розвитку, а С. Шацький називав гру «лабораторією дитинства».

У сучасному освітньому процесі використовуються різні поняття, пов'язані з грою: власне гра, ігрові методи навчання, ігрові прийоми, ігрова діяльність, ігрова форма, дидактична гра, ігрова технологія тощо.

Згідно з Тлумачним словником сучасної української мови, гра – це підпорядковане сукупності правил, прийомів або засноване на певних умовах заняття, що є розвагою або розвагою та спортом одночасно [9, с. 96]. В Українському педагогічному словнику поняття «гра» подається як «форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів» [3, с. 73].

Загалом педагогічна гра має істотні ознаки, які відрізняють її від інших, – чітко визначена мета навчання і відповідний педагогічний результат, які можуть бути зумовлені, мати явний вигляд та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю [13, с. 290]. Отже, ігровий метод – це спосіб взаємодії вчителя та учнів, зумовлений грою та спрямований на реалізацію мети освітнього процесу.

Своєю чергою ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів, методів, ситуацій. О. Чепка визначає, що ігрова форма навчальної діяльності – це спосіб організації навчальної діяльності з переважанням ігрових прийомів [12].

Термін «дидактична гра» також підкреслює її педагогічну спрямованість. Дидактична гра

виконує кілька функцій, серед яких науковцями визначено мотиваційно-спонукальну, навчальну, виховну, орієнтаційну, соціокультурну, комунікативну, функцію самореалізації, діагностичну, корекційну [10, с. 345]. Дослідниками запропоновано різні класифікації дидактичних ігор, які спираються на певні критерії, визначено етапи (підготовчий та безпосередній), умови застосування, структуру дидактичних ігор. Так, до структури дидактичної гри зараховують: дидактичне завдання, яке визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей дітей; ігровий задум, в якому приховане дидактичне завдання; ігровий початок, що істотно впливає на створення ігрової атмосфери; правила гри; ігрові дії – засіб реалізації ігрового задуму й водночас здійснення поставленого педагогом завдання; підбиття підсумків [8].

Проте наявні педагогічні умови застосування дидактичних ігор вказують на їх звуженість у використанні як окремого методу елементу уроку. Так, серед умов, що доводять справедливості нашого твердження, можна виділити такі: визначити місце гри на різних етапах уроку; зважити доцільність використання гри на різних етапах навчальної діяльності; узгоджувати дидактичні ігри з метою уроку тощо.

Ширше поняття, яке нині використовується в освіті, – це ігрові педагогічні технології. Поняття «ігрові педагогічні технології», на думку А. Анджеєвської, Ю. Беднарек, П. Щербаня, О. Янкович, включає широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор [8; 13]. Ігрова технологія навчання є таким способом організації навчання, який спрямований на оптимальну побудову навчально-виховного процесу та реалізацію його завдань.

Крім вищезазначених понять (дидактична гра, ігровий метод, ігрова форма, ігрова технологія), в Новій українській школі застосовують поняття «підхід «навчання через гру». Термін «підхід» вживаємо як системну організацію освітнього процесу, а підхід «навчання через гру» розуміємо як стратегію навчання, що поєднує в собі ігрові та інтерактивні методи, форми, прийоми навчання, з метою підвищення пізнавальної мотивації учнів та ефективності освітнього процесу. На наше глибоке переконання, для того щоб забезпечити стійке позитивне ставлення до навчально-пізнавальної діяльності, гра має використовуватися не як окремий метод чи прийом навчання, а наскрізний підхід.

Застосування підходу «навчання через гру» зумовлено віковими особливостями молодшого шкільного віку. Психологічні аспекти застосування гри в навчальній діяльності молодших

школярів обґрунтовували Б. Ананьєв, Л. Божович, Л. Виготський, Д. Ельконін, С. Рубінштейн, Д. Узнадзе.

Період перебування в початковій школі, особливо в 1–2 класі, є часом випробування сил і вирішення складних завдань, які постають перед дитиною. У цій непростій ситуації навчальна діяльність має стати провідною, на відміну від дошкільного віку, де ведучою була ігрова. Саме тому слушною є позиція розробників Концепції «Нова українська школа», які визначили цикли навчання в початковій школі і період, який припадає на навчання в першому та другому класі, назвали адаптаційно-ігровим.

Особливість адаптаційно-ігрового періоду полягає в тому, що має відбуватися плавний перехід між формами і методами навчання дошкільної та початкової ланок. Взаємозв'язок ведучих видів діяльності дошкільників і першокласників має здійснюватися завдяки правильному співвідношенню досягнутих надбань ігрової діяльності та поступовому переходу до навчальної. Отже, застосування підходу «навчання через гру» в першому циклі навчання початкової школі сприяє створенню невимушеної атмосфери, наближеної до умов закладу дошкільної освіти.

Т. Дуткевич наголошує, що процес адаптації – вузловий момент становлення дитини як суб'єкта навчальної діяльності [4, с. 345]. Для молодшого шкільного віку ігровий підхід стає своєрідною сензитивною формою освоєння навколишньої дійсності, а гра виступає засобом пізнання.

Так, молодший шкільний вік є важливим етапом розвитку дитини, що охоплює період з 6–7 років до 10–11 років. Відбувається зміна соціального статусу дитини і хоча більшість молодших школярів цим вихваляються і радіють, що, зрештою, стали дорослими, як правило, ейфорія від перших тижнів перебування в школі переростає в непростий адаптаційний процес. Діти мають звикати до нового колективу, правил та шкільних рутин, повсякденних обов'язків, режиму. Молодший школяр втрачає змогу займатися улюбленими справами, змінюється соціальне оточення. Саме труднощі адаптаційного періоду негативно впливають на рівень пізнавальних інтересів.

Хоча навчальна діяльність має стати провідною для психічного розвитку молодшого школяра, на початку шкільного навчання дитина володіє окремими елементами навчальної діяльності. Наприклад, за вказівкою учителя дитина виконує певні вправи, завдання, але повна структура навчальної діяльності із системою взаємопов'язаних її компонентів формується протягом усього початкового навчання [4, с. 348].

Найчастіше самооцінка молодших школярів позначається зниженою стабільністю; вона кон-

кретна, ситуативна, залежить від оцінок учителя. Рівень домагань формується, насамперед, на основі досягнутих успіхів і невдач у попередній діяльності. Стійкий неуспіх у навчанні призводить до втрати дитиною віри у свої сили, впевненості, швидко виникають небажані деформації особистості. Тому вчителю початкової школи необхідно працювати над створенням для всіх учнів ситуацій успіху.

Процеси збудження ще превалюють над процесами гальмування, тому дитина залишається досить непосидючою й нестриманою, хоча значно меншою мірою, ніж дошкільник [4, с. 343]. До того ж науковці стверджують, що однією з причин погіршення фізичного здоров'я молодших школярів та високого рівня захворюваності є зниження рівня рухової активності та неефективна організація освітнього процесу. Вкрай виснаженим для молодших школярів є тривале перебування в статичній позі. Як і в дошкільнят, у молодших школярів є сильна потреба в рухах. Молодший школяр не може довго сидіти на уроці неподрушно. Як зазначають О. Микитюк та С. Данильченко, внаслідок недостатнього розвитку скелетних м'язів і вегетативних функцій більшість дітей цього віку не спроможна на тривале статичне зусилля. Обмеження в результаті якихось причин рухів дитини призводить не тільки до відставання росту скелетних м'язів, але й до загальмування розвитку нервових центрів і внутрішніх органів [6, с. 31].

У зв'язку з тим, що хребет продовжує рости, молодший шкільний вік особливо значущий для формування постави дитини. Невипадково одним з основних гігієнічних правил у цьому віці виступає вимога до розташування тіла під час статичних положень тіла. Тим більше, що однією з особливостей молодшого шкільного віку стає саме зменшення рухливості і збільшення статичних поз – сидіння за партою, при читанні, перегляді телепередач або вистав і т.п. Зазначається, що «біологічно цей вік ніби призначений для підвищеної ігрової рухової активності, тому негативний вплив соціально зумовленої гіпокінезії в молодшому шкільному віці особливо значущий» [2, с. 368].

Своєю чергою активна діяльність під час навчання є ключовою для формування компетентностей та наскрізних вмінь. Завдяки грі дитина вчиться, докладає зусиль до навчальної діяльності, не втомлюючись, виснажуючись або нудьгуючи.

Серед переваг застосування підходу «навчання через гру» варто визначити ще такі:

- підвищується рівень пізнавальної активності;
- створюється сприятлива емоційна атмосфера;

- відбувається збагачення учнів новими враженнями;
- попереджується втомлюваність школярів;
- учні краще запам'ятовують матеріал;
- розвиваються пізнавальні процеси (пам'ять, увага, мислення) та комунікативні здібності;
- створюються умови для творчої діяльності, креативності;
- реалізуються дидактичні завдання: формування вмінь та навичок, повторення і закріплення, вивчення нового матеріалу; теоретичні знання поєднуються з практичною діяльністю;
- розвиваються організаторські здібності, ініціативність;
- покращуються взаємовідносини в учнівському колективі;
- створюється творча атмосфера при колективному пошуку та прийнятті рішень;
- відбувається здоров'язбережувальний вплив тощо.

Гра надає широкі можливості для застосування різних форм організації пізнавальної діяльності – індивідуальної, парної, групової, фронтальної. Дитина має змогу реалізувати себе в різних ситуаціях, виконати певні соціальні ролі, продемонструвати способи подолання проблем. Дотримання правил у грі відіграє регулюючу роль в організації та активізації поведінки учня. Дитина відчуває себе сильною завдяки своїм успіхам у грі, значно легше долаються перешкоди і бар'єри. І, звичайно, гра викликає позитивні емоції та сприяє створенню ситуації успіху.

Для того щоб навчання через гру стало наскрізним підходом, вчителю треба дотримуватися певних умов: формування емоційно-ціннісного ставлення педагога до гри як системної організації навчання в адаптаційно-ігровий період; вмиле керівництво процесом ігрової діяльності; адаптування ігрових вправ відповідно до індивідуальних особливостей учнів; доцільний вибір та використання інструментів навчання, ігрового обладнання; відповідність традиційним дидактичним принципам та ціннісним орієнтаціям, визначеним у Державному стандарті початкової освіти; збагачення власного педагогічного досвіду шляхом створення та застосування ігрових вправ та завдань.

Висновки та перспективи дослідження. Основним джерелом емоцій у молодшому шкільному віці є навчальна та ігрова діяльність. Застосування підходу «навчання через гру» сприяє формуванню ключових компетентностей та наскрізних вмінь, є засобом забезпечення як теоретичної, так і практичної підготовки, створює умови для розвитку креативності кожного учня. У контексті підходу «навчання через гру» гра виступає активною діяльністю та полегшує процеси засвоєння та закріплення знань, впливає на

розвиток і дозрівання особистості. Ігрові вправи і завдання, за умови наскрізного застосування, стимулюють дитячу творчість, свободу думки та дій, розвивають ініціативу, сміливість, волю, наполегливість, справедливість, дисциплінованість, дух

співпраці, цивілізовану поведінку. Перспективи подальших розвідок у цьому напрямі полягають у вивченні ефективності реалізації підходу «навчання через гру» в початковій ланці закладів загальної середньої освіти.

Література

1. Анджеєвська А., Беднарек Ю., Янкович О. Освітні технології сучасних навчальних закладів : навчально-методичний посібник. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2015. 212 с.
2. Безруких М.М., Сонькин В.Д., Фарбер Д.А. Возрастная физиология (физиология развития ребенка). Москва : Академия, 2003. 416 с.
3. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. 375 с.
4. Дуткевич Т.В. Дитяча психологія : навч. посібник. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 424 с.
5. Медвіль Л.А. Історія національної освіти і педагогічної думки в Україні : навч. посібник. Київ : Вікар, 2003. 335 с.
6. Микитюк О., Данильченко С. Анатомо-фізіологічні особливості дітей молодшого шкільного віку. *Teoriâ Ta Metodika Fizičnogo Vihovannâ*. 2014. № 1. С. 31–39. URL: <https://tmfv.com.ua/journal/article/view/87>
7. Мудрик С., Кліш І., Навроцький Е., Гаврилюк А. Українські народні ігри як свідчення давності язичницьких обрядових дійств. *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві*. 2018. № 3 (43). С. 36–40.
8. Савченко О.Я. Дидактика початкової освіти : підручник. Київ : Грамота, 2012. 504 с.
9. Тлумачний словник сучасної української мови / уклад. І.М. Забіяка. Київ : Арії, 2007. 512 с.
10. Толмачова І.М., Олійник К.О. Змістова характеристика дидактичної гри як методу навчання. *Молодий вчений*. 2016. № 2 (29). С. 344–347.
11. Українські народні рухливі ігри у дошкільному навчальному закладі : навч. посібник / уклад.: С.І. Матвієнко, І.І. Заплішний. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2017. 152 с.
12. Чепка О.В. Наступність ігрових форм навчальної діяльності в умовах навчально-виховного комплексу «школа – дошкільний заклад» : автореф. дис... канд. пед. наук : 13.00.08 / Ін-т пробл. виховання АПН України. Київ, 2006. 19 с.
13. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Випуск 13. С. 286–291.

References

1. Andzheievska, A., Bednarek, Yu., Yankovych, O. (2015). Osvitni tekhnolohii suchasnykh navchalnykh zakladiv: navchalno-metodychnyj posibnyk [Educational technologies of modern educational institutions: a teaching manual]. Ternopil : TNPU im. V. Hnatiuka [in Ukrainian].
2. Bezrukykh, M.M., Sonkyn, V.D., Farber, D.A. (2003). Vozrastnaia fyziolohyia (fyziolohyia razvytyia rebenka) [Age physiology (physiology of child development)]. Moskva : Akademyia [in Russian].
3. Honcharenko, S. (1997). Ukrainskyj pedahohichnyj slovnyk [The Ukrainian pedagogical dictionary]. Kyiv : Lybid [in Ukrainian].
4. Dutkevych, T.V. (2012). Dytiacha psykhohohiia: navch. posib. [Child psychology: textbook]. Kyiv : Tsentr uchbovoi literatury [in Ukrainian].
5. Medvil, L.A. (2003). Istoriia natsionalnoi osvity i pedahohichnoi dumky v Ukraini : navch. posib. [History of national education and pedagogical thought in Ukraine: textbook]. Kyiv : Vikar [in Ukrainian].
6. Mykytiuk, O., Danylchenko, S. (2014). Anatomo-fiziolohichni osoblyvosti ditej molodshoho shkilnoho viku [Anatomical and physiological features of primary school children]. *Teoriâ Ta Metodika Fizičnogo Vihovannâ*, 31–39. URL: <https://tmfv.com.ua/journal/article/view/87> [in Ukrainian].
7. Mudryk, S., Klish, I., Navrotskyj, E., Havryliuk, A. (2018). Ukrainski narodni ihry iak svidchennia davnosti iazychnytskykh obriadovykh dijstv [Ukrainian folk games as evidence of the antiquity of pagan rituals]. *Fyzyczne vykhovannia, sport i kultura zdorovia u suchasnomu suspilstvi*, 3 (43), 36–40 [in Ukrainian].
8. Savchenko, O.Ya. (2012). Dydaktyka pochatkovoї osvity: pidruchn. [Didactics of primary education: textbook]. Kyiv : Hramota [in Ukrainian].
9. Zabiaka, I.M. (Ed.). (2007). Tlumachnyj slovnyk suchasnoi ukrainskoї movy [Explanatory dictionary of the modern Ukrainian language]. Kyiv : Arij [in Ukrainian].
10. Tolmachova, I.M., Olijnyk, K.O. (2016). Zmistova kharakterystyka dydaktychnoi hry iak metodu navchannia [Principle characteristics of the didactic game as a method of teaching]. *Molodyj vchenyj*, 2 (29), 344–347 [in Ukrainian].

11. Matviienko, S.I., Zaplishnyj, I.I. (Ed.). (2017). Ukrainski narodni rukhlyvi ihry u doshkilnomu navchalnomu zakladi : navch. posib. [Ukrainian folk moving games in a preschool educational institution: textbook]. Nizhyn : NDU im. M. Hoholia. [in Ukrainian].
12. Chepka, O.V. (2006). Nastupnist ihrovykh form navchalnoi diialnosti v umovakh navchalno-vykhovnoho kompleksu “shkola – doshkilnyj zaklad” [Succession of game forms of educational activity in the conditions of an educational complex “school – preschool institution”]. Extended abstract of Doctor’s thesis. (Pedagogy). Kyiv. [in Ukrainian].
13. Scherban, P. (2014) Zastosuvannia ihrovykh tekhnolohij v osviti: istoriia i perspektyvy [Application of game technologies in education: history and prospects]. *Vytoky pedahohichnoi majsternosti*, 13, 286–291. [in Ukrainian].