



3. Навчальні програми для 1-4 класів. URL : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli> (дата звернення: 10.10.2022).

4. Педагогічні технології на основі дидактичного удосконалення та реконструювання змісту. URL : <https://ua-referat.com/uploaded/navchalenij-posibnik-dlya-studentiv-specialenosti-pochatkova-o/index9.html> (дата звернення: 02.09.2022).

5. Хінціцька Н. В. Інтегроване навчання та міжпредметні зв'язки на уроках: спільне, відмінне, особливості реалізації. 2012. URL : [https://urok.osvita.ua/materials/edu\\_technology/33139/](https://urok.osvita.ua/materials/edu_technology/33139/) (дата звернення: 01.10.2022).

**Нетреба М.М.,**

к.філол., доцент,

доцент кафедри педагогіки та освіти,

*Маріупольський Державний Університет*

**Товстоног К.В.,**

здобувач вищої освіти

*Маріупольський Державний Університет*

## **ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

В сучасному світі інформаційних технологій діти зустрічаються з цифровим середовищем з самого дитинства. Однак для повноцінного розвитку їм потрібно не лише володіти технічними навичками, але й розуміти, як ефективно використовувати ці знання. У цьому контексті використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи може виявитися ключовим фактором у формуванні інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів.

В останні десятиліття в освітній сфері відбулися значущі зміни. Зростання доступу до цифрових технологій створило нові можливості для навчання та розвитку. Ігрові технології можуть ефективно використовуватися для досягнення цілей освітнього процесу.

Ігрові технології виявляються важливим інструментом для формування інформаційно-цифрової компетентності серед молодших школярів. На думку педагогів-практиків, «ці технології дозволяють поєднати користь навчання з веселощами і задоволенням від гри, що стає ключовим для зацікавленості та активності учнів» [1].

По-перше, ігри надають можливість дітям вивчати нову інформацію у вигляді інтерактивних завдань та завдань. Навчальні ігри можуть включати завдання, які вимагають від школярів розв'язувати завдання, знаходити відповіді на питання та виконувати завдання на комп'ютері чи планшеті. Це навчає дітей працювати з інформацією в цифровому середовищі.



По-друге, ігрові технології розвивають навички критичного мислення та проблемного розв'язування. Деякі ігри вимагають від гравців аналізувати ситуації, робити вибори та вирішувати завдання. Це сприяє розвитку критичного мислення та раціонального прийняття рішень.

По-третє, ігри можуть стимулювати творчість та сприяти розвитку уяви. Деякі ігри дозволяють дітям будувати свої власні світи, розробляти власні ідеї та розв'язувати завдання. Це розвиває творчість та фантазію молодших школярів.

По-четверте, ігри можуть підвищити мотивацію до навчання. Діти часто більше зацікавлені в навчанні, коли воно відбувається у формі гри. Грається завжди весело та захоплююче, і це може стати додатковим стимулом для навчання.

Отже, ігрові технології надають можливість вивчати інформацію, розвивати критичне мислення, стимулювати творчість та підвищувати мотивацію до навчання. Тому використання ігрових технологій у навчанні має великий потенціал для покращення якості освіти молодших школярів. Як відмічають дослідники, «ігрові технології в початковій освіті допомагають створити сприятливе навчальне середовище та забезпечують активне та цікаве навчання» [2].

Усі ці аспекти свідчать про те, що вплив ігрових технологій на розвиток молодших школярів є багатограним та може стати ефективним інструментом у формуванні різних аспектів їхнього розвитку.

Ігри повинні допомагати учням засвоювати нові знання та навички, а також розвивати критичне мислення та творчі здібності. Крім того, важливо враховувати, що ігри не повинні замінювати традиційні методи навчання, а бути доповненням до них. Ігри можуть використовуватися для повторення та закріплення матеріалу, для проведення інтерактивних уроків та для розвитку соціальних навичок та умінь.

Загалом, впровадження ігрових технологій в освітній процес може значно підвищити ефективність навчання та зробити його більш цікавим та захоплюючим для учнів. Однак для того, щоб ігри дійсно допомагали учням засвоювати нові знання та навички, необхідно ретельно підбирати ігри та використовувати їх відповідно до навчальної програми та потреб учнів.

Для максимально можливого врахування специфіки цифрової компетентності молодших школярів та її реалізації в різних сферах життєдіяльності в умовах інформаційного суспільства, можна спиратися на виділені дослідниками чотири види інформаційно-цифрової компетентності: інформаційна та медіа компетентність, комунікативна компетентність, технічна компетентність, споживча компетентність. Не секрет, що діти часто проводять вільний час за комп'ютерними іграми, а тому можна відзначити швидке зростання кількості освітніх ресурсів ігрового характеру, адже так є можливість перетворити гру з простої розваги на навчання, творчість, терапію тощо [3].

Таким чином, використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи є перспективним напрямком для формування інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів. Ігри можуть стати не лише



ефективним засобом навчання, але й зацікавити дітей, зробити навчання цікавим та веселим процесом, сприяючи повноцінному розвитку кожної особистості.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Використання сучасних освітніх інструментів для підвищення рівня цифрової компетентності педагога НУШ | Портал Медіаосвіти і Медіаграмотності. *Портал Медіаосвіти і Медіаграмотності | Портал з медіаосвіти і медіаграмотності для викладачів, вчителів, батьків, підлітків та дітей.* URL: [https://medialiteracy.org.ua/vykorystannya-suchasnyh-osvitnih-instrumentiv-dlya-pidvyshhennya-rivnya-tsyfrovoyi-kompetentnosti-pedagoga\\_nush/](https://medialiteracy.org.ua/vykorystannya-suchasnyh-osvitnih-instrumentiv-dlya-pidvyshhennya-rivnya-tsyfrovoyi-kompetentnosti-pedagoga-nush/) (дата звернення: 01.12.2023).

2. Бібік Н.М. Нова Українська школа: poradnik dla vchytelja: navchalno-metodychnyj posibnik. Київ : «Літера ЛТД», 2018. 160 с.

3. Товстоног К., Нетреба М. Використання ігрових технологій для формування інформаційно-цифрової компетентності молодших школярів. Педагогічна компаративістика і міжнародна освіта – 2023: горизонти інновацій : зб. матеріалів VII Міжнародної наукової конференції (Київ, 25 травня 2023 р.) / Ін-т педагогіки НАПН України / За заг. ред. О.І. Локшиної. – Київ–Тернопіль : Крок, 2023. – С.296-299.

**Прибора Т. О.,**

к. пед. наук, доцент,  
доцент кафедри дошкільної та початкової освіти,  
Центральноукраїнський державний університет  
імені Володимира Винниченка

### НАПРЯМИ ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Учні початкових класів тільки починають входити у світ масмедіа і не мають необхідних компетентностей, які дозволяють їм ефективно та критично оцінювати отриману інформацію. У таких умовах дитина може стати жертвою маніпуляцій, дезінформації, або навіть самостійним творцем негативної інформації, повністю не усвідомлюючи наслідки своїх дій, тому формування медіаграмотності в школі є важливим завданням, яке реалізується через *навчання основам інформаційної грамотності* (визначення важливих джерел інформації, оцінку її правдивості та використання засобів пошуку та обробки інформації).

Цей напрям важливий, оскільки у масмедіа подається інформація зі всіх сфер життя людини, перенасичення нею може призвести до когнітивних переважань і переорієнтування з важливих питань на менш значимі. Крім того фейкова інформація сприяє виникненню оманливих уявлень школярів про реальність [2, 28].

*Велике значення має розвиток цифрової грамотності, оскільки учні повинні навчитися користуватися різними цифровими інструментами, такими як соціальні мережі, електронна пошта, веббраузери тощо, захищати свої особисті дані в інтернеті та користуватися цифровими ресурсами безпечно. Отже, навчання безпечному користуванню медіаресурсами полягає у вмінні уникнути*