

УДК 373.2+373.3.091.33-027.22:796
DOI: 10.31376/2410-0897-2025-2-58-212-220

ІГРОВІ МЕТОДИ В МОВЛЕННЄВОМУ РОЗВИТКУ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ТА МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

Маркотенко Тамара Савеліївна

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри початкової освіти
ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»
e-mail: tamaramarkotenko@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-2157-3508

Мельник Лариса Володимирівна

кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри початкової освіти
ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»
e-mail: melnik.larisa@ukr.net
ORCID ID: 0000-0002-5999-4156

У статті розкрито значення ігрових методів у розвитку мовлення дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Проаналізовано дидактичні ігри як ефективний педагогічний інструмент розвитку мовлення, мислення, уяви, соціальних і комунікативних навичок. Зазначено, що дидактичні ігри впливають на розвиток зв'язного, граматично правильного діалогічного та монологічного мовлення, розвивають звукову та інтонаційну культуру мовлення, фонематичний слух, збагачують словниковий запас, формують звукову аналітико-синтетичну активність. Запропоновано приклади словесних ігор, квесту, вікторини для дітей дошкільного й молодшого шкільного віку. Наголошено на важливості врахування вікових особливостей та інтересів дітей під час організації ігор. Підкреслено потенціал ігрових методів у реалізації цілей сучасної дошкільної та початкової освіти.

***Ключові слова:** педагогіка, дидактика початкової освіти, дошкільна лінгводидактика, ігрові технології, ігрові методи, дидактична гра, мовленнєвий розвиток, дошкільники, молодші школярі.*

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку дошкільної та початкової освіти особливо актуальним є питання мовленнєвого розвитку дітей, оскільки саме мова є ключовим інструментом пізнання світу, спілкування та соціалізації особистості. Діти дошкільного та молодшого шкільного віку перебувають на сенситивному етапі розвитку мовлення, що зумовлює необхідність пошуку найбільш дієвих педагогічних підходів і ефективних шляхів навчання й розвитку дошкільників та учнів початкових класів.

Значний вплив на мотивацію дітей до навчання, активізацію їхньої пізнавальної діяльності та розвитку комунікативних навичок мають ігрові методи, що зумовлено їхньою природною привабливістю й емоційною забарвленістю. Гра сприяє засвоєнню фонетичних норм, розширенню словникового запасу, формуванню граматично правильного мовлення та розвитку монологічного й діалогічного мовлення.

Незважаючи на значний інтерес науковців до проблем мовленнєвого розвитку дітей, питання ефективного використання ігрових методів у цьому процесі залишається недостатньо розкритим. У практиці освітніх закладів часто спостерігається несистемне застосування ігрових технологій, що неповною мірою реалізує їхній потенціал.

Існують певні протиріччя між:

- визнанням значущості ігрової діяльності для розвитку дитини та несистемним характером її використання в освітньому процесі;

- потребою в розробці ефективних ігрових методів, спрямованих на мовленнєвий розвиток, і недостатньою кількістю науково обґрунтованих практичних рекомендацій;

- наявністю різноманітних ігор і вправ і відсутністю чітких критеріїв їх відбору й інтеграції в систему мовленнєвої роботи.

Отже, постає нагальна потреба в поглибленому теоретичному обґрунтуванні й практичній розробці ефективних ігрових методів, спрямованих на всебічний мовленнєвий розвиток дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, що і зумовлює актуальність обраної теми дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Українські педагоги-класики Г. Ващенко, В. Сухомлинський і В. Шахрай закладали підвалини теоретичного розуміння гри як педагогічного інструменту, наголошуючи на її ролі у розвитку особистості. Дослідження педагогічних аспектів використання ігрових методів також проводили вітчизняні науковці О. Сударик, Н. Онищенко, В. Зайчук, А. Нісімчук, О. Панасюк, М. Дичківська, І. Зеров, О. Кравцова, О. Комар та інші.

У сучасній дидактиці ігрова технологія розглядається як сукупність форм, методів і прийомів організації освітнього процесу, в основі яких лежить гра як провідний вид діяльності, що забезпечує мотивацію, залучення, активну участь і розвиток особистості дитини. До ігрових технологій належать

дидактичні ігри, рольові та сюжетно-рольові ігри, квест-технології, ігрові тренінги, комп'ютерні навчальні ігри. Вони особливо актуальні в дошкільній та початковій школі, а також у системі Нової української школи, де підкреслюється важливість навчання через гру як природну форму пізнання для дитини» [1].

Розробка ігрових методів навчання, використання дидактичних ігор у розвитку дітей дошкільного віку стало предметом численних наукових досліджень А. Богуш, К. Крутій, Н. Короткової, С. Ладивір, Н. Луцан та ін. Науковці підкреслили значний потенціал ігрової діяльності у навчанні та вихованні дітей. Їхні дослідження показали, що дидактичні ігри сприяють активізації пізнавальної діяльності, розвитку довільної уваги, формуванню уявлень про навколишній світ, збагаченню словникового запасу та розвитку зв'язного мовлення. Через дидактичні ігри перед дитиною відкривається шлях до застосування одержаних знань у життєвій практиці, дидактична гра формує творчу фантазію, мислення, активізує сприйняття матеріалу, без гри нема і не може бути повноцінного розумового розвитку.

Н. Гавриш досліджує гру як стратегічний, складний, багатоплановий вид діяльності, яка передбачає не тільки усвідомлення ігрового задуму, сюжетної лінії, а й певну послідовність спрямованих сукупних дій усіх учасників гри. За словами педагога, стратегічна гра надає можливість спостерігати за процесом збагачення соціального досвіду дітей та їх інтелектуального розвитку. У дослідженнях А. Бондаренко, дидактична гра розглядається як багатопланове, складне педагогічне явище: вона є і ігровим методом навчання та засобом всебічного виховання особистості дитини. Наукові інтереси Д. Менджеріцької зосереджені на дослідженні значення ігор для інтелектуального розвитку дітей, їх пізнавальної діяльності. Науковець заперечувала проти вузького розуміння дидактичної гри, вважала її однією зі специфічних форм навчання дошкільнят, важливим засобом освітньо-виховної роботи.

За визначенням Т. Поніманської, гра поєднує в собі риси, що характерні будь-якій соціальній діяльності, а також риси, що притаманні власне грі. Серед останніх вона виділяє самостійність [2, с. 309].

Г. Тарасенко досліджує проблему реалізації наступності дошкільної та початкової освіти, надійним засобом чого може стати узгодженість змісту та методів організації ігрової діяльності дошкільників і молодших школярів; розглядає особливості дидактичних і творчих ігор у контексті їх навчально-виховного потенціалу; розкриває методичні аспекти організації мовленнєвих, математичних, природничих, художньо-мистецьких ігор [3].

Стан теорії і практики застосування гри в навчанні молодших школярів, зокрема, різні підходи щодо доцільності використання ігрових методів у початкових класах проаналізовано Н. Бібік, яка наголошує, що «різноманітність ігрових засобів створює широкі можливості для того, щоб учитель міг вибрати саме таку гру, яка найбільше відповідає меті уроку» [4, с. 188]. У роботах науковців галузі початкової освіти М. Вашуленка та О. Савченко розглядається низка важливих функцій ігрової діяльності: розважальна, креативна, комунікативна, діагностична, ігротерапевтична, функцію самореалізації.

Сьогодні українські педагоги та психологи активно працюють над створенням сучасних та ефективних дидактичних ігор, які б відповідали вимогам Нової української школи та сприяли всебічному розвитку дітей дошкільного й молодшого шкільного віку. Науковці вивчають вплив дидактичних ігор на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, мовлення та інших важливих когнітивних функцій у дітей. Досліджуються можливості використання ігор для розвитку емпатії, комунікативних навичок, уміння працювати в команді та розв'язувати конфлікти тощо.

Метою статті є визначення потенціалу ігрових методів для стимулювання мовленнєвої активності, формування комунікативних навичок та розвитку мовлення в дітей дошкільного й молодшого шкільного віку, теоретичне обґрунтування й представлення словесних дидактичних ігор, квесту «У пошуках скарбів домашніх улюбленців» і вікторини «Всезнайко» з урахуванням вікових особливостей дошкільників і молодших школярів.

Виклад основного матеріалу дослідження. У дошкільній лінгводидактиці й дидактиці початкової освіти до загально визнаних методів навчання дітей відноситься досить велика кількість методів, спрямованих на розвиток пізнавальних, творчих здібностей, підтримку інтелектуальної активності, формування якостей особистості, способів дій, поведінки. При цьому використовується класифікація методів навчання, побудована з урахуванням особливостей форм мислення дітей дошкільного й молодшого шкільного віку – наочно-дієве і наочно-образне, що і визначає характер діяльності дітей в процесі навчання. Розрізняють методи: словесні, наочні, практичні, ігрові. Дані групи методів знайшли загальнодидактичне й частководидактичне розкриття в роботах А. Богуш, М. Вашуленка, Н. Гавриш, О. Савченко, І. Стешенка та ін.

Різноманіття підходів тут є результатом природного процесу диференціації та інтеграції наукових знань про методи. У реальних умовах освітнього процесу той чи той метод може застосовуватися в ізольованому вигляді, проте без інтеграції з іншими методами не може бути успішність руху освітнього процесу до наміченої мети в єдності всіх її структурних компонентів.

Найбільш популярним серед загальнонавчальних методів навчання дітей є ігровий метод, який передбачає *активне залучення учнів* (ігри стимулюють учнів до активної участі в навчальному процесі, роблячи їх не пасивними слухачами, а зацікавленими учасниками), *мотивацію та інтерес* (ігрова форма навчання викликає позитивні емоції, підтримує високий рівень зацікавленості та бажання вчитися), *навчання в дії* (діти застосовують знання на практиці, розв'язують проблемні ситуації, приймають рішення, що сприяє глибшому засвоєнню матеріалу), *розвиток навичок* (ігри сприяють розвитку логічного та критичного мислення, креативності, комунікативних навичок, вміння працювати в команді та інших важливих компетентностей), *створення комфортної атмосфери* (ігрова форма навчання знімає напругу, страх помилки, створює невимушену та дружню атмосферу).

Відповідно до змістового наповнення, дослідники виділяють творчі ігри та за ігри готовими правилами. Творчі у свою чергу розподіляють на сюжетно-рольові, конструктивно-будівельні, ігри драматизації і театралізації, ігри з елементами праці. Різновиди ігор за правилами – дидактичні, рухливі, пізнавальні, ігри – розваги [5].

Дидактичні ігри – це різновид ігор з правилами, спеціально створеними педагогами. Вони спрямовані на вирішення конкретних завдань у навчанні й вихованні дітей. Основна особливість дидактичних ігор визначена їх назвою: це навчальні ігри. Дитину зацікавлює в грі не навчальне завдання, що в ній закладене, а можливість виявити активність, виконати ігрові дії, отримати результат, виграти. Однак, якщо учасник гри не володіє знаннями, розумовими операціями, які визначені навчальним завданням, він не зможе успішно виконати ігрові дії, отримати результат [6, с.178-179].

Дидактична гра як ігровий метод навчання постає у різних видах. Перший вид – це власне дидактична гра, вона ґрунтується на самонавчанні та самоорганізації. Другий вид – це гра-заняття або гра-вправа. У цій грі провідна роль належить педагогу, який є її організатором. Під час гри-заняття діти засвоюють доступні знання, у них виробляються необхідні вміння, удосконалюються психічні процеси (сприймання, уява, мислення, мовлення). Ігри часто моделюють реальні життєві ситуації, допомагаючи дітям засвоювати суспільний досвід у різних його проявах. До дидактичних ігор належать різноманітні настільні та карткові ігри, квести, вікторини, комп'ютерні ігри навчального спрямування, ігрові вправи та завдання. Вони допомагають збагачувати словниковий запас дітей, розвивати граматично правильне мовлення, зв'язне мовлення, фонематичний слух та інші аспекти мовленнєвої компетентності.

При виборі та організації ігор педагог має враховувати вікові особливості дітей, стимулювати різнобічну діяльність і задовольняти інтереси дошкільників і молодших школярів, добирати ігри, враховуючи пізнавальний зміст, ступінь складності ігрових завдань і дій. Щоб полегшити розуміння нового матеріалу й активізувати мовлення ігри слід доповнювати картинками, предметами чи іграшками. У процесі гри педагог має створювати позитивну атмосферу, заохочати дітей, хвалити за правильні відповіді, бути гнучким і при необхідності адаптувати її до умов проведення й дитячого колективу. У ході гри доречно пов'язувати мовленнєву діяльність з іншими видами діяльності: малювання, ліплення, музика, рухова активність тощо.

Наведемо приклади словесних дидактичних ігор для дітей дошкільного й молодшого шкільного віку, спрямованих на розвиток мовлення, уваги та пам'яті дітей, на збагачення їх словникового запасу, розвиток мислення та уяви.

На розвиток уваги та пам'яті можна застосовувати такі ігри:

- «Що змінилося?» (Педагог показує дітям кілька предметів (3-5), потім просить заплющити очі та забирає або додає один предмет. Діти повинні обговорити, що змінилося);
- «Запам'ятай і назви» (Педагог називає кілька слів (починаючи з 3-4 і поступово збільшуючи кількість), а діти повинні їх повторити в тому ж порядку);
- «Знайди зайве слово» (Педагог називає низку слів, серед яких одне не підходить за певною ознакою (наприклад, *стіл, стілець, шафа, яблуко*). Діти повинні назвати зайве слово та пояснити свій вибір);
- «Продовж ряд» (Дорослий називає початок ряду слів, об'єднаних певною ознакою, наприклад, *великий, більший, найбільший...*, а діти повинні його продовжити);
- «Що спочатку, що потім?» (Педагог розповідає коротку історію або показує серію картинок (3-5) і просить дітей відтворити послідовність подій).

Для розвитку мовлення та збагачення словникового запасу дітей дошкільного й молодшого шкільного віку доречними будуть такі ігри:

- «Який він/вона?» (Педагог називає предмет або тварину, а діти повинні назвати якомога більше його/її ознак. Наприклад, *яблуко – червоне, кругле, солодке, тверде; лимон – жовтий, видовжений, кислий, твердий; кавун – зверху зелений, усередині червоний, круглий, солодкий, соковитий, гладенький*);
- «Хто що робить?» (Педагог називає предмет або тварину, а діти повинні назвати дію, яку він/вона виконує, наприклад: *собака – гавкає, півень – кукурікає, птах – літає, мураха – повзе, ваза –*

стоїть, замок – висить, книжка – лежить»);

- «Скажи навпаки» (Педагог називає слово, а діти повинні назвати протилежне за значенням слово (антонім): *великий – маленький, веселий – сумний, холодний гарячий, зимовий – літній, високий – низький, широкий – вузький, молодість – старість, добро – зло, спека – холод, день – ніч, вгору – вниз* тощо);

- «Один – багато» (Педагог називає предмет в однині, а діти – у множині. Наприклад, *книга – книги, м'яч – м'ячі, олівець – олівці, наплічник – наплічники, сорочка – сорочки, планишет – планишети*);

- «Вгадай історію» (Педагог дає дітям кілька картинок або слів, і вони повинні скласти коротку історію, використовуючи їх);

- «Закінчи речення» (Педагог починає речення, а діти повинні його закінчити (наприклад, «*На вулиці йде сніг/дощ, тому що...*», «*Крига тане, тому що...*»).

Ефективними для розвитку мислення й уяви будуть такі ігри:

- «На що схоже?» (Педагог показує предмет або малює просту фігуру, а діти повинні назвати, на що це схоже);

- «Що було б, якби...?» (Педагог ставить фантастичне запитання, а діти повинні придумати можливі наслідки. Наприклад, «*Що було б, якби всі звірі вміли говорити?*», «*Що було б, якби ти потрапив у казку «Колобок?»*», «*Що було б, якби Попелюшка не загубила черевичок?»*);

- «Вігадай за описом» (Педагог описує предмет, не називаючи його, а діти повинні відгадати, що це);

- «Класифікація» (Педагог називає низку предметів, а діти повинні розділити їх на групи за певною ознакою (наприклад: *рукавички, шуба, шапка, панاما, футболка, шорти* – одяг (зимовий і літній), *гличик, макітра, кухоль, тарілка, склянка, горнятко* – посуд, *тролейбус, трамвай, автобус, ватажівка, літак, галікоптер, яхта, човен, корабель* – транспорт (водний, повітряний, наземний));

- «Порівняй» (Педагог називає два предмети, а діти повинні знайти спільні та відмінні ознаки. Наприклад: *м'яч, кавун, яблуко* круглі за формою, але відмінні за розміром, кольором, призначенням тощо).

Особливою популярністю серед дітей дошкільного й молодшого шкільного віку користуються квести, які є порівняно новою ігровою формою навчальної діяльності, що поєднує пізнавальні, дослідницькі та інтерактивні елементи. Згідно зі «Словником термінів і понять сучасної освіти», квест визначається як «ігрова групова форма змагань для команд чи окремих гравців, які мають виконувати заздалегідь підготовлені завдання» [7, с. 82].

Підготовка та проведення квестів потребує від педагога особливої уваги до вікових особливостей, рівня розвитку та інтересів дітей. Нижче наведемо **основні вимоги до підготовки й організації квестів**, які сприяють мовленнєвому розвитку дітей дошкільного й молодшого шкільного віку.

1. Тематика та сюжет квестів мають бути прості та зрозумілі, знайомі й цікаві дітям, відповідати їх віку (наприклад, казки, мультфільми, пригоди, тварини, улюблені заняття тощо). Історія квесту повинна бути інтригуючою, захопливою й мотивувати дітей до розгадування завдань. Квест має нести позитивний заряд і спрямовувати дітей до доброї мети: допомогти комусь, знайти скарб, розгадати таємницю тощо.

2. Завдання повинні бути посилюючими для дітей 6-10 років, враховувати їхні знання, навички читання, письма, рахунку й логічного мислення. Слід використовувати різні типи завдань: загадки, ребуси, головоломки, творчі завдання (малювання, ліплення), спортивні естафети, пошук предметів за підказками, прості експерименти тощо. Кожне завдання повинно мати зрозумілі інструкції, бажано з візуальною підтримкою (малюнки, схеми). Якщо квест складається з кількох етапів, складність завдань може поступово зростати. Обов'язково треба передбачити невеликі заохочення або підказки в разі виникнення труднощів.

3. Організація та проведення квестів потребують безпечного середовища (без гострих предметів, небезпечних зон тощо). Тривалість квесту не повинна бути занадто довгою (зазвичай 30-60 хвилин), щоб діти не втратили інтерес та не втомилися. Оптимальна кількість дітей в одній команді – 3-5 осіб. Ролі в команді обираються за бажанням. Щоб залучити кожного, можна між учасниками розподілити прості ролі (читач, писар, дослідник). На кожную команду бажано мати одного дорослого, який буде спостерігати за безпекою, допомагати з орієнтацією та за потреби надавати підказки. Також педагогу бажано продумати чітку маршрутизацію й фінал квесту. Маршрут повинен бути логічним та зрозумілим, з чіткими вказівками на наступний етап. Квест повинен мати логічне завершення й передбачати нагородження всіх учасників (невеликі призи, солодоші, грамоти).

4. Додаткові рекомендації стосуються:

- візуального оформлення (слід використовувати яскравий і привабливий реквізит, декорації, карти);

- музичного супроводу (легка тематична музика може створити потрібну атмосферу);

- урахування індивідуальних особливостей (якщо серед учасників є діти з особливими потребами, завдання слід адаптувати);

- привнесення елемента несподіванки (несподівані моменти або сюрпризи у ході квесту допоможуть підтримувати інтерес дітей);

- створення позитивного настрою (під час квесту має панувати доброзичлива й підтримуюча атмосфера).

Дотримуючись цих вимог, педагог зможе організувати цікавий, пізнавальний і безпечний квест, який принесе багато радості всім учасникам.

Наведемо приклад квесту для дітей старшого дошкільного й молодшого шкільного віку під назвою «У пошуках скарбів домашніх улюбленців». Його можна проводити у приміщенні й на подвір'ї школи чи дитячого садка, а також вдома. Пропонуємо один із варіантів, який може бути адаптований відповідно до обраного педагогом чи батьками місця проведення.

Тема: Допомога домашнім улюбленцям знайти їхні загублені скарби.

Персонажі (можна використовувати іграшки або малюнки): Котик, Цуцик, Кролик, Папужка.

Місце проведення: будинок (дитячий садок, школа).

Підготовка:

1. Сховайте «скарби» кожного домашнього улюбленця в різних місцях. Це можуть бути сметанка (для Котика), кісточка (для Цуцика), морквинка (для Кролика), яблучко (для Папуги). Їх треба покласти в коробочках, на яких намальовано вуса Котика, носик Цуцика, вухка Кролика і хвіст Папуги.

2. Підготуйте 4 записки-підказки, кожна з яких веде до наступного «скарбу».

3. Підготуйте фінальну записку із вказівкою на головний «скарб» (наприклад, коробку з цукерками й печивом або невеличкими подарунками для всіх учасників).

Записки-підказки можуть бути такого змісту:

- Записка 1 (від Котика): «Мої довгі вуса підкажуть вам, де шукати сметанку. Подивіться там, де ви зазвичай поливаєте квіти» (Скарб Котика захований біля горщика з квітами на підвіконні).

- Записка 2 (від Цуцика, знайдена біля баночки зі сметанкою): «Мій чутливий носик допоможе вам знайти смачну кісточку. Для цього загляньте туди, де ви зберігаєте взуття» (Скарб Цуценяти захований біля дверей у коробці).

- Записка 3 (від Кролика, знайдена біля кісточки Цуценяти): «Мої гарні вухка підкажуть вам, де знайти морквинку. Шукайте її там, де ви зазвичай залишаєте свій верхній одяг» (Скарб Кролика захований у шафі).

- Записка 4 (від Папужки, знайдена біля морквинки Кролика): «Мій пишний хвостик допоможе вам знайти соковите яблучко. Вого чекає на вас там, де ви зберігаєте деякі предмети. А які саме – відгатайте у загадці:

У носатого Івана

Одежина дерев'яна.

Він у чистім полі ходить

І по ньому носом водить.

Не стрижений, не чесаний –

Гострим лезом затесаний.

(Олівець);

Кулька крутиться, працює,

А з-під кульки – рідина.

Швидко літеру малює

На папері – ось вона.

(Ручка)»

(Скарб Папуги захований у шухляді письмового столу).

Фінальна записка (знайдена біля яблучка Папуги):

«Ви справжні шукачі! Усі домашні улюбленці вам надзвичайно вдячні. Тепер вирушайте туди, де зберігаються найсмачніші скарби!» (У записці дається вказівка на місце з головним «скарбом»).

Хід квесту

1. Розпочніть історію: Розкажіть дітям, що домашні улюбленці розгубили свої «скарби»-смаколики й дуже засмучені. Вони просять дітей допомогти їх знайти.

2. Вручіть дітям першу записку (від Котика). Діти розгадують підказку і шукають «скарб» Котика. Знайшовши «скарб», вони знаходять наступну записку (від Цуцика) і так само від Кролика й Папуги. Квест триває, поки діти знайдуть «скарби» всіх звіряток і останню записку.

3. Отримавши фінальну записку, діти знаходять головний «скарб». Привітайте дітей з успішним завершенням квесту і вручіть їм головний приз.

Для молодших дітей можна використовувати більш прості та прямі підказки (наприклад, «Подивись під стілець»). Для старших дітей можна додати загадки, ребуси або шифри до записок. Можна збільшити кількість звіряток та етапів квесту. Замість записок можна використовувати малюнки або

фотографії місць, де заховані скарби. Можна додати елементи змагання, якщо в квесті бере участь кілька команд дітей. Щодо організації квесту важливо враховувати й такі рекомендації: зробіть підказки цікавими та зрозумілими для віку дітей; заохочуйте учасників до співпраці й обговорення підказок; створіть святкову атмосферу; не робіть місця заховання занадто складними для пошуку, щоб діти не втратили інтерес.

На думку Н. Бирик, «процес безпосереднього керівництва ігровою діяльністю передбачає урізноманітнення форм, методів і прийомів, а також спеціальну підготовку учнів до гри, накопичення вражень із різних джерел, а також досвіду, який можна випробувати, зімітувати в уявній ситуації [8, с. 190].

Важливу роль у розвитку мовлення дітей дошкільного й молодшого шкільного віку відіграють вікторини. Вони включають питання, що вимагають від дітей використання різноманітних слів та понять, що допомагає їм згадувати вже відомі слова й засвоювати нові. Для надання розгорнутих відповідей на запитання вікторини діти навчаються формулювати свої думки чітко й логічно, будувати складні речення. Усні вікторини дають дітям практику у вимові слів, особливо якщо відповіді вимагають чіткої артикуляції. Діти навчаються уважно слухати запитання, розуміти їх зміст та швидко реагувати. Навіть у простих вікторинах діти можуть мати можливість висловити свою згоду чи незгоду, пояснити свій вибір. Ігрова форма вікторин робить процес навчання більш захопливим та мотивує дітей до активної участі та висловлювання. Командні вікторини сприяють взаємодії між дітьми, обміну думками та спільному пошуку відповідей, що розвиває їхні комунікативні навички. Тематичні вікторини розширюють кругозір дітей, надаючи нову інформацію, яку вони потім можуть використовувати у своєму мовленні. У невимушеній ігровій атмосфері діти можуть почуватися менш скутими та більш охоче висловлюватися.

Вікторина повинна не лише розважати, але й сприяти закріпленню знань, розширенню кругозору, розвитку логічного мислення та уваги. Важливо створити атмосферу підтримки та співробітництва, де кожна дитина почуватиметься комфортно та впевнено, а також пам'ятати, що діти мають різний рівень знань та темп мислення.

Наведемо розробку вікторини «Всезнайко» для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку.

Блок «У світі казки»

1. Хто загубив кришталевий черевичок на балу? а) Білосніжка; б) Попелюшка; в) Спляча Красуня.
2. Яке ім'я мав хлопчик здовгим носом? а) Буратіно; б) Карлсон; в) Котигорошко.
3. Хто жив у хатинці на курячих ніжках? а) Червона Шапочка; б) Баба Яга; в) Дюймовочка.
4. Скільки гномів жили разом із Білосніжкою? а) П'ять; б) Сім; в) Дев'ять.
5. Який казковий герой умів розмовляти з тваринами? а) Івасик-Телесик; б) Доктор Айболить; в) Котигорошко.
6. Хто ніс бабусі пиріжки через ліс? а) Мальвіна; б) Червона Шапочка; в) Лисичка-сестричка.
7. Який фрукт отруїла зла королева у казці про Білосніжку? а) Груша; б) Яблуко; в) Виноград.
8. Хто допоміг Котику, Півнику та Дрозду втекти від Лисички? а) Вовк; б) Зайчик; в) Рак-неборак.
9. Яке чарівне слово допомагало відчиняти печеру з скарбами в казці про Алі-Бабу? а) «Сім-сім, відчинись!»; б) «Абракадабра!»; в) «Будь ласка!»
10. Хто з'їв Колобка? а) Ведмідь; б) Вовк; в) Лисиця.

Відповіді: 1. б) Попелюшка. 2. а) Буратіно. 3. б) Баба Яга. 4. б) Сім. 5. б) Доктор Айболить. 6. б) Червона Шапочка. 7. б) Яблуко. 8. в) Рак-неборак. 9. а) «Сім-сім, відчинись!» 10. в) Лисиця.

Додаткові завдання: 1) Назвіть ще кілька відомих вам казок; 2) Який ваш улюблений казковий герой і чому?; 3) Пригадайте казку, де добро перемагає зло.

Блок «Фауна»

1. Який птах приносить весну? а) Горобець; б) Ластівка; в) Сорока.
 2. Скільки ніг у павука? а) Шість; б) Вісім; в) Десять.
 3. Яка найбільша тварина на Землі? а) Слон; б) Жирафа; в) Синій кит.
 4. Який птах вмie розмовляти? а) Орел; б) Папуга; в) Соловей.
 5. Яка найменша пташка у світі? а) Колібри; б) Горобець; в) Синиця.
 6. Яка морська тварина має вісім щупалець? а) Риба-клоун; б) Морський коник; в) Восьминіг.
 7. Яка тварина стрибає на задніх лапах і носить дитинчат у сумці? а) Мавпа; б) Кенгуру; в) Панда.
 8. Яка пташка будує гніздо з глини під дахами будинків? а) Ластівка; б) Соловей; в) Дятел.
 9. Яка тварина вважається «кораблем пустелі»? а) Кінь; б) Верблюд; в) Осел.
 10. Як називають дитинча вівці? а) Теля; б) Ягня; в) Лоша.
- Додаткові завдання:* 1) Попросіть дітей назвати ще кілька тварин, які живуть в Україні; 2) Запитайте, чим харчуються деякі з названих тварин; 3) Запропонуйте намалювати улюблену тварину.
- Відповіді:* 1. б) Ластівка. 2. б) Вісім. 3. в) Синій кит. 4. б) Папуга. 5. а) Колібри. 6. в) Восьминіг. 7. в) Кенгуру. 8. а) Ластівка. 9. б) Верблюд. 10. б) Ягня.

Блок «Флора»

1. Яка рослина навесні розквітає першою? а) Барвінок; б) Конвалія; в) Пролісок.
2. Якого кольору зазвичай буває хлорофіл, що допомагає рослинам виробляти «їжу»? а) Жовтий; б) Коричневий; в) Зелений.
3. Яка частина рослини відповідає за виробництво їжі за допомогою сонячного світла? а) Корінь; б) Листя; в) Стебло.
4. Яка частина рослини часто має приємний запах і приваблює комах? а) Листок; б) Квітка; в) Стебло.
5. Що з'являється на місці квітки після того, як вона відцвіте? а) Листок; б) Гілка; в) Плід.
6. Що виросте, якщо посадити жолудь? а) Дуб; б) Клен; в) Тополя.
7. Яке дерево залишається зеленими цілий рік? а) Дуб; б) Сосна; в) Явір.
8. З якого дерева бджоли збирають нектар? а) Липа; б) Тополя; в) Ялинка.
9. Яка частина рослини допомагає їй дихати? а) Корінь; б) Стебло; в) Листя.
10. Що вийде, якщо зрізати дерево? а) Пенюк; б) Гілка; в) Корінь.

Додаткові завдання: 1) Попросіть дітей назвати частини рослини на малюнку; 2) Запропонуйте їм розгадати загадки про рослини; 3) Пограйте в гру «Що де росте?» (наприклад, яблука ростуть на дереві, морква – у землі).

Відповіді: 1. в) Пролісок. 2. в) Зелений. 3. б) Листя. 4. б) Квітка. 5. в) Плід. 6. а) Дуб. 7. б) Сосна. 8. а) Липа. 9. в) Листя. 10. а) Пенюк.

Під час проведення вікторин варто дотримуватися таких рекомендацій: задавати питання чітко й повільно; давати дітям час подумати; заохочувати учасників за правильні відповіді (можна використовувати наліпки або невеликі призи); створювати позитивну й підтримуючу атмосферу; залежно від віку дітей, можна змінювати складність питань.

Вікторини є ефективним та цікавим інструментом для удосконалення різних аспектів мовлення дітей дошкільного й молодшого шкільного віку, сприяючи їхньому мовленнєвому, комунікативному й інтелектуальному розвитку.

Висновки і перспективи подальших розвідок. Ігрові методи є ефективним засобом мовленнєвого розвитку дітей завдяки їхній мотиваційній, емоційній та пізнавальній привабливості. Дидактичні ігри сприяють збагаченню словникового запасу, формуванню граматично правильного та зв'язного мовлення, розвитку фонематичного слуху та уяви. Правильний добір і організація ігрової діяльності з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей дитини забезпечують комплексний розвиток мовленнєвих і когнітивних навичок. Особливо ефективними формами мовленнєвої активзації є словесні ігри, квести, вікторини, які формують не лише мовлення, а й соціальні, інтелектуальні й емоційні навички. Подальші наукові розвідки доцільно зосередити на розробці методичних рекомендацій для інтеграції ігрових методів у різні освітні середовища, зокрема в умовах Нової української школи.

Проведене дослідження не вичерпує всіх проблем застосування ігрових методів у навчанні дітей дошкільного й молодшого шкільного віку. До перспективних напрямів відносимо дослідження проблем використання ігор, спрямованих на розв'язання проблемних ситуацій через спілкування; навчальних ігор, спрямованих на засвоєння навчального матеріалу з різних предметів; використання ігор, що передбачають колективне розв'язання проблем та обговорення різних поглядів; підготовку педагога до керівництва ігровою діяльністю дітей.

Список використаної літератури

1. Словник термінів і понять сучасної освіти / уклад.: Л. М. Михайлова, О. В. Пагава, О. В. Проніна; за заг. ред. Л. М. Михайлової. Северодонецьк, 2020. 194 с.
2. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2006. 456 с.
3. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : навч.-метод. посіб. / Г. С. Тарасенко та ін.; за заг. ред. Г. С. Тарасенко. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.
4. Бібік Н. М. Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. *Український педагогічний журнал*. 2023. № 3. С. 185–192.
5. Кудикіна Н. В. Теоретичні засади педагогічного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі : автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.01. Київ, 2004. 41 с.
6. Луцан Н. І. Теорія і практика розвитку зв'язного мовлення дітей дошкільного віку в мовленнєво-ігровій діяльності : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.02. Одеса, 2006. 467 с.
7. Словник термінів і понять сучасної освіти / уклад.: Л. М. Михайлова, О. В. Пагава, О. В. Проніна; за заг. ред. Л. М. Михайлової. Северодонецьк, 2020. 194 с.
8. Бібік Н. М. Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. *Український педагогічний журнал*. 2023. № 3. С. 185–192.

GAME METHODS IN THE LANGUAGE DEVELOPMENT OF CHILDREN OF PRESCHOOL AND YOUNGER SCHOOL AGE

Markotenko Tamara

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Primary Education
Luhansk National University named after Taras Shevchenko

Melnyk Larysa

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Primary Education
Luhansk National University named after Taras Shevchenko

Introduction: *At the current stage of educational development, the issue of children's speech development is becoming particularly relevant, as language is a fundamental tool for understanding the world, communication, and socialization. Preschool and early school age is a sensitive period for speech development, which requires the implementation of effective and motivationally appropriate teaching methods. However, in practice, the use of play-based methods for children's speech development is often unsystematic and fragmented, which necessitates a comprehensive theoretical and practical exploration of the topic.*

Purpose: *The purpose of this article is to determine the potential of play-based methods in stimulating speech activity, developing language and communication skills in preschool and early primary school children. The authors offer a theoretical rationale and practical implementation of verbal didactic games, quests, and quizzes, taking into account the age characteristics of children.*

Methods: *The study is based on the analysis of scientific literature, pedagogical observations, and the generalization of educators' practical experience. It also employs methods of systematization, comparison, and classification of games. Particular attention is given to the analysis of methodological approaches in preschool language didactics and primary education didactics.*

Results: *Play-based methods, including didactic games, quests, and quizzes, have proven effective in developing coherent speech, enriching vocabulary, and enhancing phonemic awareness, attention, memory, thinking, and imagination in children. Examples such as the games «What Has Changed?», «Say the Opposite,» and the quest «In Search of Pet Treasures» demonstrate the practical possibilities of implementing game-based technologies in the educational process. The quest, in particular, plays a crucial role as a modern form of interactive learning that stimulates children's research activity, teaches teamwork, and decision-making. The authors emphasize the need to adapt games to students' preparedness levels, individual characteristics, and to create a safe and psychologically comfortable environment. The quiz «Know-It-All,» presented in the article, not only supports speech development but also activates cognitive processes and fosters logical thinking.*

Originality: *The study proposes an integrated approach to implementing play-based methods in children's speech development, with clear consideration of age-related psychological characteristics. Original didactic game scenarios have been developed, adapted to the requirements of modern preschool education and the New Ukrainian School, and based on an interdisciplinary approach to learning.*

Conclusion: *Play-based methods are not only a means of entertainment but also a powerful tool for children's speech, cognitive, and emotional development. They build communicative and speech competence, stimulate intellectual and verbal activity, and promote the integration of knowledge and experience. The authors recommend the more active implementation of verbal games, quest technologies, and quizzes into the educational process, with adaptation to various educational contexts. A promising direction for further research is the development of methodological recommendations for using games aimed at solving problem situations through communication, didactic games involving collective problem-solving, discussing different perspectives, and preparing educators to guide children's play activities.*

Key words: *pedagogy, primary education didactics, preschool language didactics, play-based technologies, play methods, didactic game, speech development, preschoolers, primary school children.*

References

1. Mykhailova, L. M., Pahava, O. V., & Pronina, O. V. (2020). Slovyk terminiv i ponyat' suchasnoyi osvity [Dictionary of terms and concepts of modern education]. Syevyerodonets'k [in Ukrainian].
2. Ponimans'ka, T. I. (2006). Doshkil'na pedahohika: navch. posib. [Preschool pedagogy: textbook]. Kyiv: Akademydav [in Ukrainian].
3. Tarasenko, H. S., et al. (2010). Orhanizatsiya dytyachoyi ihrovoyi diyal'nosti v konteksti nastupnosti doshkil'noyi ta pochatkovoyi osvity: navch.-metod. posib. [Organization of children's play activity in the context of continuity between preschool and primary education: teaching-methodical manual]. Kyiv: Vydavnychyy Dim «Slovo» [in Ukrainian].
4. Bibik, N. M. (2023). Hra v navchanni molodshykh shkolyariv: variatyvnist' pidkhodiv do zastosuvannya [Game in the education of younger schoolchildren: variability of approaches to application]. *Ukrayins'kyy pedahohichnyy zhurnal – Ukrainian Pedagogical Journal*, 3, 185–192 [in Ukrainian].
5. Kudykina, N. V. (2004). Teoretychni zasady pedahohichnoho kerivnytstva ihrovoyu diyal'nistyu molodshykh shkolyariv u pozaurochnomu navchal'no-vykhovnomu protsesi [Theoretical foundations of pedagogical guidance of younger

- schoolchildren's play activity in extracurricular educational process]. *Extended abstract of Doctor's thesis*. Kyiv [in Ukrainian].
6. Lutsan, N. I. (2006). *Teoriia i praktyka rozvytku zviaznoho movlennia ditey doshkil'noho viku v movlennevo-hral'ni diial'nosti* [Theory and practice of development of connected speech of preschool children in speech–play activity]. *Doctor's thesis*. Odesa [in Ukrainian].
7. Mykhailova, L. M., Pagava, O. V., & Pronina, O. V. (2020). *Slovyk terminiv i poniat suchasnoi osvity* [Dictionary of terms and concepts of modern education]. Syeverodonets'k [in Ukrainian].
8. Bibik, N. M. (2023). *Hra v navchanni molodshykh shkolyariv: variatyvnist' pidkhodiv do zastosuvannya* [Game in the education of younger schoolchildren: variability of approaches to application]. *Ukrayins'kyi pedahohichnyy zhurnal – Ukrainian Pedagogical Journal*, 3, 185–192 [in Ukrainian].



Авторське право ©2025 автори, всі права захищено. Автори погоджуються, що ця стаття залишається у відкритому доступі на умовах Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Отримано редакцією 8.07.2025 р.
Прийнято редакцією 8.08.2025 р.
Опубліковано 1.09.2025 р.

УДК 373.2:376.1:371.134:159.922.7

DOI: 10.31376/2410-0897-2025-2-58-220-229

ДОТРИМАННЯ ПРИНЦИПІВ ПЕДАГОГІЧНОЇ ДЕОНТОЛОГІЇ ЯК УМОВА ЕФЕКТИВНОСТІ РОБОТИ ВИХОВАТЕЛІВ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ З ДІТЬМИ З ПОРУШЕННЯМИ МОВЛЕННЯ

Марєєва Тетяна Вікторівна

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дошкільної педагогіки і психології
Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка
e-mail: mareeva.tan@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-5664-4070

Стаття присвячена проблемі дотримання принципів педагогічної деонтології як умови ефективності роботи вихователів закладів дошкільної освіти з дітьми з порушеннями мовлення. Розкрито особливості мовленнєвого та психофізичного розвитку дітей дошкільного віку з фонетичним, фонетико-фонематичним і загальним недорозвитком мовлення та із заїканням; проаналізовано праці науковців з проблеми педагогічної деонтології в діяльності педагога загалом, і вчителів інклюзивних закладів освіти зокрема; окреслено принципи педагогічної деонтології, яких доцільно дотримуватися вихователям під час роботи з дітьми дошкільного віку з порушеннями мовлення. Запропоновано рекомендації для вихователів закладів дошкільної освіти щодо організації взаємодії з дітьми з порушеннями мовлення.

Ключові слова: педагогічна деонтологія, діти з порушеннями мовлення, вихователь закладу дошкільної освіти, здатність до роботи з дітьми з порушеннями мовлення, компетентність, професійна компетентність, психолого-педагогічний та логопедичний супровід освітнього процесу в закладі дошкільної освіти.

Постановка проблеми. Із кожним роком помітною є тенденція до зростання дітей дошкільного віку з особливими освітніми потребами, питому частку серед яких становлять дошкільники з вадами мовлення. Так, понад 50% дітей дошкільного віку мають порушення мовлення як легкого, так і важкого ступеня. Статистично, кількість дітей із легкими порушеннями мовлення (близько 65%) є вдвічі більшою за кількість дошкільників із важкими вадами мовлення (близько 35%). Вказані категорії дітей окрім здобуття дошкільної освіти потребують корекційно-розвивальної допомоги, яка має надаватися спеціальними педагогами – вчителями-дефектологами та вчителями-логопедами.

Разом із тим, за справедливим зауваженням дійсного члена НАПН України Віт. Бондаря [1], в процесі переходу української системи освіти до інклюзивного навчання спостерігається невтішна тенденція до необґрунтованого скорочення мережі всіх типів спеціальних закладів освіти (дитячих садків та шкіл) для дітей з певним типом дизонтогенезу, логопедичних пунктів, консультативних центрів. Крім того обмежуються зміст і обсяг корекційної, реабілітаційної та соціальної підтримки дітей з особливими освітніми потребами. До того ж неможливість в силу економічних, логістичних та інших причин повною мірою забезпечити заклади освіти, зокрема заклади дошкільної освіти, в малих містах та селах нашої країни кваліфікованими вчителями-логопедами, повноцінно організувати роботу фахівців інклюзивно-ресурсних центрів з дошкільними установами спричинює те, що близько третини дітей з порушеннями мовлення не отримують належного психолого-педагогічного та логопедичного супроводу. Відтак, затвердження Порядку організації інклюзивного навчання у закладах дошкільної освіти (2019, ред. 2021) [2] та необхідність урахування рівнів підтримки дошкільників з особливими освітніми потребами в освітньому процесі актуалізує проблему компетентності вихователів щодо роботи з дітьми з порушеннями мовлення.

Взаємодія із дітьми дошкільного віку з порушеннями мовлення, незалежно від їх генезу, вимагає достатнього рівня володіння вихователями закладів дошкільної освіти етикою і психологією педагогічного