

УДК 373.3.091.33:005.336.2

DOI: 10.31376/2410-0897-2026-1-60-211-217

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СИСТЕМІ ДІЯЛЬНІСНОГО ПІДХОДУ: РОЗВИТОК М'ЯКИХ НАВИЧОК В УЧНІВ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

Проц Марта Орестівна

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри початкової та дошкільної освіти

Львівський національний університет імені Івана Франка

e-mail: marta.prots@lnu.edu.ua

ORCID ID: 0000-0002-0446-5898

Яремчук Наталія Ярославівна

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри початкової та дошкільної освіти

Львівський національний університет імені Івана Франка

e-mail: nataliya.yaremchuk@lnu.edu.ua

ORCID ID: 0000-0001-7218-6543

У статті обґрунтовано роль ігрових технологій у системі діяльнісного підходу як стратегічного інструменту розвитку м'яких навичок (soft skills) в учнів молодшого шкільного віку. На основі аналізу фундаментальних психолого-педагогічних концепцій (Л. Виготського, Д. Ельконіна, Ж. Піаже, Дж. Гетті) та сучасних методичних підходів (О. Савченко, О. Роми, С. Скворцової) розкрито механізми інтеріоризації соціального досвіду, децентрації та ітеративного навчання в ігровій діяльності. Особливу увагу приділено практичному потенціалу LEGO-технологій та стратегії «Learning-through-play» у формуванні когнітивних, соціальних та особистісних навичок. Визначено, що перетворення гри на структурований технологічний процес (техноматику) забезпечує досягнення цільових орієнтирів Нової української школи. Доведено, що ефективність ігрового моделювання зумовлена зміною ролі педагога з транслятора знань на фасилітатора, який створює безпечне середовище для експериментування та соціальної взаємодії. Охарактеризовано специфіку різних видів ігор (конструктивних, рольових, колаборативних) крізь призму формування емоційного інтелекту, вольової саморегуляції та здатності до децентрації. Розкрито концепцію «мислення руками» в контексті використання LEGO-технологій як засобу об'єктивації внутрішніх когнітивних процесів дитини. Обґрунтовано, що інтеграція короткотривалих ігрових циклів у логіко-математичну та комунікативну освітні галузі сприяє розвитку когнітивної адаптивності та навичок командної роботи, що є фундаментом життєвого успіху випускника початкової ланки освіти.

Ключові слова: діяльнісний підхід, ігрові технології, м'які навички (soft skills), учень початкової школи, Нова українська школа, суб'єктність учня, навчання через гру (Learning-through-play), LEGO-технології, когнітивна адаптивність, техноматика, фасилітація, децентрація, соціальна інтерація.

Постановка проблеми. Динамічні зміни в сучасному суспільстві та перехід до інформаційної епохи зумовлюють зміну освітніх пріоритетів. Сьогодні сума знань перестає бути єдиним показником успішності випускника. Згідно з Державним стандартом початкової освіти, ключова роль відводиться формуванню компетентностей та наскрізних вмінь [10]. У цьому контексті особливого значення набувають м'які навички (soft skills) – здатність до комунікації, командної роботи, критичного мислення та емоційної саморегуляції.

Актуальність проблеми посилюється стрімким розвитком технологій та штучного інтелекту, що вимагає від майбутнього громадянина не стільки володіння статичною інформацією, скільки високого рівня адаптивності та креативності. Соціальні запити сучасності диктують необхідність виховання особистості, здатної до ефективної колаборації в умовах невизначеності. Попри задекларовані реформи, у практиці початкової школи все ще спостерігається розрив між теоретичними вимогами НУШ та реальним інструментарієм педагога. Необхідність розробки чітких методичних алгоритмів для інтеграції ігрових циклів в освітній процес стає критично важливою для подолання формалізму в освіті. Саме тому дослідження ігрових технологій як системного засобу формування м'яких навичок є стратегічно важливим завданням сучасної педагогічної науки.

Традиційні репродуктивні методи навчання часто не забезпечують належного рівня розвитку цих навичок, оскільки орієнтовані на пасивне засвоєння інформації. Натомість діяльнісний підхід, який є фундаментом Концепції «Нова українська школа» (НУШ), передбачає, що дитина опановує світ через власну активність та життєвий досвід [6].

Ігрові технології виступають найбільш природною та ефективною формою такої активності для здобувача початкової ланки освіти. Як зазначають дослідники, гра в освітньому процесі перестає бути лише методом розваги, перетворюючись на складний інструмент моделювання соціальних відносин та вирішення проблемних ситуацій [9]. Проблема полягає в необхідності системного поєднання ігрових механік з конкретними завданнями розвитку м'яких навичок, що й визначає актуальність дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Ігрові технології стали предметом дослідження чималою кількістю науковців, проте фундаментальними вважаємо напрацювання Л. Виготського, Д. Ельконіна та О. Савченко. Шляхи формування компетентностей та м'яких навичок окреслено в працях Н. Бібік, Д. Гоулмена,

О. Пометун. Методичні аспекти діяльнісного підходу в поєднанні з розвитком м'яких навичок досліджували Н. Бібік, Н. Гавриш, О. Гура, О. Локшина, О. Онопрієнко, Т. Піроженко, О. Рома, С. Скворцова.

Зокрема, Л. Виготський характеризував гру як «зону найближчого розвитку» дитини, де вона завжди вища за свій середній вік. Завдяки ігровому задуму створюється уявна ситуація, у якій дитина вчиться діяти не під впливом безпосереднього імпульсу, а відповідно до взятої на себе ролі. Це дозволяє дитині «перерости» себе, здійснюючи перехід від реактивної поведінки до свідомої вольової активності [3]. Д. Ельконін розробив психологію гри, довівши, що в ігровій діяльності дитина засвоює соціальні ролі та норми поведінки. Саме в грі як провідній діяльності дитина опановує механізми децентрації – уміння сприймати позицію іншого, що є критично важливим для розвитку комунікативної компетентності та гнучкості поведінки в умовах невизначеності [8]. О. Савченко визначила діяльнсну лінію як ключову для початкової ланки освіти. У своїх працях дослідниця обґрунтувала, що лише через власну активність дитини – від ігрової до навчально-пізнавальної – можливе формування ключових компетентностей. Це передбачає не лише засвоєння суми знань, а й розвиток здатності дитини вчитися, критично мислити та конструктивно взаємодіяти з оточенням, що є фундаментом сучасних «м'яких навичок» [14]. С. Скворцова розглядає діяльнісний підхід через призму формування математичної та логічної компетентностей, де гра виступає методом моделювання [15; 16].

Попри значний масив досліджень, потребує подальшого уточнення методичний алгоритм діагностики наскрізних умінь учнів саме в процесі короткотривалих ігрових циклів на уроці.

Мета статті: теоретично обґрунтувати та розкрити психолого-педагогічні механізми впливу ігрових технологій на розвиток м'яких навичок (soft skills) учнів молодшого шкільного віку в умовах діяльнісного підходу; визначити практичний потенціал стратегії «Learning-through-play» та LEGO-технологій як інструментів формування когнітивної адаптивності й соціальної взаємодії в освітньому процесі Нової української школи.

Виклад основного матеріалу. Гра – вид креативної діяльності людини, у процесі якої моделюються способи дій з предметами та відтворюються стосунки між людьми [18, с. 27]. В освітній діяльності реалізується не як «перерва» на уроці, а як цілеспрямована діяльність, де дитина є суб'єктом, а не об'єктом.

З огляду на суб'єктну роль дитини в ігровому процесі виникає необхідність розгляду гри через призму діяльнісного підходу як базового методологічного принципу. Діяльнісний підхід (за А. Семеновою) – це методологічний принцип, основою якого є категорія предметної діяльності людини (групи людей, соціуму в цілому). Діяльність – форма активності, що характеризує здатність людини чи пов'язаних з нею систем бути причиною змін у бутті. У науковому вимірі діяльність людини може розглядатися в загальному значенні – як динамічна система взаємодії із зовнішнім середовищем, а також у вузькоспеціалізованому – як специфічна професійна, наукова, навчальна форма активності, спрямована на досягнення свідомо поставлених цілей [17, с. 140].

Водночас сучасна інтерпретація діяльнісного підходу вимагає залучення інноваційного інструментарію, що актуалізує його розгляд у межах техноматики – напряму педагогічної інноватики, що досліджує трансформацію традиційного педагогічного процесу за допомогою технологічних нововведень. Діяльнісний підхід як методологічна складова техноматики вимагає вивчення технологічних процесів за логікою створення всіх компонентів діяльності: від мети до її кінцевого результату [17, с. 188].

Інтеграція ігрової діяльності в освітній простір на засадах діяльнісного підходу та техноматики дає змогу перетворити гру на структурований технологічний процес. Це забезпечує активну позицію учня та гарантує досягнення прогнозованих результатів. Діяльнісний підхід в освіті, що передбачає спрямованість на розвиток ключових компетентностей [18, с. 29], створює фундамент для інтеграції «м'яких навичок» у структуру активної діяльності учня. У контексті початкової школи ці навички розглядаються як комплекс універсальних соціально-психологічних якостей – зокрема емпатії, критичного мислення та здатності до кооперації, – які не лише забезпечують ефективність міжособистісної взаємодії, а й стають інструментом саморегуляції дитини. Як зазначає І. Шутяк, саме через ігрові методики відбувається трансформація зовнішніх соціальних норм у внутрішні поведінкові патерни [19].

Важливим аспектом реалізації діяльнісного підходу в початковій школі є створення умов для соціальної інтеракції (процесу безпосереднього або опосередкованого впливу осіб один на одного, у результаті якого виникає взаємозв'язок та взаємна зумовленість їхніх дій і вчинків [17]) під час ігрових циклів. У межах стратегії «Learning-through-play» гра розглядається як ітераційний процес, де дитина має можливість постійно тестувати свої гіпотези та соціальні припущення. Соціальна інтерактивність гри дозволяє учням не просто виконувати роль, а вступати у справжню комунікацію, де виникає потреба в активному слуханні, аргументації власної думки та спільній творчості. Саме в такі моменти наскрізні вміння, задекларовані в НУШ, переходять із площини теоретичних завдань у площину практичного досвіду, формуючи когнітивну адаптивність учня до змінних умов навколишнього середовища [21].

Тракування терміна «м'які навички» в науковому дискурсі еволюціонувало від категорії бізнес-середовища до фундаментальної педагогічної категорії. Сьогодні цей термін закріплений у міжнародних

звітах (UNESCO, OECD); у сучасній науковій літературі м'які навички інтерпретуються переважно як міжособистісні вміння, універсальність застосування яких у різних сферах зумовлює їхній наскрізний характер. Нині термінологічна парадигма репрезентована поняттями: «навички успішності», «універсальні навички», «метапредметні навички» тощо. Спільною характеристикою цих понять є їх надпрофесійність [5, с. 17]. М'які навички зумовлені індивідуально-психологічними характеристиками індивіда та детерміновані його особистісними якостями.

Дослідники (І. Бех, Т. Піроженко, О. Савченко, І. Шутяк) виокремлюють такі групи навичок:

1. Комунікативні навички. Вони характеризуються здатністю дитини не лише передавати інформацію, а й ефективно сприймати її. Ключовим показником тут є «активне слухання» – уміння зосередитися на співрозмовнику та адекватно реагувати на його запити. У молодшому шкільному віці це також включає навичку вербалізації власних почуттів та думок, що дає змогу уникати деструктивних конфліктів та будувати діалог на засадах взаємоповаги.

2. Соціальні навички (командна взаємодія). Основною характеристикою є здатність до кооперації заради спільної мети. Це передбачає вміння розподіляти ролі в ігровій групі, брати на себе відповідальність за частину загального результату та виявляти емпатію до партнерів по грі. Соціальні навички дозволяють дитині конструктивно поводитися в ситуації програшу, сприймаючи його як спільний досвід, а не особисту поразку.

3. Когнітивні та метакогнітивні навички. До цієї групи належать критичне мислення та креативність. Характерною рисою когнітивних м'яких навичок є гнучкість розумових операцій – здатність дитини розглядати одну проблему з різних ракурсів (дивергентне мислення). Метакогнітивний складник («уміння вчитися») виявляється в здатності дитини усвідомлювати, які саме ігрові чи навчальні дії допомогли їй досягти успіху, що закладає фундамент для майбутньої самоосвіти.

4. Особистісні навички (саморегуляція). Вони визначаються рівнем розвитку емоційного інтелекту. Характеристиками цієї групи є здатність розпізнавати власні емоції (гнів, радість, хвилювання) та керувати ними під час ігрової напруги. Вольова регуляція дає змогу здобувачеві початкової освіти дотримуватися правил гри навіть тоді, коли виникає імпульсивне бажання їх порушити задля швидкої вигоди.

Ефективність цієї класифікації залежить від застосування діяльнісного підходу, де гра стає простором для апробації соціальних моделей. Механізм формування навичок базується на таких процесах:

- Інтеріоризація соціального досвіду (за Л. Виготським та Д. Ельконіним): перенесення зовнішніх правил у внутрішній план саморегуляції [3]. Інтеріоризація відбувається через зміну соціальної ситуації розвитку та провідну діяльність (гра, навчання), у якій дитина засвоює мотиви та норми людської діяльності.

- Соціальне моделювання та децентрація (за Ж. Піаже) – ігрова діяльність, особливо сюжетно-рольова або гра за правилами, вимагає від дитини координації власної ігрової позиції з позиціями інших учасників. Це стає головним чинником подолання «пізнавального егоцентризму» – стану, за якого дитина не здатна усвідомити існування інших точок зору, відмінних від її власної. У процесі взаємодії з партнерами відбувається децентрація – здатність дитини змінювати пізнавальну перспективу, що є необхідною умовою для розвитку емпатії, соціальної гнучкості та критичного мислення [8].

- Експериментування (за Дж. Гетті): створення «безпечного середовища для помилок», де дитина сприймає невдачу не як фінальний результат, а як необхідний ітераційний крок у процесі пізнання. Такий підхід стимулює дослідницьку активність та знімає психологічні бар'єри перед новими викликами [4].

Особливого значення набувають положення О. Роми щодо стратегії «навчання через гру» (Learning-through-play). Авторка наголошує, що діяльнісний підхід реалізується найефективніше, коли активність дитини є радісною, змістовною, активною, ітеративною та соціально інтерактивною [11]. Механізм формування м'яких навичок, за О. Ромою, ґрунтується на цілісному розвитку, де через ігрові ситуації синергетично активують соціальний, емоційний, когнітивний, творчий та фізичний домени. Це сприяє формуванню адаптивності – здатності оперативної змінювати стратегію поведінки відповідно до нових умов [12].

Практична реалізація діяльнісного підходу через LEGO-технології дає змогу трансформувати освітній процес у дослідницьку лабораторію, де когнітивний розвиток учня відбувається через «мислення руками». Концепція «Hand-brain connection», на якій базуються LEGO-технології, стверджує, що в процесі маніпуляції фізичними об'єктами мозок дитини створює більш стійкі нейронні зв'язки, ніж за пасивного спостереження. Це дозволяє розвивати не лише дрібну моторику, а й складні мисленнєві операції: аналіз структури, синтез нових форм та абстрагування від конкретної деталі до загальної архітектури об'єкта. У такому контексті LEGO-конструктор виступає не просто іграшкою, а засобом об'єктивації внутрішніх когнітивних процесів дитини, роблячи їх видимими та доступними для корекції як з боку самого учня, так і з боку вчителя [20].

Згідно з положеннями О. Роми використання конструктора не обмежується механічним складанням моделей, а постає як цілісний технологічний цикл, що активує такі когнітивні м'які навички:

- Критичне мислення та вирішення проблем: під час виконання завдань відкритого типу (наприклад, «Побудуй міст, який витримає вагу підручника») учні змушені аналізувати властивості матеріалів, прогнозувати стійкість конструкції та самостійно виправляти помилки. Це реалізує принцип ітеративності,

про який зазначає авторка, де помилка стає не приводом для оцінки, а стимулом для нового циклу дослідження [11].

- Креативність та дивергентне мислення: використання цеглинок LEGO як універсального інструменту моделювання дозволяє дитині створювати безліч варіантів розв'язання однієї задачі. О.Рома підкреслює, що такий підхід стимулює когнітивну гнучкість – здатність відходити від шаблонів та генерувати оригінальні ідеї.

- Логіко-математична компетентність: через маніпуляції з деталями (підрахунок, класифікація за кольором / формою, вимірювання пропорцій) абстрактні математичні поняття набувають для здобувача початкової освіти наочно-діяльничної форми. Це відповідає механізму формування розумових дій, де ігрове моделювання виступає перехідним етапом від реального об'єкта до абстрактного образу [15].

Отож, LEGO-технологія трактується як освітня «система, яка використовує моделі реального світу і предметно-ігрове середовище навчання та розвитку дитини» [2, с. 112]. Її ще називають чарівними цеглинками успіху, оскільки формує вміння визначати цілі, вирішувати проблемні завдання, окреслювати перспективи.

Особливу роль у цій методиці відіграє технологія «Шість цеглинок», яка через систему коротких ігрових вправ дає змогу педагогу цілеспрямовано розвивати пам'ять, увагу та просторову уяву учнів. У контексті діяльничного підходу такі вправи стають основою для формування метакогнітивних навичок («уміння вчитися»), оскільки дитина вчиться усвідомлювати власні стратегії розв'язання завдань та співвідносити їх з діями інших [13].

Діяльничний підхід (навчання через гру) характеризуємо також як методику викладання, у якій ігрова, ініційована дитиною діяльність поєднується з фасилітацією вчителя, щоб сприяти оволодінню низкою очікуваних результатів навчання. До численних видів ігор на основі діяльничного підходу відносяться, зокрема, рольова гра, добровільна гра, фізична гра, конструктивна гра, гра з використанням цифрових технологій, колаборативна гра та невимушена гра. У кожній з цих видів ігор є власні особливості ролей, діяльності вчителя та дитини, взаємодії з однолітками та фізичного навчального середовища [7, с. 66].

Як зазначають Г.Бовсунівська та Т.Трохименко [1], технології ігрового навчання – це особлива форма організації освітнього процесу, за якої здобувач освіти стає активним учасником навчальної гри, що базується на ігровому моделюванні явищ та емоційному «проживанні» змодельованих ситуацій.

Сюжетно-рольові ігри виступають потужним стимулом для пізнавальних можливостей дітей та допомагають індивідуалізувати навчання, що сприяє реалізації ключових принципів дидактики в умовах суб'єкт-суб'єктної взаємодії. За формою організації ігри можуть бути діловими, рольовими, колективними або індивідуальними. Вони забезпечують м'яку трансформацію провідної діяльності, допомагаючи дітям адаптуватися до нових навчальних вимог, а також розвивають у них відчуття товариства та стійкий командний дух.

Навчання через гру (Learning-through-play) формує автономність учня, стимулюючи його «вміти вчитися» самостійно та значно швидше адаптуватися до ритму шкільного життя. У першокласників завдяки таким технологіям ефективно налагоджується комунікація в колективі, розвиваються навички командної роботи та механізми соціальної децентрації – здатності розуміти й приймати позицію інших учасників освітнього процесу.

Висновки. У ході дослідження встановлено, що ігрові технології в системі діяльничного підходу є не допоміжним елементом дозвілля, а фундаментальним засобом формування м'яких навичок. Гра забезпечує суб'єктну позицію дитини молодшого шкільного віку, даючи змогу йому через механізми інтеріоризації та децентрації опанувати складні соціальні ролі та моделі поведінки.

Обґрунтовано, що використання стратегії «Learning-through-play» та LEGO-технологій сприяє розвитку когнітивної адаптивності та критичного мислення завдяки створенню безпечного середовища для експериментування. Інтеграція ігрових механік у логіко-математичну та комунікативну галузі освіти дозволяє перетворити навчальний процес на ланцюжок ітеративних досліджень, де помилка виступає стимулом для розвитку, а не об'єктом оцінювання.

За результатами дослідження можна стверджувати, що ефективність формування м'яких навичок прямо залежить від якості фасилітації ігрової діяльності з боку вчителя. Доведено, що системне використання конструктивних та рольових ігор дає змогу дитині подолати когнітивний егоцентризм та перейти до стадії соціальної децентрації. Встановлено, що LEGO-технології забезпечують унікальний зв'язок «руки-мозок», що робить процес формування метакогнітивних умінь наочним та вимірюваним. Практична цінність дослідження полягає в уточненні ролі «Шести цеглинок» як інструменту щоденного розвитку емоційного інтелекту та вольової саморегуляції учнів. Запропонований підхід до організації освітнього простору через техноматику створює цілісну систему, де кожна гра стає кроком до формування автономної та успішної особистості. Перспективи подальших розробок вбачаємо у створенні критеріїв оцінювання динаміки розвитку м'яких навичок безпосередньо під час ігрового процесу.

Список використаної літератури

1. Бовсунівська Г., Трохименко Т. Діяльнісний підхід як основа організації освітнього процесу в початковій школі. *Житомирщина педагогічна*. 2022. № 2 (26). URL: https://znayshov.com/News/Details/zhytomyrshchyna_pedagogichna_2_2022 (дата звернення: 18.02.2026).
2. Булах Л., Стрілецька Н. Теоретичні аспекти використання Lego технології в освітньому процесі початкової Нової української школи. *Молодий вчений*. 2022. № 2 (102). С. 112. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/3199/3164> (дата звернення: 15.02.2026).
3. Виготський Л. С. Гра та її роль у психологічному розвитку дитини. *Питання психології*. 1966. № 6. С. 62–76.
4. Гетті Дж. Видиме навчання для вчителів: як максимізувати вплив на навчання / пер. з англ. Київ, 2019. 280 с.
5. Купрієвич В. О. Soft skills – необхідний компонент підготовки здобувачів освіти. *Soft skills – навички XXI століття* : зб. тез вебінару. Чернівці : Букрек, 2024. С. 17–18.
6. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи / за заг. ред. М. Грищенка. Київ : МОН України, 2016. 40 с.
7. Паркер Р., Тосмен Б. С. Діяльнісний підхід у школі. Біла книга. The LEGO Foundation, 2019. 75 с.
8. Піаже Ж., Інельдер Б. Психологія дитини / пер. з франц. Київ : Юніверс, 2004. 175 с.
9. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2014. 95 с.
10. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF> (дата звернення: 19.02.2026).
11. Рома О. З. Діяльнісний підхід у початковій школі: від теорії до практики в умовах НУШ : методичні рекомендації. 2023. 45 с.
12. Рома О. З. Діяльнісний підхід: ігрові методики для розвитку когнітивної сфери учнів НУШ. Київ : LEGO Foundation, 2022. 120 с.
13. Рома О. З. Шість цеглинок в освітньому просторі школи. Київ : LEGO Foundation, 2023. 60 с.
14. Савченко О. Я. Дидактика початкової освіти : підруч. Київ : Грамота, 2012. 504 с.
15. Сковрцова С. О. Методична система навчання математики учнів початкових класів : монографія. Одеса : Астропринт, 2012. 624 с.
16. Сковрцова С. О., Онопрієнко О. В. Нова українська школа: методика навчання математики у 1–2 класах. Харків : Ранок, 2019. 352 с.
17. Словник-довідник з професійної педагогіки / за ред. А. В. Семенової. Одеса : Пальміра, 2006. 221 с.
18. Тематичний реєстр гасел з напрямку «Педагогічні науки». *Велика українська енциклопедія* / відп. ред. А. М. Киридон. Київ, 2020. 112 с.
19. Шутяк І. А. Педагогічні умови формування soft skills у дітей молодшого шкільного віку. *Інноваційна педагогіка*. 2021. № 34. С. 182–186.
20. The power of play: Developing 21st century skills through LEGO. *The LEGO Foundation*. 2020. 56 p.
21. Learning through play: Increasing impact, reducing inequality. *The LEGO Foundation*. 2022. 48 p.

GAME TECHNOLOGIES IN DEVELOPING SOFT SKILLS VIA ACTIVITY-BASED APPROACH

Prots Marta

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Primary and Preschool Education
Ivan Franko National University of Lviv

Yaremchuk Nataliia

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Primary and Preschool Education
Ivan Franko National University of Lviv

Introduction. *Dynamic transformations in modern society and the transition to the information age necessitate a fundamental shift in educational priorities. Within the framework of the New Ukrainian School reform, the accumulation of factual knowledge is no longer the sole indicator of educational success. The problem lies in the increasing gap between traditional reproductive teaching methods and the urgent social demand for highly adaptable individuals. Traditional approaches often fail to foster «soft skills» — communication, teamwork, critical thinking, and emotional self-regulation — because they position the student as a passive recipient of information. In the context of primary education, game technologies emerge as a crucial methodological bridge, yet there remains a need for a systematic integration of gaming mechanics with specific developmental tasks within the activity-based approach.*

Purpose. *The article aims to theoretically substantiate and reveal the psychological and pedagogical mechanisms of game technologies' influence on the development of soft skills in primary school students under the conditions of an activity-based approach. Furthermore, the research seeks to identify the practical potential of the «Learning-through-play» strategy and LEGO technologies as essential tools for forming cognitive adaptability and social interaction in the modern educational environment.*

Methods. *To achieve this goal, a complex of theoretical research methods was applied: an analysis of fundamental psychological and pedagogical works (by L. Vygotsky, J. Piaget, D. Elkonin) to identify the mechanisms of social experience interiorization; a systemic-structural analysis to categorize groups of soft skills; and a synthesis*

of innovative pedagogical practices (the «Learning-through-play» strategy) to develop a methodical algorithm for the classroom. The study also utilizes the method of pedagogical modeling to demonstrate the «hand-brain connection» during LEGO construction activities.

Results. The study found that game technologies within the activity-based approach act as a fundamental means of transforming social norms into internal behavioral patterns. The mechanism of soft skills formation is based on processes of interiorization, social modeling, and decentralization. A classification of soft skills was developed, including communicative (active listening), social (cooperative teamwork), cognitive (divergent thinking), and personal (emotional intelligence) clusters. Special attention is given to LEGO technologies, which facilitate the «thinking with hands» process, allowing students to objectify internal cognitive operations. It is demonstrated that the use of «Six Bricks» and other gaming cycles creates a «safe environment for errors», where failure is perceived as an iterative step in learning rather than a final assessment. The research proves that the effectiveness of soft skills formation directly depends on the quality of teacher facilitation, where the educator acts as a guide rather than a lecturer.

Originality. The scientific novelty of the research lies in the refinement of the methodical algorithm for diagnosing cross-cutting skills through short-term game cycles. For the first time, the concept of «technomatics» is applied to primary education game technologies, treating the game not as a recreational break but as a structured technological process with predictable results. The study further develops the theoretical understanding of cognitive adaptability as a result of iterative gaming experiences within the framework of the New Ukrainian School.

Conclusion. It is concluded that game technologies in the activity-based approach system are a fundamental tool for forming a student's subjective position. The integration of gaming mechanics into the logic-mathematical and communicative branches of education allows for the transformation of the learning process into a chain of iterative research. The practical value of the work is found in the substantiation of the LEGO «Six Bricks» methodology as a tool for daily emotional and volitional regulation. Future research should focus on creating standardized criteria for evaluating the dynamics of soft skills development directly during the gaming process to provide teachers with objective feedback tools.

Keywords: activity-based approach, game technologies, soft skills, primary school student, New Ukrainian School, student subjectivity, Learning-through-play, LEGO technologies, cognitive adaptability, technomatics.

References

1. Bovsunivska, H., & Trokhymenko, T. (2022). Diialnisnyi pidkhd yak osnova orhanizatsii osvithnoho protsesu v rochatkovi shkoli [Activity approach as a basis for organizing the educational process in primary school]. *Zhytomyrshchyna pedahohichna [Pedagogical Zhytomyr Region]*, (2), 26. https://znayshov.com/News/Details/zhytomyrshchyna_pedahohichna_2_2022 [in Ukrainian].
2. Bulakh, L., & Striletska, N. (2022). Teoretychni aspekty vykorystannia Lego tekhnolohii v osvithnomu protsesi rochatkovoї Novoi ukrainskoї shkoly [Theoretical aspects of using Lego technology in the educational process of the primary New Ukrainian School]. *Molodyi vchenyi [Young Scientist]*, (2), 102-112. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2022-2-102-24> [in Ukrainian].
3. Vygotsky, L. S. (1966). Hra ta yii rol u psykholohichnomu rozvytku dytyny [Play and its role in the psychological development of the child]. *Voprosy psikhologii [Issues of Psychology]*, (6), 62-76 [in Ukrainian].
4. Hattie, J. (2019). *Vydyme navchannia dlia vchyteliv: yak maksymizuvaty vplyv na navchannia* [Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning] (Trans. from English). Kyiv [in Ukrainian].
5. Kuprievych, V. O. (2024). Soft skills – neobkhdnyy komponent pidhotovky zdobuvachy osvity [Soft skills – a necessary component of student training]. In *Soft skills – navchyky XXI stolittia [Soft skills – 21st century skills: collection of webinar abstracts]* (pp. 17-18). Bukrek [in Ukrainian].
6. Hryshchenko, M. (Ed.). (2016). *Nova ukrainska shkola. Kontseptualni zasady reformuvannia serednyoi shkoly* [New Ukrainian School. Conceptual principles of secondary school reform]. MON Ukrainy [in Ukrainian].
7. Parker, R., & Thomsen, B. S. (2019). *Diialnisnyi pidkhd u shkoli. Bila knyha* [Learning through play at school. A white paper]. The LEGO Foundation [in Ukrainian].
8. Piaget, J., & Inhelder, B. (2004). *Psykholohiia dytyny* [The psychology of the child] (Trans. from French). Universe [in Ukrainian].
9. Pometun, O. I. (2014). *Entsyklopediia interaktyvnoho navchannia* [Encyclopedia of interactive learning]. Kyiv [in Ukrainian].
10. Cabinet of Ministers of Ukraine. (2018). *Pro zatverdzhennia Derzhavnoho standartu pochatkovoї osvity* [On approval of the State Standard of Primary Education] (Decree No. 87). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF> [in Ukrainian].
11. Roma, O. Z. (2023). *Diialnisnyi pidkhd u pochatkovii shkoli: vid teorii do praktyky v umovakh NUSh* [Activity approach in primary school: From theory to practice in NUS conditions: Methodological recommendations] [in Ukrainian].
12. Roma, O. Z. (2022). *Diialnisnyi pidkhd: ihrovi metodyky dlia rozvytku kohnityvnoi sfery uchniv NUSh* [Activity approach: Game methods for the development of the cognitive sphere of NUS students]. LEGO Foundation [in Ukrainian].
13. Roma, O. Z. (2023). *Shist tsehhlynok v osvithnomu prostori shkoly* [Six bricks in the educational space of the school]. LEGO Foundation [in Ukrainian].
14. Savchenko, O. Ya. (2012). *Dydaktyka pochatkovoї osvity* [Didactics of primary education: textbook]. Hramota [in Ukrainian].

15. Skvortsova, S. O. (2012). *Metodychna systema navchannia matematyky uchniv pochatkovykh klasiv* [Methodical system of teaching mathematics to primary school students: monograph]. Astroprynt [in Ukrainian].
16. Skvortsova, S. O., & Onoprienko, O. V. (2019). *Nova ukrainska shkola: metodyka navchannia matematyky u 1–2 klasakh* [New Ukrainian School: methods of teaching mathematics in grades 1–2]. Ranok [in Ukrainian].
17. Semenova, A. V. (Ed.). (2006). *Slovyk-dovidnyk z profesiinoi pedahohiky* [Dictionary-handbook of professional pedagogy]. Palmira [in Ukrainian].
18. Kyrydon, A. M. (Ed.). (2020). *Tematychnyi reiestr hasel z napriamu «Pedahohichni nauky» / Velyka ukrainska entsyklopediia* [Thematic register of slogans in the direction of «Pedagogical Sciences» / Great Ukrainian Encyclopedia]. VUE [in Ukrainian].
19. Shutiak, I. A. (2021). Pedahohichni umovy formuvannia soft skills u ditei molodshoho shkilnoho viku [Pedagogical conditions for the formation of soft skills in children of primary school age]. *Innovatsiina pedahohika [Innovative Pedagogy]*, (34), 182–186. <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/34.36> [in Ukrainian].
20. The LEGO Foundation. (2020). *The power of play: Developing 21st century skills through LEGO* [in English].
21. The LEGO Foundation. (2022). *Learning through play: Increasing impact, reducing inequality* [in English].



Авторське право ©2026 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 20.02.2026 р.
Прийнято редакцією 20.03.2026 р.
Опубліковано 6.04.2026 р.

УДК 37.091.33-028.22:82

DOI: 10.31376/2410-0897-2026-1-60-217-225

КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ ВИВЧЕННЯ ЛІТЕРАТУРИ В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

Усатий Андрій В'ячеславович

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри української та зарубіжної літератур і методик їх навчання

Житомирський державний університет імені Івана Франка

e-mail: usatij@i.ua

ORCID ID: 0000-0001-9661-635X

Дослідження зумовлено нашим сьогоденням, оскільки викладання літератури в закладах освіти має певну специфіку. Актуальність публікації полягає в урізноманітненні методики викладання, пошуку нових підходів, теоретичному обґрунтуванні ефективності інтерактивного навчання та змінах у розумінні сутності навчання, а також описі нових поглядів на навчання літератури разом із методичними рекомендаціями щодо їх упровадження. Культурологічний аспект є одним із найважливіших у реалізації проєктів гуманізації та гуманітаризації освіти. Нині культура, неухильно переміщуючись у центр соціального життя, починає розглядатися як первинне в діяльності та системі характеристик сучасної людини. Культура завжди спрямована на набуття людиною сенсу життя. Зробити людину освіченою – означає допомогти стати їй суб'єктом культури, історичного процесу, з власного життєвого досвіду допомогти їй мислити.

Ключові слова: література, культурологія, наука, методи, уміння, навички, компетентності.

Постановка проблеми Реформування системи освіти вимагає від сучасного викладача оволодіння новими теоретико-методичними засадами, у тому числі в контексті вивчення літератури, на перше місце тут передусім виходять компетентнісний та культурологічний підходи як теоретична й методична основи вивчення літератури в закладах освіти, а також практична методика розвитку загальнокультурної компетентності. При цьому вітчизняні викладачі літератури мають враховувати і відповідний європейський досвід, зокрема в питаннях компетентнісної освіти та при формуванні загальнокультурної компетентності.

Культурологічний аспект є одним із найважливіших у реалізації проєктів гуманізації та гуманітаризації освіти. Сьогодні культура, неухильно переміщуючись у центр соціального життя, починає розглядатися як первинне в діяльності і системі характеристик сучасної людини. З одного боку, вона виступає як ефективний чинник творення та вдосконалення багатогранності світу, а з іншого – виховує особистість в людині, тобто є знаряддям самопізнання та саморозвитку. Культура завжди спрямована на набуття людиною сенсу життя. На сьогодні відповідна проблематика першочергово вивчається в рамках дослідження поняття «компетентність» у педагогічній та в психологічній науках, а також на стику наукових дисциплін.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Важливий вклад у вивчення окресленої проблематики, зокрема в контексті дослідження компетентнісного, культурологічного підходів у курсі літератури та формування при цьому загальнокультурної компетентності, здійснили: О. Борисюк, В. Братко, О. Дубасенюк, Н. Гоголь, Т. Комінарець, О. Крутенко, О. Малихін, О. Марущак, С. Паламар, О. Покатілова, В. Пустохіна, А. Ткачов, Г. Токмань та інші.

Організація сучасного навчального процесу передбачає також певну переорієнтацію функцій викладача. Різко зменшується питома вага його діяльності на занятті та, відповідно, зростає функція організаційна. Лише за цієї умови викладач зможе повноцінно включати читача в діяльність як свого «партнера».