

3. Koval, T., & Zaporozhets, M. (2024). Rozvytok emotsiinoho intelektu molodshykh shkoliariv i umovakh viiny [Development of emotional intelligence of primary students in war conditions: effective tools]. *Osvitno-naukovyi prostir – Educational scientific space*, 6, 41–48. [in Ukrainian].
4. Melnyk, O. (2020). Rozvytok emotsiinoho intelektu molodshykh shkoliariv [Development of emotional intelligence of junior school children]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh – Pedagogy of creative personality formation in higher and general education schools*, 73(1), 128–133. [in Ukrainian].
5. Pivovar, S., & Pivovar, N. (2025). Analiz suchasnoho stanu sformovanosti emotsiinoho intelektu molodshykh shkoliariv v osvitnii teorii i praktytsi [Analysis of the current state of emotional intelligence formation in junior schoolchildren in educational theory and practice]. *Visnyk Hlukhivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Oleksandra Dovzhenka. Seriya: Pedahohichni nauky – Bulletin of Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University. Series: pedagogical sciences*, 2(58), 247–253. [in Ukrainian].
6. Fedorenko, Ye. (2023). Prohrama rozvytku emotsiinoho intelektu molodshykh shkoliariv v osvitnomu protsesi pochatkovoї shkoly [Program for developing emotional intelligence in younger students in the primary school educational process]. *Innovatsii v pochatkovii osviti: dosvid, vykyky sohodennia, perspektyvy – Innovations in primary education: experience, current challenges, prospects: materialy III nauk.-prakt. internet-konf. здобувачів другого (mahister.) rivnia vyshch. osvity f-tu pochatk. navchannia, Kharkiv, 5 hrud. 2023 r. / Kharkiv. nats. ped. un-t im. H. S. Skovorody. Kharkiv, 62.* [in Ukrainian].
7. Shpak, M. M. (2016). Emotsiinyi intelekt yak osobystisnyi resurs zabezpechennia psykholohichnoho blahopoluchchia molodshykh shkoliariv [Emotional intelligence as a personal resource of providing psychological well-being of junior school students]. *Nauka i osvita – Science and Education*, 5, 266–270. [in Ukrainian].
8. Petrides K. V., Mikolajczak M., Mavroveli S., Sánchez-Ruiz M.-J., Furnham A., & Pérez-González J.-C. (2016). Recent developments in trait emotional intelligence research. *Emotion Review*, 8, 335–341. [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 1.03.2026 р.
Прийнято редакцією 1.04.2026 р.
Опубліковано 29.05.2026 р.

УДК 37.01:37.015.3

DOI: 10.31376/2410-0897-2026-2-61-226-235

ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР

Бадуненко Валентина Сергіївна

асистент кафедри теорії і методики початкової освіти

Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка

e-mail: badunenkov2003.3@gmail.com

ORCID ID: 0009-0005-6976-5903

У статті досліджено проблему формування пізнавального інтересу молодших школярів засобами дидактичних ігор. Розглянуто умови ефективного використання ігор, їх етапи та методику проведення, урахування вікових особливостей учнів і поєднання навчальної та ігрової мети. Особливу увагу приділено стимулюванню мотивації, розвитку мислення, творчості та комунікативних навичок. Наведено приклади мовних, математичних, сюжетно-рольових та інтегрованих ігор. Проаналізовано роль учителя в організації ігрової діяльності та створенні позитивного емоційного клімату. Доведено ефективність дидактичних ігор для активізації навчальної діяльності та формування стійкого пізнавального інтересу здобувачів освіти.

Ключові слова: пізнавальний інтерес, дидактичні ігри, початкова школа, мотивація до навчання, розвиток мислення, творча діяльність, комунікативні навички.

Постановка проблеми. Проблема формування пізнавального інтересу здобувачів освіти залишається однією з ключових у сучасній педагогіці. Цей інтерес є важливим фактором стимулювання навчально-пізнавальної діяльності учнів, оскільки саме він активізує інтелектуальну діяльність, сприяє розвитку внутрішньої мотивації до навчання та забезпечує позитивне ставлення до освітнього процесу. Незважаючи на значний науковий інтерес до цієї теми як в Україні, так і за її межами, досі актуальним залишається завдання пошуку ефективних методів і підходів до формування пізнавальної активності. Особливого значення це питання набуває в початковій школі, адже саме в цей період формуються основи ставлення до навчального процесу та знань загалом. Одним із перспективних методів, що поєднує елементи навчання та гри, є використання дидактичних ігор. Цей підхід дає змогу не лише активізувати пізнавальну діяльність, а й забезпечує емоційне залучення учнів, сприяє розвитку мислення, творчих здібностей і комунікативних навичок. Отож вивчення методичних аспектів застосування дидактичних ігор задля формування пізнавального інтересу є надзвичайно важливим завданням. Це вимагає глибшого аналізу та створення практичних рекомендацій для педагогів початкової школи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз сучасних досліджень та публікацій засвідчує, що питання формування пізнавального інтересу школярів і впровадження ігрових технологій в освітній процес є

предметом активної уваги науковців у галузі педагогіки та психології. В умовах реформування освітньої системи та реалізації концепції Нової української школи особливого значення набуває пошук дієвих педагогічних засобів, які сприяють розвитку пізнавальної активності молодших школярів, формуванню їхньої навчальної мотивації та розвитку особистості здобувача освіти. Питання пізнавального інтересу і його значущості в навчанні вже давно стали об'єктом досліджень багатьох вітчизняних і зарубіжних учених. Українські фахівці, які займаються вивченням початкової освіти, наголошують на тому, що пізнавальний інтерес є ключовим фактором стимулювання навчальної активності учнів, їхнього мотиваційного потенціалу та творчого розвитку. Зокрема, О. Савченко акцентує увагу на тому, що використання ігрових методів у початковій школі значно активізує пізнавальну діяльність дітей, розширює їхній життєвий досвід, розвиває образне мислення, уяву, мовленнєві навички та сприяє створенню позитивної емоційної атмосфери під час навчання [1, с. 215].

На думку Н. Бібік, пізнавальний інтерес є важливою рисою особистості школяра, що поєднує пізнавальне й емоційне ставлення до навчального процесу, стимулює прагнення опанувати нові знання. Учена наголошує, що ефективна організація освітнього процесу в початкових класах має базуватися на застосуванні активних та інтерактивних методів навчання, зокрема дидактичних ігор, які посідають у цьому важливе місце [2, с. 28].

Істотний внесок у дослідження розвитку особистості учня та його пізнавальної активності зробив І. Бех. Учений акцентує увагу на важливості створення педагогічних умов, які сприятимуть формуванню внутрішньої мотивації учнів. Такі умови повинні підтримувати розвиток їхньої самостійності, відповідальності та здатності до самореалізації в навчальній діяльності [3, с. 94].

Тематику використання інтерактивних технологій та ігрових методів навчання активно досліджує О. Пометун. Вона розглядає дидактичну гру як потужний інструмент розвитку життєвих компетентностей школярів. Дослідниця наголошує, що інтерактивні методи сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних навичок, умінь працювати в команді та ухвалювати колективні рішення [4, с. 136].

Вагомий внесок у розвиток методики викладання української мови в початкових класах здійснив М. Вашуленко. Науковець підкреслює, що ефективне засвоєння мовного матеріалу значною мірою залежить від активної пізнавальної діяльності учнів, а також від застосування різноманітних методів і прийомів навчання. Серед таких методів можна виокремити мовні ігри, творчі вправи та проблемні завдання, які стимулюють інтерес дітей до вивчення рідної мови та роблять навчальний процес цікавішим [5, с. 64].

Значущість інтересу в навчанні також простежується в педагогічних ідеях В. Сухомлинського. Учений наголошував на тому, що освітній процес має бути емоційно насиченим і захопливим для дитини, адже саме інтерес є сильним стимулятором пізнавальної активності та розвитку творчих здібностей школярів [6].

Серед іноземних дослідників важливий внесок у вивчення проблеми інтересу та мотивації зробили Дж. Дьюї та Ж. Піаже. Дж. Дьюї визначав інтерес як фундамент навчального процесу, уважаючи, що освіта має спиратися на активний досвід учнів, їхню дослідницьку діяльність і залученість у пізнавальний процес [7]. Водночас Дж. Піаже стверджував, що гра є ключовим інструментом у розвитку дитячого мислення, оскільки вона сприяє формуванню інтелектуальних операцій, розвитку абстрактного мислення та інтеграції нових знань у вже набутий досвід [8].

Сучасні дослідження педагогів доводять, що впровадження дидактичних ігор значно активізує навчально-пізнавальну діяльність молодших школярів, підвищує їхню мотивацію до засвоєння матеріалу та створює оптимальні умови для формування ключових компетентностей, закладених у Державному стандарті початкової освіти. Завдяки використанню ігрових технологій вдається органічно поєднувати навчальний процес із пізнавальною активністю учнів, стимулювати розвиток їхньої творчості, самостійності та комунікативних навичок, що робить освітній процес більш результативним та захопливим для дітей. [9].

Метою статті є аналіз проблеми формування пізнавального інтересу молодших школярів та дослідження ефективності використання дидактичних ігор як засобу активізації навчальної діяльності, розвитку творчого та критичного мислення, а також підвищення мотивації до навчання в контексті сучасної української школи.

Виклад основного матеріалу. Проблема формування пізнавального інтересу учнів є однією з ключових у сучасній педагогічній науці, адже саме інтерес є вагомим елементом, що стимулює навчально-пізнавальну активність здобувачів освіти. У дослідженнях це поняття визначають як особливе ставлення людини до процесу пізнання, що супроводжується бажанням здобувати нові знання, емоційним інтересом до навчального матеріалу та активною участю в різних видах навчальної діяльності. Значний внесок у вивчення розвитку пізнавального інтересу зробили як українські, так і зарубіжні вчені, серед яких О. Савченко, Н. Бібік, І. Бех, О. Пометун, В. Сухомлинський, Дж. Дьюї, Ж. Піаже та інші. У своїх працях вони підкреслюють важливість інтересу до пізнання як основи ефективного навчання, оскільки він активує інтелектуальну діяльність учнів, сприяє формуванню внутрішньої мотивації та позитивного ставлення до процесу здобуття знань.

Пізнавальний інтерес виявляється через прагнення учнів активно досліджувати навколишній світ:

ставити запитання, знаходити нову інформацію, аналізувати, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між різними явищами й формулювати власні висновки. Він охоплює як емоційний, так й інтелектуальний аспекти навчальної діяльності. З одного боку, пізнавальний інтерес сприяє отриманню позитивних емоцій від процесу навчання, а з іншого – мотивує до активного мислення, порівняння, узагальнення, аналізу та пошуку нестандартних рішень для розв'язання навчальних завдань. Відповідно до цього розвиток пізнавального інтересу має стати одним із ключових пріоритетів сучасної початкової школи. Він не лише активізує навчальну роботу учнів, але й сприяє глибшому засвоєнню знань [10, с. 47].

Дослідники наголошують на важливості пізнавального інтересу як чинника ефективного навчання для учнів молодшого шкільного віку. Цей інтерес підвищує їхню активність, забезпечує розвиток самостійності та сприяє більш якісному засвоєнню матеріалу. Наприклад, О. Онопрієнко зазначає, що розвинений пізнавальний інтерес є рушійною силою освітнього процесу. Він позитивно впливає як на навчальні результати школярів, так і на їхню мотивацію та рівень пізнавальної активності [10, с. 48].

Одним із найефективніших способів формування пізнавального інтересу в освітньому процесі є впровадження дидактичних ігор. Вони органічно поєднують навчальну та ігрову діяльність, що робить процес засвоєння знань більш захопливим, доступним та емоційно насиченим для учнів. Такий підхід є особливо важливим у початковій школі, адже для дітей молодшого шкільного віку гра – це природна форма активності. Науковець Н. Бібік акцентує, що гра є дієвим засобом стимулювання пізнавальної активності молодших школярів, оскільки вона інтегрує емоційні переживання з інтелектуальними зусиллями і сприяє формуванню стійкої мотивації до навчання [11, с. 187].

Через ігрові ситуації вчитель створює сприятливу атмосферу на уроці, що сприяє підвищенню залученості учнів та формуванню їхнього інтересу до навчального матеріалу. На думку О. Кіліченко та О. Комар, упровадження ігрових, інтерактивних і проблемних методів навчання є важливим педагогічним інструментом для розвитку пізнавального інтересу в дітей молодшого шкільного віку. Ці методи позитивно впливають на стимулювання самостійної діяльності учнів, а також сприяють розвитку їхньої творчості та критичного мислення [12, с. 86].

Педагогічний потенціал дидактичних ігор у формуванні пізнавального інтересу є надзвичайно широким та різнобічним. Передусім вони позитивно впливають на активізацію мислення учнів. У процесі гри школярі виконують різні пізнавальні завдання, які вимагають від них аналізу інформації, порівняння фактів, встановлення взаємозв'язків між явищами, узагальнення отриманих знань та формулювання власних висновків. Як зазначають дослідники Г. Товканець і Ю. Сидор, застосування ігрових технологій у навчальному процесі не лише сприяє розвитку розумової діяльності молодших школярів, але й допомагає розширити їхній світогляд і сформувати стійкий інтерес до навчання [13, с. 52]. Ігрові завдання часто мають проблемний чи пошуковий характер, що мотивує учнів до активного мислення та самостійного знаходження правильних рішень. Наприклад, під час мовних або логічних ігор учні повинні оперативно знаходити правильні варіанти відповідей, підіймати відповідні слова, визначати закономірності чи пояснювати значення певних понять. Така діяльність не лише стимулює розумову активність, а й розвиває кмітливість, уважність та логічне мислення. Науковці наголошують, що дидактичні ігри в освітньому процесі суттєво підвищує інтерес школярів до навчання, водночас роблячи засвоєння матеріалу більш ефективним завдяки поєднанню пізнавальної діяльності з емоційним переживанням успіху [14, с. 63].

Дидактичні ігри відіграють важливу роль у розвитку творчості та уяви учнів. Завдяки ігровій діяльності створюються сприятливі умови для реалізації фантазії, креативного підходу до розв'язання завдань і пошуку нестандартних рішень. У процесі гри учні мають можливість моделювати різноманітні життєві ситуації, придумувати оригінальні відповіді, формувати нові образи та генерувати цікаві ідеї. Наприклад, у сюжетно-рольових або мовленнєвих іграх школярі складають історії, створюють діалоги, вигадують казки або виконують творчі завдання. Така діяльність сприяє розвитку образного мислення, уяви та креативності, що є ключовими компонентами інтелектуального становлення особистості [6, с. 382; 1, с. 215].

Однією з важливих педагогічних функцій дидактичних ігор є формування мотивації до навчання. Використання ігрових форм організації навчального процесу надає йому більшої привабливості, стимулює інтерес учнів і сприяє їхньому бажанню брати активну участь у виконанні навчальних завдань. У ході гри школярі отримують задоволення від досягнення результатів, прагнуть до успіху та перемоги, що мотивує їх до активної взаємодії з освітнім матеріалом. Такий підхід допомагає перетворити навчання з обов'язкової діяльності на захопливе відкриття нового. З часом це сприяє утворенню внутрішньої мотивації до навчання, коли головною метою для учнів стає не лише досягнення хороших оцінок, а й власний всебічний інтелектуальний розвиток [2, с. 128; 3, с. 280; 14, с. 60].

Однією з ключових переваг використання дидактичних ігор у навчальному процесі є підвищення емоційної залученості учнів. Ігрова діяльність створює на уроці сприятливий емоційний клімат, який сприяє формуванню атмосфери співпраці, активної взаємодії та щирої зацікавленості. Позитивні емоції, що виникають під час гри, полегшують сприйняття і запам'ятовування матеріалу, допомагають знизити втому та

підтримувати концентрацію уваги протягом усього заняття. До того ж участь у грі сприяє розвитку впевненості у своїх силах, удосконаленню комунікативних здібностей і формуванню позитивного ставлення до навчання [4, с. 192; 9, с. 45]. Окремо варто наголосити на ролі дидактичних ігор у розвитку командної роботи. Вони дають змогу учням навчитися співпрацювати, виявляти власну думку, враховувати точки зору інших і досягати компромісів. У процесі спільних ігор школярі опановують навички взаємодії, обговорення результатів, підтримки однокласників і пошуку оптимальних рішень разом. Ці аспекти сприяють не лише ефективному засвоєнню знань, а й розвитку соціальних та комунікативних компетентностей, необхідних для всебічного гармонійного становлення особистості [13, с. 49].

Методика застосування дидактичних ігор на уроках посідає важливе місце в сучасному навчальному процесі, особливо в початковій школі. Це пояснюється тим, що для дітей молодшого шкільного віку гра є природною формою діяльності, а її поєднання з освітніми завданнями сприяє активізації пізнавальної активності здобувачів освіти, розвитку мислення, формуванню мотивації до навчання та підвищенню інтересу до освітнього процесу [9; 10]. Дидактичні ігри дають змогу урізноманітнити заняття, зробити їх емоційно привабливими, цікавими і доступними для учнів. Водночас успішність застосування таких ігор значною мірою залежить від правильної організації та методичного проведення. З огляду на це важливим є ретельне планування ігрової діяльності, чітке визначення її мети, змісту та ролі в структурі уроку [1; 4]. Особливу увагу варто приділяти послідовності етапів гри, адже від якості їх організації залежить результативність навчання та ступінь зацікавленості школярів. Етапи гри взаємозалежні, кожен із них має свою педагогічну цінність, спрямовану на формування знань, розвиток умінь і навичок, а також активізацію творчого потенціалу учнів. Завдяки цьому дидактичні ігри стають ефективним інструментом у руках учителя для покращення якості навчального процесу та підвищення його привабливості для дітей [3; 4].

Підготовчий етап є основою для ефективного проведення гри. На цьому етапі педагог формулює навчальну мету та завдання, добирає відповідний матеріал, продумує правила й підготовлює необхідні дидактичні засоби та технічне оснащення [3; 5]. Особливу увагу варто приділити віковим характеристикам учнів, їхньому попередньому досвіду та рівню сформованих навичок. Вдалий добір матеріалу сприяє активному долученню кожного учасника до роботи, а також допомагає уникнути ситуацій, коли завдання є надто простими чи складними для дітей [9; 10]. На цьому етапі також важливо створити комфортну психологічну атмосферу. Педагог готує демонстраційні матеріали, ігрові елементи, визначає місце для роботи груп, продумує розподіл ролей у командах чи парах [3; 4] і розглядає можливі варіанти розвитку подій у разі непередбачуваних обставин [1]. Додатково планується система мотивації, яка буде реалізована на наступних етапах, а також визначаються критерії оцінювання виконання завдань.

Наступним кроком є мотиваційний етап, основна мета якого – пробудити інтерес учнів і стимулювати їхнє бажання активно долучитися до гри [10; 11]. На цьому етапі вчитель організовує ігрову ситуацію, що активізує увагу дітей, викликає емоційний інтерес та спонукає їх до активної пізнавальної діяльності [6; 10]. Для досягнення цієї мети використовуються різноманітні педагогічні інструменти: проблемні запитання, логічні загадки, інтерактивні оповіді, сюжетно орієнтовані завдання, а також казкові або пригодницькі ситуації, пов'язані з навчальним матеріалом [4; 5]. Педагог зрозуміло пояснює правила гри, демонструє приклади виконання завдань, перевіряє, чи всі учні їх усвідомили, і відповідає на можливі запитання, щоб уникнути непорозумінь. Особливо важливим є не лише роз'яснення послідовності дій, але й наголошення на важливості завдань для поглиблення знань, розв'язання навчальних завдань і досягнення спільного успіху [1]. Емоційний аспект цього етапу є вирішальним, адже сформоване початкове зацікавлення стає рушійною силою високої активності учнів під час подальших етапів гри [10].

Третій етап гри є ключовим, адже саме на цьому етапі відбувається активна навчально-пізнавальна діяльність учнів [1; 4]. У процесі роботи учні розв'язують ігрові завдання, працюють індивідуально, у парах або групах, обмінюються ідеями, взаємодіють один з одним та шукають оптимальні рішення [4; 7]. Саме в цей період активно залучаються пізнавальні процеси, такі як увага, пам'ять, мислення та уява. Роль учителя на цьому етапі багатогранна: він є організатором, модератором та наставником. Учитель слідкує за дотриманням правил гри, стимулює інтерес до завдань, пропонує підтримку в складних ситуаціях, спрямовує діяльність учнів, але водночас дозволяє їм самостійно шукати вирішення поставлених задач. Одним із важливих аспектів є залучення кожного учасника до ігрового процесу, адже саме активна участь усіх учнів сприяє закріпленню знань, розвитку соціальних навичок та формуванню емоційної залученості. Під час гри учні вчаться ухвалювати рішення, аргументувати свої дії, враховувати думки інших та прогнозувати наслідки власних рішень. Це сприяє розвитку критичного та творчого мислення [3; 7]. Особливий акцент робиться на забезпечення динамічності, цікавості й різноманітності ігрового процесу, оскільки саме він стимулює мотивацію до навчання, а також допомагає формувати самостійність і відповідальність у дітей.

Завершальний етап гри відіграє важливу педагогічну роль [1; 2]. На цьому етапі проводиться аналіз результатів роботи учнів, визначаються переможці або найбільш активні учасники, обговорюються правильні рішення, а також узагальнюються здобуті знання. Такий підсумок допомагає закріпити вивчений матеріал, упорядкувати отримані знання і сформувані в дітей відчуття досягнень. Учитель акцентує увагу на

значущості зусиль кожного учня, відзначає їхні успіхи та прогрес незалежно від того, наскільки ідеально виконані завдання, і заохочує прагнення до подальшого навчання. Важливою складовою цього етапу є рефлексія: діти аналізують власні дії, обговорюють, що було для них простим чи складним, які стратегії виявилися результативними, а які потребують покращення. Завдяки цьому формується здатність до самоконтролю, відповідальності та усвідомлення значення їхньої участі в навчальному процесі. Окрім того, цей етап сприяє закріпленню позитивних емоційних вражень від гри, що стимулює інтерес до пізнання і підвищує внутрішню мотивацію до навчання [10; 12].

Важливим аспектом методики проведення дидактичних ігор є роль учителя в процесі їх організації. Учитель відіграє не лише функцію організатора ігрового процесу, він є керівником, координатором і водночас партнером для учнів. Саме від професійної компетентності й майстерності педагога значною мірою залежить успішність проведення дидактичної гри та її вплив на активність і пізнавальну діяльність учнів. Завдання вчителя полягає у створенні таких умов, які забезпечать використання гри для досягнення освітніх цілей, стимулювання мислення та формування стійкого інтересу до навчального процесу [1; 2; 4].

Одна з ключових умов ефективного використання дидактичних ігор – це встановлення чітких та зрозумілих правил. Вони є важливим структурним компонентом будь-якої дидактичної гри, виконуючи функцію впорядкування дій учасників, регулювання їхньої активності та забезпечення організованості ігрового процесу [1; 14]. Учитель повинен доступно пояснити правила учасникам перед початком гри, упевнитися, що учні їх зрозуміли, та, якщо потрібно, показати приклад виконання завдання. Правила мають бути простими для сприйняття, логічними та легкими для запам'ятовування, щоб учні могли дотримуватися їх без труднощів у ході гри. Надмірно складні або нечітко сформульовані правила здатні спричинити плутанину серед учасників, зниження зацікавленості в грі та порушення дисципліни під час уроку. Визначені та чіткі правила не лише впорядковують діяльність школярів, але й формують навички діяти відповідно до встановлених норм, сприяючи розвитку самоконтролю та відповідальності [3; 10].

Ще однією важливою умовою є поєднання ігрової та навчальної мети [1; 14]. Дидактична гра має не лише зацікавлювати учнів, але й спрямовувати їх на досягнення чітко визначених освітніх результатів. Іншими словами, ігрова діяльність повинна гармонійно поєднувати елементи розваги зі змістовними навчальними завданнями, які сприяють засвоєнню знань, формуванню умінь і навичок. Учитель, плануючи гру, повинен чітко поставити мету: чи це буде закріплення матеріалу, розвинення конкретних умінь, стимулювання мислення або підсумок уже вивченого. Важливо, щоб ці завдання природно впліталися в контекст гри, не створюючи в учнів враження звичайної навчальної справи [11; 14]. Саме вдале поєднання навчання з ігровими елементами підвищує ефективність дидактичних ігор, адже воно стимулює зацікавленість учнів, забезпечує активність і приносить задоволення від самого процесу навчання [6; 10].

Важливо підкреслити одну з ключових умов ефективного навчального процесу – систематичне використання дидактичних ігор [1; 14]. Застосування таких ігор час від часу здатне привернути короточасну увагу учнів, але не забезпечує тривалого розвитку їхньої пізнавальної активності. Для досягнення стабільних позитивних результатів дидактичні ігри мають упроваджуватися систематично, охоплюючи різні етапи уроку та застосовуючись у контексті різноманітних навчальних предметів. Постійне використання методів гри сприяє формуванню стійкого інтересу до навчання, активізує пізнавальні здібності учнів і значно підвищує ефективність освітнього процесу [12]. Однак важливо ретельно дотримуватися педагогічної доцільності під час упровадження ігрових методів, поєднуючи їх з іншими способами навчання [4]. Це дає змогу зробити освітній процес різноманітним і підтримувати зацікавленість учнів у виконанні навчальних завдань [11]. Окрім того, регулярне використання дидактичних ігор сприяє поступовому ускладненню навчального матеріалу відповідно до рівня розвитку пізнавальних можливостей дітей. У процесі такого підходу учні плавно переходять від виконання простих завдань до вирішення більш складних, що вимагають аналізу, порівняння, узагальнення та самостійного ухвалення рішень.

Одним із ключових завдань учителя є забезпечення на уроці позитивної емоційної атмосфери [6; 3]. Педагог має підтримувати учнів, мотивувати їх до активності, сприяти формуванню впевненості у власних силах і розвивати прагнення досягати успіхів. Саме доброзичливе середовище та педагогічна підтримка створюють умови, за яких учні отримують задоволення від навчального процесу, зокрема участі в ігровій діяльності, і виявляють більший інтерес до засвоєння нових знань [10].

Важливим аспектом вибору дидактичних ігор є врахування вікових особливостей учнів [8]. Молодші школярі виділяються підвищеною емоційністю, високою активністю, потребою в русі та природною схильністю до ігрових форм навчання. З огляду на це в початковій школі варто використовувати ігри, які були б зрозумілими, доступними й цікавими для дітей цього віку [1]. Ігрові завдання мають відповідати рівню розвитку мислення, пам'яті, уваги та мовлення учнів. Надмірно складні або перевантажені інформацією ігри можуть викликати в дітей труднощі під час виконання завдань і знижувати зацікавленість у навчальній діяльності. Навпаки, добре підібрані ігри, адаптовані до вікових можливостей дітей, сприяють їхній активній участі в процесі навчання, підтримують мотивацію та забезпечують позитивний емоційний настрій на уроці.

Окрім того, для молодших школярів важливо, щоб ігри були динамічними, різноманітними та передбачали елементи змагання чи співпраці. Це дає змогу не лише стимулювати їхню пізнавальну активність, а й сприяти формуванню навичок взаємодії в колективі [11].

Використання дидактичних ігор у навчальному процесі є важливим інструментом, що забезпечує ефективне закріплення знань, формування практичних умінь і навичок, а також сприяє розвитку пізнавальної активності здобувачів освіти [1; 14]. Такі ігри можна інтегрувати на різних етапах уроку: під час повторення вивченого матеріалу, пояснення нового, його закріплення чи узагальнення [2]. Завдяки цьому учнів легше залучити до навчального процесу, підвищити їхню зацікавленість у виконанні завдань і створити позитивну емоційну атмосферу під час заняття. Особливо вагомим є використання дидактичних ігор у початковій школі, де ігрова діяльність залишається важливим елементом розвитку дітей і позитивно впливає на формування в них бажання навчатися [10]. Часто дидактичні ігри застосовуються на уроках української мови [5]. Вони сприяють удосконаленню мовлення учнів, збагаченню їхнього словникового запасу, а також формуванню орфографічної та граматичної вправності [5; 13]. Наприклад, гра «Збери слово» є надзвичайно ефективною. Під час неї учні отримують картки з окремими буквами або складами й повинні самостійно скласти з них слова. Така активність допомагає глибше зрозуміти будову слова, розвиває увагу, логіку та навички читання. Водночас вона сприяє кращому засвоєнню знань про звуковий і буквенний склад слова, що робить її цінним компонентом навчального процесу.

Ще одним прикладом мовної гри є «Ланцюжок слів», під час якої учні по черзі називають слова за заданою темою або такі, що починаються з певної букви. Наприклад, учитель пропонує тему «Весна», і кожний учасник згадує слово, яке асоціюється з цією порою року. Ця гра допомагає активізувати словниковий запас, розвивати мовлення, удосконалювати швидкість мислення та навички вибору слів відповідно до поставленого завдання.

Ефективною є також гра «Знайди зайве слово», у якій учням пропонують кілька слів, серед яких одне не відповідає певній групі. Завдання учнів полягає у визначенні цього слова та поясненні свого вибору. Наприклад: яблуко, груша, слива, морква. Учні мають зрозуміти, що «морква» є зайвим словом, оскільки решта позначає фрукти. Такий підхід сприяє розвитку логічного мислення, здібності аналізувати та узагальнювати мовний матеріал.

На уроках української мови дієвими є також орфографічні ігри, спрямовані на закріплення правил правопису. Наприклад, у грі «Хто швидше?» учні повинні знайти в тексті слова з певною орфограмою або пояснити правильність їх написання. Ця діяльність розвиває орфографічну пильність, підвищує концентрацію уваги та сприяє ефективному засвоєнню правил правопису.

Використання дидактичних ігор на уроках математики відіграє не менш важливу роль у навчальному процесі. Такі ігри сприяють розвитку логічного мислення, концентрації уваги, пам'яті та вдосконаленню обчислювальних умінь [1; 9]. Наприклад, гра «Математична естафета» є дуже ефективною. Її суть полягає в тому, що учні по черзі обчислюють приклади або розв'язують задачі. Кожен учасник команди виконує своє завдання і передає естафету наступному. Ця активність стимулює швидкість мислення, покращує навички усного рахунку та заохочує до командної роботи [4].

Іншим цікавим прикладом є гра «Знайди пару». Учні отримують картки з числами або математичними виразами та мають знайти відповідну пару. Наприклад, на одній з карток подано приклад $7 + 3$, а на іншій – число 10. Завдання учнів – правильно дібрати відповідність. Така гра допомагає закріпити навички додавання і віднімання, а також розвиває увагу та швидкість мислення.

Не менш результативною є гра «Числовий ланцюжок». Під час цієї активності учні виконують послідовність математичних дій. Наприклад, учитель називає певне число, а учасники по черзі додають або віднімають задане число, утворюючи свого роду ланцюжок обчислень. Завдяки цій грі школярі вдосконалюють навички усного рахування, тренують увагу та логічне мислення. Отже, дидактичні ігри є незамінним інструментом для розвитку важливих математичних компетенцій, мотивуючи учнів до активного й творчого навчання.

Використання дидактичних ігор є цілком виправданим навіть на інтегрованих уроках або заняттях курсу «Я досліджую світ». У цьому випадку такі ігрові завдання спрямовані на розвиток дослідницьких навичок, спостережливості та здатності робити висновки [12]. Наприклад, під час гри «Впізнай за описом» учитель пропонує опис конкретного предмета, рослини чи природного явища, а учні повинні здогадатися, про що йдеться. Ця гра допомагає розвивати мислення, увагу та вміння аналізувати отриману інформацію.

Інший цікавий варіант – гра «Хто де живе?», де потрібно правильно поєднати зображення тварин із місцями їхнього мешкання. Наприклад, ліс – ведмідь, річка – риба тощо. Такий підхід допомагає учням краще запам'ятовувати інформацію про навколишній світ, тренує пам'ять і сприяє формуванню логічного мислення.

Також дуже ефективними є рольові ігри, під час яких учні відтворюють реальні ситуації або грають певні ролі [4]. Наприклад, у грі «Маленькі дослідники» діти можуть брати на себе роль спостерігачів природи, аналізувати певні явища та робити висновки. Завдяки таким підходам у школярів розвивається творче мислення, самостійність і дослідницькі здібності.

Особливе місце в навчальному процесі посідають творчі дидактичні ігри, які сприяють розвитку фантазії та креативності учнів [3]. Наприклад, на уроці літературного читання можна використати гру «Продовж казку», де вчитель розпочинає історію, а кожен учень додає до неї свій фрагмент. Таке завдання розвиває мовлення, уяву та здатність до творчого осмислення матеріалу.

Застосування дидактичних ігор у навчальному процесі дає змогу досягти різноманітних позитивних результатів, які охоплюють когнітивний, емоційний, соціальний та особистісний розвиток учнів [1; 3]. Дидактична гра слугує не лише інструментом ефективного засвоєння знань і розвитку вмінь, а й потужним стимулом для формування пізнавального інтересу, креативного мислення, комунікативних навичок і внутрішньої мотивації до навчання. Регулярне використання таких ігор у початковій школі допомагає дітям розвивати самостійність мислення, відповідальність за результати своєї роботи та здатність до взаємодії в колективі [2; 4].

Одним із ключових наслідків упровадження дидактичних ігор є зростання пізнавальної активності учнів [9; 10]. У процесі ігрової діяльності діти виявляють вищий рівень зацікавленості й ініціативності порівняно з використанням традиційних методів навчання [9]. Під час гри вони самостійно шукають способи розв'язання завдань, аналізують доступну інформацію, оцінюють свої дії та дії однокласників, формують висновки й ухвалюють рішення [1]. Такі взаємодії в грі стимулюють мислення та концентрацію, оскільки учням доводиться адаптувати свої дії до нових умов [8]. Наприклад, беручи участь у логічних або математичних іграх, мовних естафетах чи рольових вправах, вони вдосконалюють аналітичні здібності та розвивають логічне мислення [4]. У результаті формується стійкий пізнавальний інтерес, що спонукає дітей не лише виконувати запропоновані завдання, а й активно шукати нові способи їх вирішення [12].

Формування позитивного ставлення до навчання є надзвичайно важливим аспектом освітнього процесу [1; 14]. Традиційні методи навчання нерідко сприймаються учнями як монотонні або надто складні, що негативно впливає на рівень мотивації та інтересу до навчання. Використання дидактичних ігор дає змогу створити сприятливу емоційну атмосферу на уроках, де освітній процес стає цікавою та захопливою діяльністю. Учні отримують задоволення від виконання завдань, радіють власним успіхам і переживають позитивні емоції, що водночас стимулює внутрішню мотивацію [6; 10]. Окрім того, успішна участь у грі допомагає учням формувати почуття впевненості у власних силах, розуміння своєї значущості та прагнення досягати нових результатів. Завдяки цьому гра сприяє виробленню стійкого позитивного ставлення до навчання, що є критичним на початкових етапах освітнього шляху, коли закладаються фундаментальні основи ставлення до освітньої діяльності на все життя [8].

Дидактичні ігри відіграють важливу роль у розвитку комунікативних навичок учнів [11]. Багато з них передбачають спільну роботу в парах чи групах, що сприяє активній взаємодії між дітьми, формує вміння обговорювати стратегії, аргументувати власні погляди та зважати на думку інших. Під час таких занять школярі вчаться не лише уважно слухати своїх однокласників, але й формулювати власні ідеї чітко й послідовно, брати участь у дискусіях, підтримувати колективні рішення та знаходити компромісні варіанти. Це стимулює розвиток соціальних компетенцій, здатності до співпраці, встановлення партнерських стосунків і відповідальності за досягнення спільної мети. Важливо зазначити, що ці навички ефективного спілкування, сформовані під час ігор, успішно використовуються учнями як у навчальному середовищі, так і в повсякденному житті, сприяючи становленню соціально зрілого та адаптованого індивіда [12].

Не менш вагомим результатом застосування дидактичних ігор є розвиток інтелектуальних здібностей та критичного мислення [1; 14]. Такі ігри часто базуються на розв'язанні проблемних завдань, аналізі ситуацій та пошуку альтернативних рішень. Це сприяє вдосконаленню логічного, аналітичного й системного мислення [4; 9]. Під час гри учасники вчаться порівнювати явища, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, робити узагальнення та приймати обґрунтовані рішення. Також творчий компонент дидактичних ігор заохочує дітей до нестандартного мислення, генерування нових ідей, пошуку інноваційних підходів до виконання завдань і творчої адаптації методів їх розв'язання. Отриманий таким чином досвід стає основою для подальшого засвоєння навчального матеріалу й розвитку самостійності в навчанні [3].

Дидактичні ігри сприяють розвитку пізнавальних умінь та навичок самостійного навчання [9; 10]. У процесі гри учні навчаються активно знаходити потрібну інформацію, аналізувати її, перевіряти власні припущення та застосовувати набуті знання в практичних ситуаціях. Рольові, інтерактивні та проблемно-орієнтовані ігри розвивають у дітей дослідницькі здібності, уважність, аналітичне мислення, що допомагає формувати самостійність, здатність до самоосвіти та заохочує внутрішню мотивацію до відкриття нового [14].

Ігрова діяльність також відіграє значну роль у стимулюванні творчості та розвитку уяви. Під час гри учні можуть проявляти ініціативність, створювати власні ідеї, пропонувати нестандартні рішення і комбінувати різні підходи до виконання завдань. Завдяки творчим ігровим завданням у дітей розвивається креативність, здатність до оригінального мислення, багата уява й самостійна ініціатива [14].

Ще одним важливим результатом використання ігрових елементів є підвищення емоційної залученості школярів [6; 10]. Живі та динамічні ігрові ситуації викликають емоційний відгук, що сприяє

глибшому розумінню та засвоєнню матеріалу. Вони позитивно впливають на концентрацію, підвищують увагу, знижують рівень стресу та втоми під час навчального процесу. За таких умов діти беруть активну участь у роботі, отримують задоволення від виконаних завдань, що підвищує ефективність навчання і формує стійкий інтерес до предмету.

Формування самоконтролю та відповідальності є одним із важливих педагогічних результатів [3; 11]. Учні навчаються дотримуватися правил гри, аналізувати власні дії, робити висновки щодо помилок і досягнень. Це сприяє розвитку навичок саморегуляції та усвідомленню відповідальності за результати своєї діяльності, що формує дисциплінованість і розуміння своєї ролі в освітньому процесі.

Дидактичні ігри також сприяють зміцненню навичок співпраці та командної взаємодії, оскільки часто передбачають досягнення спільної мети [11; 12]. У процесі гри учні обговорюють стратегії, підтримують одне одного, координують свої дії та успішно досягають поставлених завдань разом. Така взаємодія розвиває вміння ефективно працювати в команді, вирішувати проблеми колективно та радіти спільним успіхам [9; 10].

Окрім того, ігровий підхід значно підвищує інтерес до шкільних предметів. Завдяки інтерактивному й захопливому формату навчання учні відкривають для себе нові теми й матеріали, із задоволенням виконують завдання. Це стимулює їхню внутрішню мотивацію і підсилює зацікавленість у навчанні загалом. Систематичне використання дидактичних ігор сприяє формуванню стійких умінь і закріпленню отриманих знань. До того ж це дає змогу ефективно застосовувати вивчене в різних життєвих ситуаціях, забезпечуючи тривалий позитивний навчальний ефект [1; 14].

Висновки. Метою дослідження було теоретично обґрунтувати та систематизувати методичні засади використання дидактичних ігор для формування пізнавального інтересу в молодших школярів, розвитку їхніх мовних навичок і критичного мислення. У процесі дослідження було підтверджено педагогічну доцільність застосування дидактичних ігор у початковій школі, що відповідає принципам Концепції «Нова українська школа». Такі ігри допомагають створювати сприятливі психолого-педагогічні умови для активізації пізнавальної діяльності учнів, зміцнення внутрішньої мотивації до навчання та формування позитивного ставлення до засвоєння знань.

Здійснено систематизацію методичних засад, яка охоплює основні аспекти організації ігор: типологію ігрових завдань, структуру проведення навчальних ігор, а також їх вплив на розвиток комунікативних умінь, мислення, творчості та уваги учнів. З'ясовано, що дидактичні ігри є дієвим інструментом інтеграції навчальної діяльності з емоційною та соціальною взаємодією. Вони стимулюють розвиток самостійного мислення, пошук рішень і підтримують інтерес до пізнання. У ході дослідження встановлено, що систематичне застосування дидактичних ігор позитивно впливає на мотиваційну активність школярів, пробуджує в них потребу до відкриття нового, розвиває критичне й творче мислення, а також покращує навчальну комунікацію в колективі. Особливу ефективність демонструють ігрові завдання під час уроків української мови та інтегрованих предметів. Вони активізують мовленнєву діяльність учнів, розвивають логічне мислення, увагу, пам'ять і навички встановлення причинно-наслідкових зв'язків між явищами.

Перспективи подальших досліджень полягають у розробці та впровадженні цифрових дидактичних ігор, адаптованих до змішаного та дистанційного навчання, а також у дослідженні їх впливу на індивідуалізацію освітнього процесу, розвиток креативних здібностей та формування стійкої мотивації до навчання в різних навчальних дисциплінах. Окрім того, важливим напрямом є вивчення інтеграції дидактичних ігор у міжпредметні навчальні проекти та дослідницькі практики, що сприятиме комплексному розвитку особистості учня в умовах сучасної школи.

Список використаної літератури

1. Савченко О. Я. Дидактика початкової освіти : підручник. Київ : Грамота, 2012. 504 с.
2. Нова українська школа: порадник для вчителя / за заг. ред. Н. М. Бібік. Київ : ТОВ Видавничий дім «Плеяди». 2017. 206 с.
3. Бех І. Д. Особистісно зорієнтоване виховання : наук.-метод. посіб. Київ : ІЗМН, 1998. 204 с.
4. Пометун О. І., Пирожено Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. / за ред. О. І. Пометун. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.
5. Вашуленко М. С. Методика навчання української мови в початковій школі : навч. посіб. Київ : Літера ЛТД, 2011. 364 с.
6. Сухомлинський В. Серце віддаю дітям. Вибрані твори : в 5 т. Київ, 1977. Т. 3. 670 с.
7. Dewey J. Democracy and education: an introduction to the philosophy of education. New York : Macmillan, 1916. 434 p.
8. Piaget J., Inhelder B. The psychology of the child. New York : Basic Books, 1969. 173 p.
9. Максимчук Н. С. Розвиток пізнавальної активності учнів початкової школи засобами ігрових технологій. *Педагогічні науки*. 2022. № 3. С. 45–50.
10. Onopriienko O., Jurewicz M. Cognitive interest as a key factor in the successful learning activities of junior schoolchildren. *Viae Educationis. Studies of Education and Didactics*. 2024. Vol. 3. No. 1. P. 46–51. DOI: <https://doi.org/10.15804/ve.2024.01.06>.
11. Бібік Н. М. Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. *Український педагогічний журнал*. 2023. № 3. С. 197–204. DOI: 10.32405/2411-1317-2023-3-197-204.
12. Кіліченко О. В., Комар О. В. Pedagogical conditions for the development of cognitive interests in primary school

students. *Mountain School of Ukrainian Carpathians*. 2022. № 27. С. 84–89.

13. Товканець Г., Сидор Ю. Розвиток пізнавального інтересу молодших школярів на уроках української мови. *Вісник Львівського університету. Серія: Педагогічна*. 2024. С. 49–55.

14. Батура Ю. Дидактичні ігри як засіб формування пізнавального інтересу молодших школярів. *Інновації в початковій освіті: досвід, виклики сьогодення, перспективи* : матеріали I Міжнародної наук.-практ. інтернет-конф. здобувачів другого (магістер.) рівня вищ. освіти ф-ту початк. навчання ХНПУ ім. Г.С.Сковороди, Харків, 16 травня 2023 р. Харків, 2023. С. 9. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/12220> (дата звернення: 13.03.2026).

FORMATION OF COGNITIVE INTEREST OF EDUCATION SEEKERS BY MEANS OF DIDACTIC GAMES

Badunenko Valentyna

Assistant of the Department of Primary Education Theory and Methods
Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University

Introduction. *The article considers the topical issue of forming the cognitive interest of younger schoolchildren by means of didactic games in the modern educational process of primary school. In the context of the implementation of the Concept of the New Ukrainian School, the orientation towards activity-based, competency-based and personally-oriented approaches to learning becomes of particular importance. Despite significant attention to the problem of student motivation, traditional teaching methods do not always provide the proper level of interest and activity of younger schoolchildren. This necessitates the search for effective pedagogical tools capable of combining educational activities with a natural game form for children, which actualizes the problem of theoretical substantiation of the use of didactic games.*

Purpose. *The primary purpose of the article is to analyze the problem of forming cognitive interest in younger schoolchildren and to study the effectiveness of using didactic games as a means of activating educational activities, developing creative and critical thinking, as well as increasing motivation for learning in the context of a modern Ukrainian school.*

Methods. *The research is based on the use of a complex of general scientific and pedagogical methods. Theoretical analysis of psychological, pedagogical and methodological literature allowed us to determine the essence of cognitive interest and didactic game as a pedagogical phenomenon. The synthesis method contributed to the generalization of approaches to the use of game technologies in primary school. Comparative analysis made it possible to compare different approaches to the organization of didactic games. The method of generalization of pedagogical experience was also applied in order to determine effective ways of using game methods in the educational process.*

Results. *The study analyzed the theoretical foundations of the formation of cognitive interest in younger schoolchildren and determined the pedagogical capabilities of didactic games in this process. It was established that the didactic game is an effective means of activating the cognitive activity of students, since it combines educational tasks with emotionally saturated game activity. It was substantiated that the use of didactic games contributes to the development of thinking, imagination, creativity, the formation of educational motivation, increasing the emotional involvement of students and the development of communicative skills. The work identified the main pedagogical capabilities of didactic games, in particular their impact on the formation of cognitive interest, the development of creative abilities and social interaction of students.*

In addition, the methodology for organizing didactic games was systematized, the main stages of their implementation were identified (preparatory, motivational, main and final) and their role in ensuring the effectiveness of the educational process was determined. It was proven that adherence to a clear game structure contributes to increasing the effectiveness of learning and the formation of sustainable cognitive interest.

Originality. *The scientific originality of the study lies in the systematization of the pedagogical possibilities of didactic games as a means of forming the cognitive interest of younger schoolchildren and the generalization of methodological approaches to their use in the conditions of modern primary education. The work clarifies the role of gaming activity in the development of students' cognitive activity and justifies the feasibility of the phased organization of didactic games as an important factor in the effectiveness of the educational process.*

Conclusion. *As a result of the study, the pedagogical feasibility of using didactic games in the process of forming cognitive interest of younger schoolchildren was theoretically substantiated. It was established that the systematic use of game methods contributes to the activation of educational activity, the development of thinking, creative abilities, the formation of motivation for learning and a positive attitude to the educational process. It is proven that the effectiveness of using didactic games depends on their methodologically competent organization, a clear definition of the goal, content and stages of implementation. Prospects for further research are in the development of integrated models of using didactic games with the use of digital technologies in primary school.*

Keywords: *cognitive interest, didactic games, elementary school, motivation for learning, development of thinking, creative activity, communication skills.*

References

1. Savchenko, O. Ya. (2012). *Dydaktyka pochatkovoї osvity*. [Didactics of primary education]. Kyiv: Hramota.
2. Bibik, N. M. (Ed.). (2017). *Nova ukrainska shkola: poradnyk dlia vchytelia* [New Ukrainian School: a guide for teachers]. Kyiv: TOV Vydavnychiy dim «Pleiady».
3. Bekh, I. D. (1998). *Osobystisno oriientovane vykhovannia* [Personality-oriented education]. Kyiv: IZMN.
4. Pometun, O. I., & Pyrozhenko, L. V. (2004). *Interaktyvni tekhnolohii navchannia: teoriia i praktyka* [Interactive learning technologies: Theory and practice]. Kyiv: A.S.K.
5. Vashulenko, M. S. (2011). *Metodyka navchannia ukrainskoi movy v pochatkovii shkoli* [Methods of teaching the Ukrainian language in primary school]. Kyiv: Litera LTD.
6. Sukhomlynskyi, V. O. (1977). *Sertse viddaiu ditiam*. In *Vybrani tvory* (Vol. 3). Kyiv: Radianska shkola.
7. Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. New York, NY: Macmillan.
8. Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. New York, NY: Basic Books.
9. Maksymchuk, N. S. (2022). Rozvytok piznavalnoi aktyvnosti uchniv pochatkovoї shkoly zasobamy ihrovykh tekhnolohii [Development of cognitive activity of primary school students by means of game technologies]. *Pedahohichni nauky*, (3), 45–50.
10. Onopriienko, O. V., & Jurewicz, M. (2024). *Cognitive interest as a key factor in the successful learning activities of junior schoolchildren*. *Viae Educationis. Studies of Education and Didactics*, 3(1), 46–51. <https://doi.org/10.15804/ve.2024.01.06>
11. Bibik, N. M. (2023). *Hra v navchanni molodshykh shkoliariv: variatyvnyshch pidkhodiv do zastosuvannia* [Game-based learning in junior school education: Variability of approaches]. *Ukrainskyi pedahohichnyi zhurnal*, (3), 197–204. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2023-3-197-204>
12. Kilichenko, O. V., & Komar, O. V. (2022). *Pedagogical conditions for the development of cognitive interests in primary school students*. *Mountain School of Ukrainian Carpathians*, (27), 84–89.
13. Tovkanets, H., & Sydor, Yu. (2024). Rozvytok piznavalnoho interesu molodshykh shkoliariv na urokakh ukrainskoi movy [Development of cognitive interest of primary school students in Ukrainian language lessons]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia pedahohichna*, 49–55.
14. Batura, Yu. (2023). *Dydaktychni hry yak zasib formuvannia piznavalnoho interesu molodshykh shkoliariv* [Didactic games as a means of forming cognitive interest of primary school students]. Kharkiv: KhNPU im. H. S. Skovorody. <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/12220>



Авторське право ©2026 автори, всі права захищено. Авторі погоджуються, що ця стаття залишається у відкритому доступі на умовах Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Отримано редакцією 24.03.2026 р.
Прийнято редакцією 24.04.2026 р.
Опубліковано 29.05.2026 р.

УДК 373.5.016:811.161.2'35:004.9

DOI: 10.31376/2410-0897-2026-2-61-235-246

ВИКОРИСТАННЯ ІКТ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ПУНКТУАЦІЇ В ПРОСТОМУ УСКЛАДНеноМУ РЕЧЕННІ: МЕТОДИЧНИЙ АСПЕКТ

Александров Александр Владимирович

заступник директора з навчальної роботи, учитель української мови та літератури

Лицей «Троєщина» Деснянського району міста Києва

e-mail: alexsandrov.sandro@gmail.com

ORCID ID: 0009-0003-1098-7427

У статті проаналізовано можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) на навчальних заняттях з української мови під час вивчення теми «Пунктуація в простому реченні». Визначено переваги мультимедійних засобів, онлайн-сервісів та інтерактивних вправ у формуванні пунктуаційної грамотності учнів. Запропоновано конкретні приклади використання цифрових інструментів для візуалізації синтаксичних структур.

Ключові слова: ІКТ, пунктуація, просте речення, методика навчання, українська мова, інтерактивні вправи.

Постановка проблеми. Традиційне вивчення пунктуації часто сприймається учнями як репродуктивне відтворення правил, що не завжди корелює з реальною мовленнєвою практикою. Сучасний освітній простір вимагає впровадження інструментів, які перетворюють статичну пунктограму на динамічну синтаксичну модель. В умовах цифровізації освіти актуальним є використання сучасних методів активізації пізнавальної діяльності, де інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) є не лише засобом унаочнення, а й інструментом аналізу структури речення.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблема цифровізації лінгвістичної освіти та впровадження ІКТ у навчання мови перебуває в центрі уваги сучасних науковців. Теоретико-методичні засади викладання української мови з використанням сучасних термінологічних підходів та інноваційних моделей детально висвітлено в працях О. Горошкіної [3], яка акцентує увагу на інтерактивності як засобі активізації пізнавальної діяльності учнів.

Глобальний та національний виміри розвитку української лінгводидактики, зокрема трансформацію