

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Факультет дошкільної і технологічної освіти**  
**Кафедра дошкільної освіти**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Ковшар О.В.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 р.

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 р.

**ІГРОВА ТЕХНОЛОГІЯ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ РОЗУМОВОГО**  
**ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ У СУЧАСНОМУ ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.**  
**УКЛАДАННЯ ЗБІРКИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Кваліфікаційна робота студентки  
групи ЗДОм-22  
ступінь вищої освіти «магістр»  
спеціальності 012 «Дошкільна освіта»  
Зеленської Олександрі Вадимівни

Керівник кандидат філологічних наук,  
доцент Іншакова І.Є.

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_\_\_ Кількість балів \_\_\_\_\_

Голова ЕК \_\_\_\_\_

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Члени ЕК \_\_\_\_\_

(підпис)

(прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_

(прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_

(прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_

(прізвище, ініціали)

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗУМОВОГО ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ЗАСОБОМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	6
1.1. Визначення понять та основні підходи до розумового виховання дітей дошкільного віку.....	6
1.2. Аналіз сучасних психолого-педагогічних досліджень з питання використання ігрових технологій в розумовому вихованні дітей.....	17
1.3. Роль ігрової технології в стимулюванні розумового виховання дітей....	24
Висновки до 1 розділу.....	29
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНИЙ БІК РОЗУМОВОГО ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	31
2.1. Критерії відбору та оцінки ігрових технологій для розумового виховання дітей.....	31
2.2. Презентація збірки ігрових технологій для розумового виховання дошкільників.....	41
Висновки до 2 розділу.....	48
ВИСНОВКИ.....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	53

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Розвиток дитини в період дошкільного дитинства є основою для формування її особистості, здібностей та майбутнього життєвого успіху. Важливо забезпечити найкращі умови для збагачення розумового світу маленької людини, а для досягнення цієї мети дошкільні заклади повинні використовувати новітні підходи та інноваційні методи. Однією з ефективних та сучасних стратегій розумового виховання дітей є використання ігрових технологій. Ігрова діяльність завжди була основним способом сприйняття світу дитиною, а зараз, завдяки швидкому розвитку комп'ютерних технологій, її можна успішно втілити в повноцінну ігрову технологію, що надає нові можливості для розвитку дитячого розуму.

Створення нових ігрових технологій з розумового виховання дає можливість враховувати індивідуальні особливості дітей та актуальний рівень їх розвитку, проваджувати контроль ефективності тих чи тих ігор в конкретних ситуаціях. Такі особливості ігрових технологій відкривають широкі можливості для розвитку критичного мислення, логічного мислення, творчих здібностей та інших аспектів розумового розвитку, що мають важливе значення для успішного подальшого навчання.

На розумовий розвиток дітей, зокрема засобом ігрових технологій, нас орієнтує низка нормативно-правових документів дошкільної освіти України. Так «Концепція розвитку дошкільної освіти в Україні» акцентує на необхідності створення сучасних умов для розвитку дитини, зокрема, за допомогою ігрових технологій [30]. Концепція наголошує на значущості вивчення розумового розвитку дитини з урахуванням її індивідуальних особливостей. Базовим компонентом дошкільної освіти (освітній напрям «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі») підкреслено значущість використання у взаємодії з дитиною різноманітних інтелектуальних ігор, вікторин, розваг, їх поєднання в межах ігрових технологій [3, с. 11].

Основи теорії розумового розвитку дітей закладено в працях Ж. Піаже, який з психологічної точки зору досліджував особливості розвитку дитячого мислення та інтелектуальні процеси дітей дошкільного віку. Інші значущі дослідження серед зарубіжних науковців в цьому напрямку проваджували Л. Генс, Е. Колберг, М. Айнсворт, Я. Петерсон та ін. Серед сучасних вітчизняних педагогів-науковців питання розумового виховання дітей, зокрема із застосуванням ігор досліджували Н. Гавриш, О. Брежнєва, І. Кіндрат, О. Рейнпольська, Н. Химич, Г. Орлова, Т. Новак, Н. Манжелій, Ю. Смолюк та інші. В той же час питання теоретико-методичних особливостей використання ігрових технологій в розумовому вихованні дітей дошкільного віку в сучасних закладах дошкільної освіти досліджено недостатньо, що і зумовило вибір теми дослідження.

**Мета дослідження** – теоретично обґрунтувати необхідність та ефективність використання ігрових технологій в розумовому вихованні дошкільників, укласти збірку ігрових технологій з розумового виховання.

Обрана тема зумовила такі **завдання дослідження**:

- уточнити основний понятійний апарат досліджуваної теми;
- дослідити теоретичний базис використання ігрових технологій в розумовому вихованні дошкільників;
- проаналізувати особливості відбору та оцінки якості ігрових технологій для розумового виховання дітей;
- укласти авторську збірку ігрових технологій для розумового виховання дітей дошкільного віку.

**Об'єктом дослідження** є розумове виховання дітей дошкільного віку.

**Предмет дослідження** – ігрові технології як засіб розумового виховання дошкільників.

Для розв'язання поставлених завдань і реалізації мети дослідження використано комплекс **методів**: аналіз, синтез, порівняння, узагальнення наукової, навчально-методичної літератури.

**Апробація результатів роботи:** Зміст дослідження представлено на III Всеукраїнській науково-практичній конференції «Дошкільна освіта : проблеми, пошуки, інновації» (11-12 травня 2023 р.). Випуск 14 та на V Міжнародній науково-практичній конференції «GRUNDLAGEN DER MODERNEN WISSENSCHAFTLICHEN FORSCHUNG» 27. 10. 2023 Цюрих, СНЕ.

**Практичне значення одержаних результатів:** результати дослідження можуть бути використані студентами протягом проходження педагогічної практики в закладах дошкільної освіти та вихователями ЗДО в процесі розумового виховання дошкільників.

**Структура роботи:** вступ, два розділи, висновки з розділів, загальні висновки, список використаних джерел, додатки.

## РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗУМОВОГО ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ЗАСОБОМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

### 1.1. Визначення понять та основні підходи до розумового виховання дітей дошкільного віку

Розглядаючи складні категорії необхідною умовою до їх тлумачення та інтерпретації стає опис та оцінка з позиції різних сфер знань, підходів та теорій. Лише на перетині міждисциплінарних досліджень можна прийти до потрібної дефініції, тобто такої, яка відповідатиме меті конкретної дослідної тематики. Виховання є складним та багатогранним процесом, який відіграє ключову роль у розвитку особистості та соціальній адаптації людини. З філософської точки зору, виховання може бути розглянуто як фундаментальна категорія, що з'єднує індивіда з культурою та цивілізацією, в якій він живе. Воно передбачає передачу знань, цінностей та норм поведінки, які вважаються бажаними в суспільстві.

Філософи, такі як Платон та Арістотель, розглядали виховання як засіб досягнення моральної та інтелектуальної досконалості. У більш сучасному контексті, філософія виховання розвивається через питання ідентичності, особистої свободи та розвитку в контексті соціальних очікувань. Ідентичність в сучасному світі стає все більш пластичною та багатовимірною, що зумовлено глобалізацією та технологічним прогресом. Виховання, у цьому контексті, відходить від стандартизації та пропонує більш індивідуалізований підхід, дозволяючи особистостям формувати власну унікальну ідентичність.

Особиста свобода, як елемент виховання, вимагає від освітніх систем підтримки права індивідів на самовираження та самодетермінацію. В той же час, існує напруженість між особистою свободою та соціальними очікуваннями, оскільки суспільство часто вимагає певного рівня конформізму. Виховання, у свою чергу, має забезпечувати баланс між навчанням незалежності та відповідальності перед спільнотою.

Розвиток особистості через освіту в сучасному світі розглядається в контексті життєвого довготривалого навчання. Соціальні очікування змінилися настільки, що тепер наголошується на важливості критичного мислення, адаптаційності та готовності до постійного розвитку та навчання. Виховання має готувати індивідів не тільки до ефективної трудової діяльності, але й до можливості навчатися та розвиватися протягом усього життя, реагуючи на швидкі зміни в суспільстві та на ринку праці [44, с. 183].

Таким чином, філософія виховання в сучасному контексті є динамічною, оскільки вона прагне вирішити питання ідентичності, особистої свободи та життєвого розвитку в рамках широких соціальних очікувань, що є непростим завданням у постійно еволюціонуючому світі.

З психологічної перспективи, виховання розглядається як процес, в якому відбувається розвиток когнітивних, емоційних та соціальних навичок. Психологи підкреслюють важливість взаємодії з навколишнім середовищем у формуванні мислення та соціальної поведінки. Виховання в психології також включає розуміння впливу сім'ї, закладу дошкільної освіти та ширшого суспільства на розвиток особистості.

У педагогіці виховання розглядається як цілеспрямований процес, направлений на формування особистості дитини. Для цього використовують різноманітні методики виховання, оцінювання, виховні стратегії, які допомагають досягати конкретних освітніх цілей. Основною метою є не тільки передача знань, але й розвиток критичного мислення, самостійності та відповідальності [20, с. 184].

У сучасному суспільстві виховання все більше стає індивідуалізованим, враховуючи особливості кожної дитини, її інтереси та потреби. Це відображає загальну тенденцію до визнання унікальності особистості в освітньому процесі. Виховання також набуває глобального виміру в контексті багатокультурності та інтернаціоналізації, ставлячи перед освітніми системами завдання формування громадян світу.

Отже, враховуючи зазначене вище вважаємо за доцільне визначити виховання як цілеспрямований, систематичний процес соціалізації та особистісного розвитку індивіда, здійснюваний через передачу суспільних цінностей, норм, знань та культурних досягнень. Цей процес включає формування свідомості, розвиток моральних якостей, інтелектуальних та фізичних здібностей, спрямованих на досягнення гармонії між особистісними інтересами та потребами суспільства, самореалізацію особистості та її активну участь у соціальному житті. Виховання є багатовимірним і відбувається у всіх сферах життєдіяльності людини, включаючи сім'ю, освітні установи, засоби масової інформації та інші інституції.

Порівняно з загальним визначенням «виховання», розумове виховання акцентує увагу на розумових аспектах, враховуючи не лише передачу моральних та соціальних цінностей, а й спрямоване на розвиток інтелектуального потенціалу. Воно наголошує на активному розвитку мислительних процесів, що включає аналіз, синтез, оцінку інформації, що дозволяє особистості ефективно взаємодіяти з оточуючим світом та приймати обгрунтовані рішення. Розумове виховання пов'язане з розвитком когнітивних функцій, таких як сприймання, мислення та пам'ять. Психологи вивчають, як цей процес впливає на формування інтелекту та особистісний розвиток, враховуючи індивідуальні особливості [40, с. 213].

Таким чином, розумове виховання — це процес систематичного формування інтелектуальних здібностей та розумових навичок особистості, спрямований на розвиток критичного мислення, сприймання інформації, аналіз та синтез знань. Цей підхід включає в себе передачу та усвідомлення суспільних цінностей, розвиток творчих здібностей, формування навичок розв'язання проблем, а також навичок аналізу та критики оточуючої дійсності. Тобто розумове виховання є специфічним аспектом загального поняття виховання, який акцентує на інтелектуальному розвитку та когнітивних особливостях особистості [25, с. 17].



Поняттям «засіб» у вузькому сенсі в педагогічній науці зазвичай позначають матеріальний або ідеальний інструмент для досягнення певних освітніх цілей. В той же час багато науковців зазначають, що це не лише інструмент але стратегічний елемент, що відіграє ключову роль у формуванні та розвитку освітнього процесу. Це не просто знаряддя для досягнення мети, але й важливий канал взаємодії між педагогом та дитиною. Це взаємодія, що розкриває потенціал освіти як сфери, де засоби стають не лише інструментом навчання, виховання та розвитку, але й каталізатором формування особистості, розширення її світогляду та активної участі у власному навчанні. Засіб виступає як посередник між педагогічними цілями та їх реалізацією, допомагаючи створити сприятливе середовище для навчання та розвитку. Використання різноманітних засобів дозволяє педагогам адаптувати навчальний процес до індивідуальних особливостей дітей та забезпечити максимальне засвоєння матеріалу. Засоби визначають не лише спосіб подачі інформації, але й створюють контекст, де відбувається активне конструювання знань дитиною. Їх вибір та використання базується на педагогічних стратегіях, спрямованих на стимулювання інтелектуального та творчого розвитку.

Засоби створюють мости між теорією та практикою, сприяючи перенесенню знань у реальний життєвий контекст. Вони активізують дошкільника, роблячи навчання цікавим і важливим. Через використання різноманітних засобів, педагог створює інтегроване середовище, де враховуються індивідуальні потреби та особливості кожного вихованця.

В дошкільній педагогіці технологія визначається як систематизований та осмислений спосіб організації освітнього процесу, в якому використовуються різноманітні засоби та методи навчання з метою досягнення конкретних педагогічних цілей. Технології у педагогіці включають в себе не лише технічні інструменти, а й педагогічні стратегії, організаційні аспекти та методичні підходи.

Ігрова технологія — це специфічний вид педагогічної технології, що базується на використанні ігрових елементів та ігрового підходу в освітній діяльності. Вона враховує природні та вроджені потреби дітей до гри, розвиває їхню творчість, мислення, сприяє соціальній взаємодії та вирішенню завдань через гру. Ігрова технологія часто використовується для створення позитивного та емоційно насиченого середовища, що сприяє активізації навчання та формуванню ключових навичок. Гра допомагає дітям легше засвоювати матеріал, сприяє розвитку творчого мислення та вміння працювати в команді. Основою ігрової технології є стимульні прийоми та засоби [13, с. 62].

Специфіка впровадження ігрових технологій в дошкільній освіті робить їх важливим інструментом для комплексного розвитку дітей. Особливість цих технологій полягає в їхній спрямованості на створення ефективного освітнього середовища, враховуючи природні особливості та потреби дітей дошкільного віку. Взаємодія з ігровими технологіями впливає на різні аспекти розвитку дитини. Сприяючи соціальній взаємодії та комунікації, вони формують навички спілкування та емоційного інтелекту. Ігри стимулюють творчий потенціал, сприяючи розвитку уяви та здатності розв'язувати завдання. Фізична активність у грі сприяє розвитку моторики та координації рухів.

Ігрові технології відзначаються індивідуальним підходом та адаптацією до потреб кожної дитини. Вони також створюють позитивне емоційне середовище, що сприяє ефективному засвоєнню знань та формуванню позитивного ставлення до навчання. Отже, фактори впливу на дітей включають позитивні емоції, залучення та створення позитивного досвіду використання ігрових технологій. Ці технології не лише сприяють навчанню, але й готують дітей до подальшого життя та освіти, розвиваючи різні аспекти їхньої особистості.

Таким чином ігрова технологія є однією з можливих стратегій в рамках загальної системи педагогічних технологій. Обидві концепції спрямовані на створення ефективного та інноваційного навчального процесу, пристосованого до індивідуальних особливостей дітей та враховуючого сучасні вимоги до освіти.

В сучасному освітньому контексті, де дитина висвітлюється різнобарв'ям інформації та вражень, розумове виховання дошкільників визначається як ключовий аспект їхнього розвитку. Цей процес вимагає глибокого розуміння психологічних та педагогічних аспектів, а також врахування основних наукових підходів. З огляду на це доцільно розглянути основні напрямки розумового виховання, які сприяють формуванню інтелекту, критичного мислення, аналізу та синтезу знань у дітей дошкільного віку [34, с. 100].

Засадничими концепціями розумового розвитку та виховання дошкільників є концепції М. Монтесорі, Ж. Піаже та О. Запорожця. Концепція розумового виховання Марії Монтесорі розглядається через призму впливу на інтелектуальний розвиток дитини. Її педагогічна філософія відзначається глибоким розумінням особливостей дитячого мислення та вмінням створювати середовище, сприятливе для розвитку критичного мислення та творчих здібностей дітей.

Монтесорі вважала, що дитина має вроджений інтерес до навчання, і головне завдання вихователя — це створити умови для самовиховання. Її концепція базується на ідеї, що дитина має право обирати свої власні шляхи розвитку, а вихователь має бути спостерігачем та сприяти власному розвитку кожного дошкільника.

Методи Монтесорі включають в себе використання спеціально розробленого навчального обладнання, яке сприяє самостійному вивченню та розвитку розумових здібностей. Цей підхід акцентує на індивідуальному розвитку, стимулюючи самоорганізацію та самодисципліну у дітей [50, с. 12].

Розглянемо детальніше особливості цього підходу. Заглиблюючись в деталі підходу М. Монтесорі, можна виділити такі ключові аспекти:

Самовиховання та середовище:

- М. Монтесорі вважала, що дитина сама в собі має внутрішню потребу до навчання. Вона створила унікальне середовище, сприятливе для самовиховання, де дитина може вільно обирати та вивчати предмети за власним бажанням.

Вихователі як спостерігачі:

- Вихователі за концепцією М. Монтесорі виступають як спостерігачі та провідники, а не нав'язливі наставники. Їхнім завданням є створення умов для власного розвитку дитини, забезпечення усунення перешкод та надання необхідної допомоги.

Спеціально розроблені навчальні засоби:

- М. Монтесорі розробила унікальні навчальні засоби, спрямовані на стимулювання різних аспектів інтелектуального розвитку. Ці матеріали дозволяють дитині навчатися шляхом власного дослідження та відкриття.

Самостійність та вільний вибір:

- Однією з ключових принципів концепції є відданість принципу вільного вибору дитиною своїх занять. Це сприяє розвитку самостійності, відповідальності та внутрішньої мотивації.

Індивідуалізація та розвиток здібностей:

- М. Монтесорі підкреслювала унікальність кожної дитини та важливість індивідуалізованого підходу. Її метод передбачає врахування особливостей та здібностей кожної дитини для максимально ефективного розвитку.

Самооцінка та контроль:

- Концепція Монтесорі включає елементи самооцінки та контролю, що дозволяє дитині не лише вивчати новий матеріал, але й оцінювати свій власний прогрес.

Враховуючи зазначене вище впровадження концепції розумового виховання Марії Монтесорі в реальний освітній процес передбачає ряд конкретних прикладних аспектів, спрямованих на створення оптимальних умов для інтелектуального розвитку дітей. До них відноситься:

Організація робочого середовища:

1. Створення класних приміщень, обладнаних спеціальними матеріалами, які сприяють самовивченню. Це може включати в себе різноманітні навчальні ігри, пазли, числові матеріали тощо.

Розвиток системи матеріалів:

2. Розробка та впровадження спеціальних методичних матеріалів, які стимулюють розвиток конкретних розумових навичок. Наприклад, матеріали для вивчення основ математики, мови, природи тощо.

Організація вільних зон та робочих місць:

3. Створення вільних зон, де діти можуть вибирати завдання та матеріали для вивчення, а також робочих місць, обладнаних необхідними засобами.

Індивідуальний підхід:

4. Врахування індивідуальних особливостей кожної дитини при визначенні методів викладання та підборі матеріалів для самостійного вивчення.

Використання розвивальних ігор:

5. Залучення до навчального процесу розвивальних ігор, які стимулюють логічне мислення, уяву та творчі здібності дітей.

Оцінка та самооцінка:

6. Застосування методів оцінки та самооцінки, що дозволяють дітям розуміти свій власний прогрес та розвивати внутрішню мотивацію.

Підтримка вихователів:

7. Надання вихователям відповідних навчальних програм та підтримка їхнього професійного розвитку для ефективного впровадження концепції М. Монтесорі.

Співпраця з батьками:

8. Залучення батьків до освітнього процесу та надання їм інструментів для підтримки розвитку дитини вдома.

Впровадження концепції розумового виховання М. Монтесорі передбачає систематичність та комплексність заходів, які сприяють активному розвитку інтелекту дітей у відповідності з їхніми індивідуальними потребами та здібностями.

Таким чином, концепція розумового виховання за М. Монтесорі відкриває шлях до розуміння важливості індивідуального підходу до розвитку кожної дитини, де активна участь самої дитини є ключовим чинником у формуванні її розумового потенціалу та креативних здібностей [19].

Інший бік розгляду проблеми розумового виховання дітей вбачаємо в підході Ж. Піаже, який став визначальним у розумінні етапів та закономірностей розвитку інтелекту дитини. Ж. Піаже вважав, що розвиток розумових функцій відбувається через стадії, кожна з яких має свої особливості та завдання. Він виокремлював етапи, такі як сенсомоторний, пропорціональний та формальний операторний періоди, кожен із яких визначав важливі когнітивні досягнення дитини.

Жан Піаже виділяв чотири основні стадії розвитку когнітивних структур дитини, які відображають зміни в її мисленні та розумінні навколишнього світу. Це сенсомоторна стадія (0-2 роки), доопераційна стадія (2-7 років), конкретно-операційна стадія (7-11 років) та формально-

операційна стадія (понад 11 років). В контексті нашого дослідження, спрямованого на дітей дошкільного віку розглянемо перші два більш детально [16, с. 35]. Основними характеристиками перших двох стадій (або періодів) є:

Сенсомоторна стадія (0–2 роки):

- Фокус на розвитку сенсорних та моторних навичок.
- Дитина вивчає світ через дії та сприймання об'єктів.
- Розвиток об'єктової постійності (розуміння дитиною того, що об'єкт продовжує існувати навіть коли зникає з поля зору) та вибору дій з врахуванням реакції оточуючого середовища.

Доопераційна стадія (2–7 років):

- Розвиток мови та образного мислення.
- Формування символічного мислення та уявлення.
- Збільшення здатності до логічного мислення та розуміння причинно-наслідкових зв'язків.

Основні аспекти практичного впровадження цього підходу полягають у плануванні та реалізації освітніх заходів, спрямованих на індивідуалізацію та оптимальний розвиток кожної дитини. У педагогічному процесі важливо адаптувати матеріали до рівня розвитку дитини, забезпечуючи сприятливе середовище для формування не лише конкретних навичок, а й критичного мислення. Використання завдань та ігор повинно відповідати когнітивному рівню кожної вікової групи, сприяючи їхньому гармонійному розвитку [7, с. 63].

Співпраця та групова робота допомагають дітям взаємодіяти на різних етапах розвитку, надаючи можливість обміну досвідом та взаємному навчанню. Індивідуалізація навчання є ключовою у створенні персоналізованих підходів до розвитку кожної дитини.

Педагогічна діяльність, орієнтована на теорію Піаже, сприяє розбудові критичного мислення та формуванню стійких когнітивних структур.

Враховання індивідуальних рівнів розвитку та використання практичних завдань сприяють створенню ефективного освітнього середовища, сприятливого для глибокого та гармонійного розвитку дошкільників.

Підхід Ж. Піаже акцентує на активній взаємодії дитини з навколишнім світом, визнаючи роль самостійної діяльності та внутрішнього конструктивного процесу в формуванні розумових структур. Його теорія стала фундаментом для розробки методик навчання та виховання, спрямованих на стимулювання пізнавальних можливостей дитини та формування внутрішнього світогляду [36, с. 13].

О. Запорожець розробив теорію ампліфікації розвитку дитини. Висловлюючи думку про те, що штучне прискорення розвитку дитини, особливо в ранньому віці, може мати негативні наслідки, він визнавав необхідність створення сприятливих умов освітнього процесу, але одночасно попереджав від занадто швидкого та штучного просування у навчанні та вихованні. Запорожець підкреслював важливість врахування природних темпів розвитку дитини, її індивідуальних особливостей та готовності до прийняття нових знань. Він вважав, що штучне прискорення може призвести до стресу та перевантаження дитини, а також порушити гармонійний розвиток різних аспектів її особистості.

Згідно з його підходом, вихователі відіграють роль "ампліфікаторів", тобто тих, хто створює умови для посилення та розширення розвитку дитячого розуму. Основна ідея полягає в тому, щоб не лише надавати дітям інформацію, але й створювати ситуації, які стимулюють їхню активність та самостійність у власному навчанні [55].

Теорія ампліфікації визнає важливість індивідуалізації підходу до кожної дитини, враховуючи її унікальні особливості та темпи розвитку. Вихователі в цьому підході є не просто постачальниками знань, але й фасилітаторами, які активно взаємодіють з дітьми, сприяючи їхньому самовиявленню та саморозвитку. Основні принципи теорії ампліфікації



включають створення стимулюючого навчального середовища, активізацію та розвиток творчих здібностей, підтримку самостійного навчання та розбудову внутрішньої мотивації до вивчення нового.

Таким чином, О. Запорожець підтримував баланс між стимулюванням розвитку та уважним врахуванням індивідуальних потреб та можливостей кожної дитини. Його педагогічний підхід був спрямований на створення оптимальних умов для розвитку, але з урахуванням природних закономірностей та ритмів дитячого росту.

## **1.2. Аналіз сучасних психолого-педагогічних досліджень з питання використання ігрових технологій в розумовому вихованні дітей**

Основними напрямками сучасних психолого-педагогічних досліджень з питання використання ігрових технологій в розумовому вихованні дітей є визначення впливу окремих елементів ігрових технологій на розвиток когнітивних здібностей (уваги, пам'яті, мислення тощо); вивчення оптимальних умов та пролонгованості ігрових технологій (загалом) для досягнення максимального корисного впливу; особливості створення ігор, спрямованих на розвиток конкретних когнітивних здібностей в межах технології; дослідження соціального аспекту впливу ігрових технологій на розумове виховання дітей.

Впровадження ігрових технологій в освітній процес базується на забезпеченні врахування та реалізації максимально широкого спектру організаційно-діагностичних компонент. Априорним є те, що ігрові технології відзначаються своєю спроможністю створювати високоінтенсивні та захопливі сценарії, які залучають увагу дітей. Як зазначає Л. Артемова, гра являє собою природний механізм мотивації, що сприяє активному залученню дошкільників до освітнього процесу. Крім того, ігрові технології сприяють

індивідуалізації навчання, дозволяючи враховувати різні стилі навчання та темпи усвідомлення матеріалу [2, с.7].

На думку Г. Беленької, важливим елементом є інтерактивність, яка вбудована в ігрові сценарії. Вона сприяє активній взаємодії дітей з матеріалом та спільнотою, розвиваючи навички співпраці та комунікації [4, с. 36]. Гра створює умови для поглибленого засвоєння знань через практичні ситуації та вирішення реальних завдань. З психологічної точки зору, ігри сприяють емоційному розвитку, допомагаючи дітям керувати стресом та розвивати емоційний інтелект. Вони також сприяють розвитку творчості та пробудженню інноваційного мислення. Аналізуючи сучасні дослідження можемо виділити такі умови ефективної реалізації та впровадження ігрових технологій:

- Наявність педагогічних фахівців, які розуміють сутність ігрових технологій, володіють методикою їх використання та вміють інтегрувати їх у навчальний процес.
- Підготовка ефективного розвивального середовища що містить сучасні технічні засоби, такі як комп'ютери, планшети, інтерактивні дошки та програмне забезпечення, які дозволяють ефективно використовувати ігрові технології.
- Розробка якісного та освітньо цікавого контенту для ігрових сценаріїв, який відповідає віковим та когнітивним можливостям дітей.
- Можливість адаптації ігрових технологій до різних стилів навчання та потреб кожного вихованця, що дозволяє індивідуалізувати навчання.
- Використання системи оцінювання, яка враховує різні аспекти розумового виховання та вміння, що формуються за допомогою ігор.
- Співпраця з батьками для забезпечення підтримки вдома та розуміння їх очікувань від використання ігрових технологій.

- Впровадження стійкої та систематичної практики використання ігрових технологій в освітньому процесі, а також врахування змін у суспільстві та технологіях.
- Забезпечення Доступності: Забезпечення доступності ігрових технологій для всіх дітей незалежно від їхнього соціального статусу чи особливостей.
- Здійснення використання ігрових технологій в межах етичних норм та цінностей, з урахуванням можливих впливів на психічний стан дітей.

Важливо регулювати тривалість використання технологій відповідно до вікових та індивідуальних особливостей дітей та їхньої концентраційної здатності. Також рекомендується чергувати ігрові технології з іншими видами розвивальних занять, такими як фізичні вправи, творчі завдання та спілкування, щоб забезпечити різноманітність впливу на розумовий розвиток дитини [17]. Зміна ігрових технологій для розумового розвитку в освітньому процесі може відбуватися внаслідок кількох факторів. Перш за все, це може бути пов'язано з оцінкою ефективності конкретної технології. Якщо педагог чи батьки помічають, що дитина втрачає інтерес або не отримує необхідного розвитку, може бути прийняте рішення замінити ігрову технологію. Додатковим чинником є необхідність різноманітності та адаптації до індивідуальних потреб дітей. Різні технології можуть надавати різноманітні види впливу на когнітивний розвиток, тому чергування їх дозволяє забезпечити повноцінний спектр впливу на розумові процеси. Крім того, зміна технологій може впливати з швидких змін в області інформаційних технологій. Впровадження нових ігор чи програм може бути обумовлене вдосконаленням технічних можливостей чи врахуванням сучасних тенденцій у розробці педагогічних ігор для дітей. В будь-якому випадку конкретні зміни мають враховувати можливість відтворення для конкретного закладу докільної освіти ігрової технології [28, с. 111].

Створення ігор для розумового виховання дошкільників є складним процесом, що ґрунтується на ряді теоретичних та практичних принципів. Одним з ключових теоретичних основ є врахування фізіологічних, психічних та соціальних аспектів дитячого розвитку. Успішне врахування цих аспектів дозволяє створювати ігри, спрямовані на розвиток конкретних навичок та здібностей відповідно до вікових особливостей дітей [17].

Другим важливим аспектом є психологія гри. Розуміння того, як діти сприймають гру, їхні психічні реакції та емоції, є ключовим для створення ігор, які стимулюють позитивний емоційний досвід та активно взаємодіють з їхнім психічним станом.

Теоретичні основи навчання також грають важливу роль у створенні ігор для дошкільників. Важливо враховувати принципи конструктивізму, де дитина активно будує своє знання через власний досвід та взаємодію з оточенням. Це передбачає створення ігор, які сприяють власному відкриттю та дослідженню, розвивають критичне мислення та творчість [31, с. 131].

У практичному аспекті створення ігор для дошкільників передбачає індивідуалізацію завдань. Кожна дитина має свої унікальні особливості та потреби, ігри повинні враховувати ці індивідуальні особливості для максимально ефективного розвитку. Важливо враховувати ігрові сценарії, що стимулюють різні аспекти розвитку, включаючи мовлення, мислення, творчість та фізичний розвиток. Сприяння творчості в іграх є ще однією ключовою складовою. Ігри повинні надихати дітей на творчий процес, розвивати їхню уяву та стимулювати творчий підхід до вирішення завдань [41, с.162]. Формування соціальних навичок є невід'ємною частиною ігрового процесу. Гра в групі сприяє розвитку комунікаційних навичок, взаєморозуміння та спільної діяльності що ефективно пливає зокрема на вміння сприйняття інформації.

Однак наряду з розвитком різних навичок, важливо забезпечити безпеку та комфорт під час гри. Це включає в себе вибір відповідного

обладнання, врахування безпекових аспектів та відповідність ігрового середовища віковим та фізичним можливостям дітей. Спрямованість на повноцінний розвиток когнітивних, емоційних та соціальних навичок враховує індивідуальні особливості кожної дитини, стимулює творчий процес та формує позитивний емоційний досвід. З урахуванням цих теоретичних та практичних аспектів можна створювати ігри, які сприяють гармонійному розвитку дітей, стимулюють їхній інтелектуальний та емоційний розвиток, роблячи процес навчання захопливим та ефективним [51, с. 211].

Дослідження впливу соціального аспекту ігрових технологій на розумове виховання дошкільників є також одним з пріоритетних напрямків наукового пошуку. Науковці виділяють такі соціальні аспекти в межах ігрових технологій:

- Соціальна взаємодія:

Використання ігор в дошкільних закладах стимулює групову взаємодію. Діти вчаться спільно грати, вирішувати конфлікти та взаємодіяти, розвиваючи соціальні навички.

- Розвиток емоційної сфери:

Деякі ігри в межах технології можуть бути спрямовані на розвиток емоційного інтелекту. Вони допомагають дітям виражати свої почуття, розпізнавати емоції інших та вчити взаєморозумінню.

- Спільна творчість:

Додавання в технології ігор зі спільним творчим процесом ефективно впливають на розвиток нестандартних підходів до взаємодії та вирішення завдань. Діти разом створюють та діляться результатами своєї творчості, розвиваючи вміння співпрацювати.

- Формування вміння сприйняття завдань:

Використання ігор з чітко поставленими завданнями допомагає дітям розуміти і виконувати конкретні інструкції, що може бути корисним для їхнього подальшого навчання.

- Розвиток сприйняття соціальних ролей:

Ігри, що передбачають рольові сценарії, розвивають у дітей уяву та допомагають їм краще розуміти соціальні ролі.

- Контроль за часом та ресурсами:

Ігри, які включають управління часом та ресурсами, навчають дітей плануванню та ефективному використанню ресурсів.

Розвиток соціальних навичок, таких як спільна гра, вирішення конфліктів, спілкування та взаємодія, є важливим елементом розумового виховання, формуючи здатність дитини ефективно взаємодіяти з оточуючими. Гра в групі розвиває навички координації та спільної роботи, навчаючи дітей об'єднувати зусилля для досягнення спільних цілей, що сприяє розумовому вихованню через розвиток організаційних та комунікативних вмінь. Вирішення конфліктів та взаємодія в ігровому середовищі розвиває стратегічне мислення, аналіз ситуацій, прийняття рішень та передбачення наслідків, сприяючи розвитку розумових процесів. Групові ігри вимагають дотримання правил та організації, допомагаючи дітям розуміти важливість структурованості та порядку, ключових аспектів розумового виховання. Під час взаємодії в групі діти розвивають критичне мислення, аналізуючи інші думки, роблять висновки та вирішують завдання разом, сприяючи розвитку критичного мислення та логічного аналізу. Групова взаємодія в іграх сприяє розвитку емпатії та співпереживання, навчаючи дітей розуміти почуття інших та взаємно підтримувати, що впливає на їхню соціальну компетентність. Таким чином, групова взаємодія у ігрових ситуаціях сприяє комплексному розвитку соціальних та когнітивних навичок, що є важливим аспектом розумового виховання дітей дошкільного віку [39, с. 149].

Ігри, спрямовані на розвиток емоційного інтелекту, надають дітям можливість виражати свої почуття через ігрові ситуації. Це сприяє розвитку вміння розпізнавати та виражати свої емоції, що є важливим аспектом емоційного інтелекту та розумового розвитку. Ігри допомагають дітям розпізнавати емоції інших учасників, що сприяє розвитку емпатії та вміння відчувати та розуміти почуття оточуючих, позитивно впливаючи на соціальні навички. Граючи в ігри, діти вчаться взаєморозумінню, тобто здатності розуміти емоції інших та взаємодіяти з ними на чутливому рівні, що сприяє формуванню емоційної інтелігентності та соціальної компетентності. Регуляція емоцій у таких іграх допомагає дітям ефективно керувати своїми емоціями та розвивати навички контролю над своїм емоційним станом. Розуміння та вираження емоцій у ігровому контексті сприяє формуванню стресостійкості, навчаючи дітей впоратися з емоційними викликами та адаптуватися до змін в емоційному стані. Таким чином, ігри, спрямовані на розвиток емоційного інтелекту, не лише допомагають дітям розуміти та виражати свої почуття, але й мають величезний потенціал для формування емоційної розумової компетентності та соціальних навичок [32, с. 5].

Ігри з чітко поставленими завданнями вимагають від дітей уваги до деталей та концентрації на виконанні конкретних інструкцій, сприяючи розвитку їхньої здатності уважно слідкувати за інформацією та виконувати завдання точно. Чіткі завдання в іграх допомагають дітям розвивати логічне мислення, формуючи навички логічного аналізу та вираження власних думок. Граючи в ігри з чітко визначеними завданнями, діти навчаються ефективно виконувати завдання відповідно до встановлених інструкцій, що розвиває їхні навички виконання завдань і може бути корисним у навчанні та побутовому житті. Чіткі завдання в іграх допомагають дітям розуміти, що їм потрібно робити, і розвивають їхню самостійність у виконанні завдань, сприяючи формуванню навичок самоорганізації та самостійності. Виконання чітко поставлених завдань в іграх може викликати аналітичне мислення у

дітей, оскільки вони мають розуміти причинно-наслідкові зв'язки та приймати виважені рішення [47]. Отже, використання ігор з чітко поставленими завданнями сприяє розвитку концентрації, логічного мислення, навичок виконання завдань, самостійності та аналітичного мислення у дітей, що має позитивний вплив на їхнє розумове виховання.

Управління часом та ресурсами в іграх формує у дітей навичку планування. Дитина, занурена в гру, вивчає не лише вміння визначати свої цілі, але й стратегічно розподіляти час і ресурси для досягнення конкретного результату. Цей процес розвиває у них навички організації та спроможність ставити перед собою завдання та планувати шляхи їх вирішення.

Інший аспект впливу на розумове виховання полягає в тому, що діти вчаться раціонально враховувати доступні можливості, адаптувати свої стратегії в залежності від змін в грі та оптимізувати свої дії для максимізації результату. Це допомагає їм розвивати усвідомленість про важливість ресурсів і вчити їх використовувати наявні ресурси ефективно. Такий підхід до гри сприяє формуванню в дітей систематичного та стратегічного мислення, яке є надважливим важливим для їх розумового розвитку [38, с. 211]. Вони навчаються розуміти, що кожен їхній крок має свої наслідки, і вони повинні приймати виважені рішення, базуючись на доступних ресурсах та обставинах гри. Важливим елементом є також те, що такі ігри створюють ситуації, де діти повинні брати відповідальність за свої вчинки та вирішення завдань. Це допомагає виховувати в них почуття відповідальності та вміння самостійно вирішувати проблеми.

### **1.3. Роль ігрової технології в стимулюванні розумового виховання дітей**

Механізм стимулювання розумового виховання дітей дошкільного віку за допомогою ігрових технологій базується на взаємодії цих технологій з



розвитком різних аспектів дитячого когнітивного потенціалу. Ігрові технології надають можливість дітям експериментувати та імітувати різні ситуації в спеціально створеному середовищі, а також на основі спеціально створеного стимульного матеріалу. Отже ефект такого стимулювання залежатиме в першу чергу від підбору стимульного матеріалу, якості розвивального середовища та ігрових завдань створених для досягнення конкретної проміжної та загальної мети розумового виховання, а також від чіткого дотримання ігрового задуму, який підтримує цікавість дітей [1, с.14].

За своєю природою різні компоненти розумового виховання характерні гетерохронністю розвитку та взаємовпливом при формуванні. Відповідно до цього специфіка формування тих чи тих елементів передбачає підбір суміжних за змістом ігрових завдань, вони мають доповнювати один одного, допускається навіть дублювання з обов'язковим зміщенням акценту розвитку. Враховуючи сказане вище орієнтовний перелік ігрових завдань для розвитку різних компонентів розумового виховання може виглядати так:

Ігри для розвитку критичного мислення:

1. Логічні ігрові завдання:

- Ігри, що вимагають вибору оптимального рішення та обґрунтування вибору.
- Завдання з розв'язанням проблем, які спонукають дітей приймати рішення.

2. Завдання на визначення зв'язків:

- Ігри, в яких діти розпізнають взаємозв'язки між об'єктами чи подіями.
- Вправи, спрямовані на розуміння причинно-наслідкових зв'язків.

3. Аналітичні сценарії:

- Ігри, що передбачають розв'язання ситуацій за допомогою аналізу та обрання ефективних стратегій.
- Спільні ігри, де діти обговорюють та аналізують результати.

Ігри для розвитку інтелекту:

### 1. Гра з логікою:

- Завдання на розвиток логічного мислення та вміння виділяти головну думку.

### 2. Творчі завдання:

- Ігри, що стимулюють творчість та незвичайний підхід до вирішення завдань.

### 3. Задачі на увагу та концентрацію:

- Ігри, які вимагають уваги до деталей та концентрації на виконанні завдань.

### Ігри для розвитку вміння аналізувати:

#### 1. Ігри з розв'язанням проблем:

- Завдання, де діти розв'язують реальні або вигадані проблеми та обгрунтовують свої рішення.

#### 2. Аналіз ситуацій:

- Ігри, які передбачають аналіз різних ситуацій та вибір оптимальних шляхів дії.

### Ігри для розвитку вміння сприймати інформацію:

#### 1. Ігри на сприймання інформації:

- Ігри, де діти сприймають та усвідомлюють інформацію через різні чуття (зорове, слухове, дотикове).

#### 2. Графічні завдання:

- Ігри, які сприяють розвитку зорового сприймання та аналізу графічних образів.

#### 3. Завдання на пам'ять:

- Ігри, що включають завдання на запам'ятовування та розпізнавання інформації по пам'яті.

Кожен тип ігор відповідає конкретним цілям розвитку дитини та сприяє формуванню відповідних навичок та вмінь. Їх комбінування

допомагає забезпечити різнобічний вплив для розумового виховання. Коли діти стикаються з завданням вибору оптимального рішення, вони змушені аналізувати доступні альтернативи, враховувати можливі наслідки та обґрунтовувати свій вибір. Цей процес сприяє розвитку їхнього критичного мислення, оскільки вони навчаються оцінювати ситуації та приймати обдумані рішення [9, с. 55].

Визначення зв'язків в іграх також відіграє ключову роль у розвитку аналітичних навичок у дітей. Ігри, де діти розпізнають взаємозв'язки між об'єктами чи подіями, вимагають від них розвивати здатність сприймати та розуміти логічні зв'язки. Цей процес аналізу сприяє розвитку їхніх аналітичних навичок, допомагаючи їм розуміти структуру і взаємозв'язок між різними елементами, що сприяє глибшому розумінню навколишнього світу. Таким чином, гри, які визначають зв'язки, допомагають формувати у дітей аналітичне та системне мислення.

Завдання на розвиток логічного мислення та вміння виділяти головну думку в іграх сприяють розвитку інтелекту через активне використання когнітивних процесів. Розв'язання завдань на логіку вимагає від дітей аналізу та вибору оптимальних стратегій, що розвиває їхні критичне та логічне мислення. Вміння виділяти головну думку в іграх сприяє формуванню навичок аналізу та визначення ключових елементів інформації, що є важливими компонентами інтелектуального розвитку [49, с. 223].

Ігри, що стимулюють творчість та незвичайний підхід до вирішення завдань, також розвивають інтелект дітей. Вони сприяють розвитку творчих та нетрадиційних методів розв'язання проблем, що сприяє розширенню когнітивних здібностей. Ці ігри виховують у дітей гнучкість мислення, творчість та здатність до альтернативного підходу до ситуацій. Ігри, які вимагають уваги до деталей та концентрації на виконанні завдань, сприяють розвитку інтелекту шляхом вдосконалення уваги та когнітивних функцій. Вони вимагають від дітей активного сприйняття та обробки інформації, що

сприяє формуванню високого рівня уваги та удосконаленню когнітивних навичок, таких як спостережливість та швидкість обробки інформації [10, с. 74].

Завдання, де діти розв'язують реальні або вигадані проблеми та обгрунтовують свої рішення, сприяють розвитку вміння аналізувати через систематичний аналіз причин, наслідків та альтернативних варіантів рішень. Участь у таких завданнях вимагає від дітей уважного розгляду та оцінки різних аспектів проблеми, що сприяє розвитку їхніх аналітичних навичок.

Ігри, які передбачають аналіз різних ситуацій та вибір оптимальних шляхів дії, також сприяють розвитку вміння аналізувати. Участь у цих іграх вимагає від дітей визначення ключових елементів ситуації, їхнього взаємозв'язку та вибору стратегії дії. Це сприяє розвитку критичного та логічного мислення, а також формує навички аналізу та вибіркового усвідомленого підходу до різних ситуацій.

Погоджуємось з Н. Гавриш в тезі про те, що важливим елементом ефективної інформаційної взаємодії між дорослим та дитиною є спільний інтерес при застосуванні певного засобу [14, с. 23]. Ігри, де діти сприймають і усвідомлюють інформацію через різні чуття допомагають їм розпізнавати різні аспекти оточуючого світу та використовувати різні чуття для отримання інформації. Графічні завдання, які сприяють розвитку зорового сприймання та аналізу графічних образів, також розвивають вміння сприймати інформацію. Ці ігри допомагають удосконалювати здатність дітей сприймати і розуміти візуальні елементи, розрізняти деталі та взаємозв'язки між ними. Ігри, які включають завдання на запам'ятовування та розпізнавання інформації по пам'яті, розвивають вміння сприймати інформацію шляхом утримання та відтворення пам'яті. Ці ігри сприяють формуванню когнітивних навичок та покращенню пам'яті дітей.

## Висновки до 1 розділу

В ході теоретичної розвідки питання розумового виховання дошкільників за допомогою ігрових технологій, ми здійснили конкретизацію основних понять, таких як виховання, розумове виховання, засіб та ігрова технологія. Так, виховання розглядається як складний та багатогранний процес, в якому роль відіграє не лише передача знань, але й формування критичного мислення, самостійності та відповідальності. Розумове виховання постає елементом загального поняття який акцентує увагу на розвитку когнітивних здібностей, зокрема таких як критичне мислення, вміння сприймати інформацію, здійснювати її аналіз та синтез. Засобами є матеріальні та ідеальні елементи що виступають своєрідними сходинками для досягнення загальної освітньої мети. Вони є стратегічним аспектом в формуванні цілісної особистості дошкільника. Ігрові технології представляють собою засіб досягнення цих цілей, створюючи сприятливий простір для розвитку різних аспектів особистості. Розглянуті основні концепції розумового виховання за М. Монтесорі, Ж. Піаже, О. Запорожцем дозволили нам розкрити різноманітні підходи до розгляду особливостей розумового виховання, вікових особливостей розвитку інтелекту та інших компонентів.

Сучасні наукові погляди дозволили нам глибше зануритися у світ ігрових технологій в педагогічному процесі. Дослідження оптимальних умов та тривалості використання ігор, а також аналіз соціального впливу ігрових технологій на розумове виховання, розкрили широкий спектр можливостей цих технологій у формуванні комунікативних та соціальних навичок у дітей.

Окрему увагу приділено ролі ігрових технологій в стимулюванні розумового виховання дітей. В ході дослідження ми визначили, що використання ігрових технологій сприяє комплексному розвитку когнітивного потенціалу, формуванню навичок самостійності та відповідальності. Тим самим можемо засвідчити, що використання ігрових

технологій у дошкільному віці є необхідним та ефективним інструментом для розумового виховання дітей. Це сприяє не лише розвитку інтелектуальних здібностей, але й формуванню соціальних та комунікативних вмінь, необхідних для подальшої успішної адаптації в сучасному суспільстві.

Використання ігрових технологій в розумовому вихованні дітей дошкільного віку є ефективним механізмом стимулювання розвитку різних аспектів їхнього когнітивного потенціалу. Важливими факторами успіху є правильний підбір стимульного матеріалу, якість розвивального середовища та створення ігрових завдань з конкретною метою розумового виховання.

Важливо відмітити гетерохронність та взаємозв'язок різних компонентів розумового виховання. Відзначимо, що поєднання різних типів ігор сприяє різнобічному впливу на розвиток дитини, зокрема формування аналітичних, логічних, критичних мисленневих та творчих навичок.

Також важливим вважається, що ігри сприяють розвитку вмінь аналізу, вміння визначати зв'язки між елементами цілого, та основ навичок конструктивного вирішення проблем. Вони сприяють удосконаленню розумових функцій, а також розвитку уваги та пам'яті дітей. Підкреслимо також значущість ігрових технологій як засобу активного виховання та розвитку особистості дітей дошкільного віку.

## РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНИЙ БІК РОЗУМОВОГО ВИХОВАННЯ ДІТЕЙ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

### 2.1. Критерії відбору та оцінки ігрових технологій для розумового виховання дітей

Критерій – це вимірювальний стандарт або показник, який використовується для об'єктивної оцінки якості чи результативності навчання та виховання. Критерії визначають конкретні параметри, за якими можна визначити досягнення чи ефективність освітнього процесу. Вони допомагають оцінити рівень засвоєння знань, розвитку навичок, соціальну взаємодію та інші аспекти формування особистості. Критерії утворюють основу для об'єктивного визначення успішності дітей та елементів освітнього процесу.

Визначення критеріїв відбору та оцінки ігрових технологій для розумового виховання дітей є ключовим аспектом в їх подальшій реалізації, оскільки від цього залежить ефективність освітнього процесу та якість розвитку дітей. Визначення конкретних критеріїв сприяє науковій обґрунтованості та системності в обранні ігрових технологій. Це дозволяє адаптувати підходи до потреб кожної дитини, враховуючи її індивідуальні особливості та рівень розвитку. Оцінка соціального та емоційного впливу ігор на дітей в контексті визначених критеріїв може розкрити важливі аспекти їхнього загального розвитку [45, с. 228]. Виходячи з теоретичних основ досліджуваної теми зазначимо, що визначення критеріїв відбору та оцінки ігрових технологій для розумового виховання дітей дошкільного віку є комплексним завданням, що враховує різні аспекти. Перш за все, це пов'язано з необхідністю врахування індивідуальних особливостей кожної дитини, оскільки кожен має унікальні особливості сприйняття, потреби та темп розвитку. Іншим ключовим елементом є адаптивність ігрових технологій до вимог сучасного суспільства та змін в освітніх підходах. Забезпечення відповідності освітнім стандартам та педагогічним цілям є

важливим фактором при виборі ігор для дошкільників. Ґрунтуючись на попередніх теоретичних тезах пропонуємо власний перелік критеріїв відбору ігрових технологій виражений в таблиці 1.

Таблиця 1

Критерії	Опис
Розвивальна цінність	Спроможність гри сприяти розвитку різних аспектів когнітивних навичок, включаючи логічне мислення, увагу, пам'ять, та мовлення.
Вікова відповідність	Врахування особливостей розвитку дітей у відповідності до їхнього віку, забезпечуючи, що ігри відповідають рівню розумового розвитку дошкільників.
Сприяння соціальній взаємодії	Можливість ігор сприяти взаємодії між дітьми, розвитку соціальних навичок та спільної гри.
Когнітивний виклик	Здатність ігор створювати виклик для когнітивних здібностей дітей та стимулювати їхнє розвиток.
Стимулювання творчості	Здатність ігор стимулювати творчий розвиток та уяву у дітей.
Адаптабельність до індивідуальних потреб	Можливість адаптації ігор до індивідуальних потреб та особливостей кожної дитини.
Ефективність за ціллю	Спроможність ігор досягати конкретних педагогічних цілей та завдань, які спрямовані на розумовий розвиток.
Взаємодія з розвивальним середовищем	Врахування особливостей конкретного розвивального середовища при розробці та впровадженні ігрових технологій
Освітня орієнтованість	Зорієнтованість ігор на досягнення вимог змісту освіти та відповідність навчальним стандартам та програмам.
Розвиток моторики	Сприяння розвитку рухових навичок та моторики у дітей через ігрові технології з метою стимулювання інтелектуального



	розвитку.
Безпека та етика	Забезпечення того, що ігрові технології є безпечними та відповідають етичним стандартам для дітей.

Розглянемо більш детально кожний критерій. Розвивальна цінність ігрових технологій для розумового виховання дітей дошкільного віку ґрунтується на глибокому розумінні психолого-педагогічних основ розвитку когнітивних навичок. Цей критерій відображає фундаментальний підхід до використання ігор як ефективного засобу впливу на розумовий розвиток дітей. Логічне мислення визначається здатністю дитини до аналізу і синтезу інформації, розв'язання проблем та логічного висновку. Ігри можуть створювати ситуації, де діти повинні використовувати логіку для досягнення мети, розвиваючи при цьому цей аспект їхнього мислення [23, с. 56].

Увага, як важливий аспект когнітивного розвитку, розглядається тут в контексті концентрації уваги та здатності утримувати фокус на конкретному завданні. Ігри можуть бути спрямовані на підвищення рівня уваги дітей шляхом використання цікавих інтерактивних завдань.

Пам'ять, розглядувана з точки зору розвитку когнітивних навичок, включає в себе короткочасову і довготривалу пам'ять. Ігрові сценарії можуть включати елементи, що вимагають запам'ятовування та відтворення інформації, сприяючи розвитку обох аспектів пам'яті.

Мовлення в контексті розвитку когнітивних навичок означає не лише фізичну здатність вимовляти слова, але і розуміння мови, вживання слів у відповідних ситуаціях і розвиток словникового запасу. Ігри можуть створювати ситуації, що сприяють розвитку мовлення дітей через взаємодію та комунікацію [8].

Розвивальна цінність ігрових технологій ґрунтується на психолого-педагогічних принципах, що визнають індивідуальні особливості дитини,

допомагаючи в навчанні та розвитку кожної дитини. Використання гри в педагогічному процесі дозволяє адаптувати завдання до рівня розвитку кожного конкретного малятка, щоб забезпечити оптимальний інтелектуальний вплив та підтримку його потенціалу [45, с. 62].

Вікова відповідність ігрових технологій є ключовим аспектом, який базується на глибокому розумінні особливостей розвитку дітей у дошкільний період. Цей критерій передбачає структуроване і адаптоване навчальне середовище, що враховує фізіологічні, когнітивні та емоційні особливості малят. У дошкільному віці дитина перебуває на етапі формування основних когнітивних функцій, таких як сприйняття, мислення, пам'ять та мовлення. Врахування цих аспектів є ключовим у розробці ігор, орієнтованих на дошкільників.

Так фізіологічні особливості розвитку у цьому віці визначають здатність дитини до розумової активності та моторної координації. Ігри, спрямовані на розвиток моторики та рухових навичок, стають ефективним інструментом у формуванні не лише фізичних вмінь але і в розумовому вихованні.

Когнітивний аспект враховує розвиток сприйняття та уваги, які в цьому віці можуть бути обмеженими. Ігри, які спрямовані на розвиток уваги та сприйняття, допомагають дошкільникам впоратися з навчанням та сприяють формуванню базових когнітивних навичок. Емоційний розвиток важливий як компонент розвитку емоційного інтелекту, ігри мають створювати позитивне середовище для вираження емоцій. Забезпечення відповідності ігор віковим особливостям допомагає дітям зрозуміти та керувати своїми емоціями, що чинить безпосередній вплив на реалізацію наступного критерію [53].

Врахування індивідуальних темпів розвитку дитини є важливим аспектом. Гнучкість ігрових сценаріїв дозволяє кожному дошкільнику розвиватися відповідно до власних потреб та темпу, що сприяє максимальному використанню потенціалу кожної дитини. Отже, вікова

відповідність ігрових технологій у дошкільному віці базується на комплексному розумінні фізіологічних, когнітивних та емоційних аспектів розвитку дітей.

Критерій сприяння соціальній взаємодії у контексті ігрових технологій для дошкільників базується на розумінні соціального розвитку дітей та їхньої здатності взаємодіяти з іншими членами групи. На початковому етапі дитинства формується соціальний статус дитини в колективі, а ігри стають платформою для вивчення соціальних ролей та взаємодії. В період дошкільного дитинства дітям не лише цікаво взаємодіяти з іншими, але це також є ключовим моментом їхнього соціального розвитку. Ігри дозволяють дітям розвивати соціальні навички, такі як спілкування, співпраця та розв'язання конфліктів. Вони навчаються взаємодіяти з партнерами в грі, ділитися ресурсами, вирішувати завдання спільно та взаємодіяти з різними особистостями. Сприяння соціальній взаємодії також враховує розвиток емпатії та вміння розуміти почуття інших. Ігри можуть створювати сценарії, які спонукають дітей розглядати ситуації з точки зору інших учасників гри, що сприяє формуванню соціальної чутливості [41, с. 162].

Ключовим елементом є також розвиток комунікативних навичок. Діти вчаться висловлювати свої думки, слухати інших та ефективно спілкуватися. Ігри, де необхідно обговорювати стратегії, розв'язувати завдання та вислуховувати думки інших, сприяють розвитку мовлення та комунікаційних вмінь. Сприяння соціальній взаємодії в іграх для дошкільників визначається можливістю дитини відчувати себе часткою спільноти, встановлювати зв'язки з однолітками та розуміти важливість спільної гри. Такий підхід активно підтримує соціальний розвиток дітей, формуючи у них навички взаємодії та сприяючи створенню позитивного соціального середовища в дошкільному віці.

Безпека та етика в контексті ігрових технологій для дошкільників є фундаментальними принципами, які спрямовані на забезпечення

благополуччя та правильного етичного впливу на дітей. Цей критерій враховує ряд аспектів, які важливі для педагогічної спільноти та батьків у контролі за використанням ігор для розумового виховання [27].

По-перше, етико-педагогічні принципи цього критерію включають в себе забезпечення безпеки дитини як від фізичних, так і психологічних ризиків. Ігрові технології мають бути спроектовані так, щоб уникати негативного впливу на фізичне та психічне здоров'я дітей. Заходи безпеки повинні включати контроль за тривалістю гри, уникання агресивного чи насильницького контенту, а також мінімізацію можливості взаємодії зі шкідливими елементами в ігровому середовищі.

Другий аспект етики враховує відповідність ігрових технологій етичним стандартам. Це означає, що гри повинні пропагувати позитивні цінності, підтримувати моральний розвиток дітей та не сприяти формуванню шкідливих переконань чи поведінкових моделей. Дотримання етичних стандартів включає у себе в тому числі відсутність дискримінації, стереотипів чи використання агресивного мовлення в ігровому контенті [42, с. 37].

Третій аспект стосується захисту приватності та особистих даних дітей. Ігрові технології повинні гарантувати конфіденційність інформації, що збирається в процесі гри, та виключати можливість несанкціонованого доступу до особистих даних дітей. Загалом, етико-педагогічні принципи безпеки та етики в ігрових технологіях є визначальними для забезпечення позитивного та безпечного середовища для розвитку дітей. Ці принципи ставлять дитину в центр уваги, захищаючи її від ризиків та забезпечуючи відповідальне використання ігор в педагогічній практиці.

Критерій стимулювання творчості передбачає врахування ролі ігрових технологій у стимулюванні креативного мислення дітей. Гра як форма активності надає дітям можливість експериментувати, висловлювати власні ідеї та знаходити нетрадиційні рішення завдань. Цей процес сприяє розвитку

творчих мислинневих стратегій та уяви. Загалом, стимулювання творчості через ігрові технології базується на активному включенні дитини у творчий процес, надаючи їй можливість виражати себе, експериментувати та розкривати власний творчий потенціал. Цей процес сприяє всебічному розвитку особистості та формуванню творчого підходу до вирішення завдань [22, с. 70].

Адаптабельність до індивідуальних потреб базується на принципах індивідуалізації та персоналізації навчання, спрямованих на максимальне врахування потреб та рівня розвитку кожної окремої дитини.

Цей критерій передбачає наявність можливості ігрових технологій модифікуватися відповідно до рівня розвитку та навичок кожної дитини. Ігри чи ігрові завдання що складають основу ігрової технології мають бути адаптивними до індивідуального темпу навчання, враховуючи різні швидкості засвоєння матеріалу та особливості розвитку. Також критерій передбачає можливість адаптації ігор до конкретних особливостей дитини, таких як індивідуальні інтереси, потреби та стилі вивчення. Ігри повинні бути спрямовані на створення відповідних сценаріїв та завдань, які зацікавлять конкретну дитину та стимулюватимуть її активність. Також адаптабельність ігор повинна сприяти розвитку індивідуальних сильних сторін та компенсації слабких, спрямовуючи зусилля на розвиток конкретних аспектів, які потребують уваги.

Останній елемент цього критерію передбачає можливість ігрових технологій адаптуватися до різних стилів взаємодії з інформацією. Деякі діти краще вчаться через візуальні матеріали, інші — через аудіо або тактильні враження. Загалом, адаптабельність до індивідуальних потреб полягає в здатності ігор пристосовуватися до конкретних характеристик та потреб кожної дитини, забезпечуючи ефективне та персоналізоване виховання.

Ефективність за ціллю реалізовується через розробку педагогічних завдань, які вирішуються в процесі використання ігор. Ці завдання повинні

бути конкретними, завдяки чому можливо виміряти ступінь їх виконання та оцінювати досягнення дітей. Крім того, завдання повинні бути структурованими таким чином, щоб вони відповідали визначеним цілям.

Важливим компонентом цього критерію є використання педагогічних стратегій, які сприяють досягненню цілей та вирішенню завдань. Ігрові технології повинні бути інтегровані в освітній процес таким чином, щоб ефективно сприяти розумовому розвитку дітей. Перевірка ефективності стратегій відбувається через систематичний моніторинг та оцінку результатів. Педагоги повинні постійно відстежувати прогрес дітей у досягненні педагогічних цілей, вносячи необхідні корективи процес розумового виховання [33]. Аналіз та узагальнення даних про ефективність ігор в свою чергу дозволяє здійснити подальше удосконалення педагогічних стратегій та підходів. Результати досліджень мають впливати на вдосконалення методики та впровадження найефективніших практик у розумовому вихованні дітей. Загалом, ефективність за ціллю передбачає систематичне планування, розробку, виконання та оцінку педагогічних цілей і завдань, а також постійний цикл аналізу та вдосконалення педагогічних стратегій для максимального досягнення розумового розвитку дітей.

Взаємодія з розвивальним середовищем передбачає аналіз особливостей конкретного контексту, в якому буде використовуватися ігрова технологія. Важливо щоб дібрані ігри були адаптовані до конкретних умов розвивального середовища та/або давали інструменти додаткової взаємодії з цим середовищем. Це означає, що ігрові технології повинні бути спроектовані таким чином, щоб враховувати простір, доступні ігрові матеріали, а також можливості взаємодії з іншими дітьми та дорослими в цьому середовищі. Вихователям доцільно здійснювати регулярну оцінку ефективності розвивального середовища у впровадженні ігрових технологій що передбачають його використання, а також розширювати можливості

середовища враховуючи потенційні можливості використання інших технологій.

Когнітивний виклик передбачає оцінку технології на предмет можливості створювати виклик для когнітивних здібностей дітей та активно сприяти їхньому розвитку. Важливим аспектом тут є принцип відновлення викликів. Ігри повинні постійно ставити перед дітьми нові завдання, які передбачають різні рівні складності та допомагають їм постійно розвивати свої когнітивні здібності. Такий підхід сприяє уникненню нудьги та стимулює активність мозку. Ще одна складова цього критерію – це принцип динамічності когнітивних викликів, що передбачає змінність та розвиток змісту завдань відповідно до зростання та розвитку дітей. Ігри повинні адаптуватися до когнітивних змін та вдосконалення дітей, сприяючи поступовим змінам рівня когнітивних спроможностей [18, с.8].

Освітня орієнтованість в першу чергу передбачає врахування основних принципів педагогіки та психології навчання. Ігрові технології мають сприяти активному залученню дітей до процесу навчання, викликати інтерес і стимулювати їхні когнітивні функції. Одним із способів досягнення цієї мети є створення ігор, які поєднують розвагу та навчання, забезпечуючи педагогічний ефект.

Далі, важливим елементом є визначення освітніх завдань та цілей, які ігрові технології мають досягати. Ігри повинні бути спрямовані на розвиток конкретних компетенцій та навичок, які відповідають освітнім програмам для дошкільників. Інтеграція освітнього матеріалу в ігровий контекст передбачає що ігри повинні бути створені так, щоб навчальний матеріал впроваджувався в сам процес гри, надаючи дітям можливість засвоювати знання в невимушеній та цікавій формі [35, с. 11].

Важливість задіяння в ігрових технологіях критерію розвитку моторики та рухової активності детерміновано психо-фізіологічними основами функціонування організму дитини. Фізична активність може

сприяти процесам нейрогенезу, що означає утворення нових нейронів. Крім того, вона підтримує пластичність мозку, здатність мозку адаптуватися і змінюватися відповідно до нових досвідів. Це особливо важливо для розвитку та оптимізації мозкових структур, пов'язаних з когнітивними функціями. Також фізична активність збільшує кровообіг, включаючи потік крові до мозку. Це сприяє покращенню постачання кисню та поживних речовин до мозкових клітин, що в свою чергу підтримує їхню ефективність та відновлення. З цією метою ігри можуть включати завдання, які вимагають від дітей використовувати рухові навички для вирішення завдань [5, с. 23].

Другий важливий елемент в успішній реалізації ігрової технології – оцінка її ефективності. Критерії оцінки ефективності ігрової технології базуються на тому, на скільки технологія чинить вплив на формування та розвиток основних компонентів розумового виховання, а саме критичного мислення, вміння сприймати інформацію, аналізувати та на скільки ефективно вона синтезує знання, а також на методологічному забезпеченні технології. Відповідно до цього подаємо показники ступеня впливу ігрових технологій на розумове виховання дошкільників, на основі яких можна здійснювати оцінку ігрової технології (таблиця 2).

Таблиця 2

<b>Критерій</b>	<b>Рівень</b>	<b>Тлумачення</b>
Критичне мислення	Високий	Гра передбачає сценарії, що вимагають від гравця аналізу ситуацій, висування гіпотез та прийняття обґрунтованих рішень. Гравець систематично використовує критичне мислення у грі.
	Середній	Гра містить елементи, які стимулюють критичне мислення, але не завжди вимагає від гравця активного використання цього навчання. Критичне мислення може бути неодноразовим.



	Низький	Гра недостатньо пропагує критичне мислення, не надає відповідних сценаріїв або завдань для активного розвитку цього аспекту. Гравець може не розвивати критичне мислення.
Сприймання інформації	Високий	Гра активно стимулює гравця сприймати нову інформацію, яка систематично вбудовується в гру. Гравець ефективно засвоює та розуміє нові деталі та факти.
	Середній	Гра містить елементи, які сприяють сприйманню інформації, але не завжди є систематичними. Гравець отримує можливості для вивчення нового матеріалу, але без врахування індивідуальних особливостей.
	Низький	Гра недостатньо сприяє ефективному сприйняттю інформації. Вивчення нового матеріалу в грі може бути обмеженим або неефективним.
Вміння аналізу	Високий	Гра містить завдання, що вимагають від гравця аналізу існуючих знань та використання їх для розв'язання складних завдань. Гравець ефективно використовує аналітичні навички.
	Середній	Гра має елементи аналізу, але не завжди систематично спонукає гравця використовувати аналітичні навички. Аналітичний підхід може бути обмеженим у певних випадках.
	Низький	Гра недостатньо сприяє розвитку аналітичних здібностей. Аналіз існуючих знань та їхнє використання може бути недостатнім або неефективним.
Синтез знань	Високий	Гра включає завдання, що вимагають від гравця об'єднання та застосування різних елементів знань для створення нового розуміння або вирішення завдань. Гравець систематично застосовує синтез знань.
	Середній	Гра передбачає елементи синтезу знань, але не завжди спонукає гравця систематично використовувати ці навички. Вирішення завдань може вимагати неформального синтезу (заснований на

		інтуїтивному підході).
	Низький	Гра недостатньо сприяє розвитку навичок синтезу знань. Вирішення завдань може базуватися на рутинних діях без необхідності творчого об'єднання різних елементів знань.

Важливо підкреслити, що успіх ігрових технологій для розумового виховання залежить від їх здатності систематично стимулювати та розвивати ключові розумові функції дітей, інтегрувати нову інформацію в гру та підтримувати мотиваційну компоненту. Узагальнюючи, когнітивні аспекти гри для дітей визначаються рівнем розвиненості критичного мислення, сприйняття інформації, вміння аналізу та синтезу знань. Ігри з високим рівнем задіяності цих аспектів активно сприяють розвитку дитячого інтелекту, вимагаючи від гравців аналізу ситуацій, систематичного вивчення нової інформації та використання аналітичних і синтезуючих навичок [48].

Зокрема, ігрові технології високого рівня задіяння елементів розумового виховання передбачають завдання, що вимагають обґрунтованих рішень та активного застосування критичного мислення. Їхня систематичність в сприйманні інформації, аналізі та синтезі знань робить їх ефективними інструментами для розвитку когнітивних навичок дітей. Зазначимо також, що успішний розвиток когнітивних навичок у дітей обумовлений якісним впровадженням ігрових технологій в освітній процес, чергуванням діяльності та регулярним діагностичним компонентом.

## **2.2. Презентація збірки ігрових технологій для розумового виховання дошкільників**

З метою забезпечення завдань розумового виховання дошкільників нами було розроблено збірку ігрових технологій для дітей старшого дошкільного віку (Додаток А). Всі матеріали збірки можна адаптувати для

інших вікових груп та рівнів розвитку. Збірка включає 8 технологій, з акцентом на розвиток певного компонента розумового виховання дітей (критичне мислення, сприймання інформації, аналіз та синтез знань), по 2 технології на кожен компонент. Принцип підбору вправ ґрунтується на теоретико-методологічних особливостях розумового виховання дошкільників детально викладених в попередніх розділах нашого дослідження. Представимо кожен з технологій окремо.

Ігрова технологія «Лісовий детектив» спрямована на розвиток критичного мислення у дошкільників. Застосовуючи картки із зображенням лісових тварин, мапу лісу, плакат із завданнями та інші засоби, діти виконують різноманітні завдання. «Тваринний слід» розвиває спостережливість, «Загублені предмети» сприяє орієнтації в просторі, «Хто винен?» обговорює можливі варіанти поведінки тварин, «Будівництво гнізда» сприяє творчому розвитку, а «Збір ключів» розвиває співпрацю та командну роботу. Ця методика ґрунтується на інтерактивному навчанні, розвитку критичного мислення та сприянні творчості у дітей.

«Магічні лабіринти» – це ігрова технологія, призначена для розвитку критичного мислення та логічних навичок у дошкільників. Використовуючи магічні картки, маркери для малювання лабіринтів, рахункові об'єкти та інтерактивний ліс, діти залучаються до різноманітних ігрових завдань. Лабіринтні виклики сприяють творчому мисленню, де діти створюють та розв'язують лабіринтні загадки, обговорюючи свої логічні вибори. Магічні розрахунки використовують рахункові об'єкти для розв'язання математичних завдань, розвиваючи логічне мислення. Інтерактивний лісовий квест залучає дітей до відповідей на питання та розв'язання завдань, сприяючи обговоренню результатів та формулюванню логічних висновків. Магічні загадки стимулюють творчість та критичне мислення, а завдання «Творчий лісовий пейзаж» дозволяє дітям виражати свої ідеї через створення власного лісового пейзажу. Основна ідея технології полягає в поєднанні навчання та

гри, де кожне завдання спрямоване на розвиток конкретного аспекту критичного мислення та логічних навичок. Інтерактивний характер технології має на меті підтримку активної участі та включеності дітей, в тісній взаємодії зі стимулюючим освітнім середовищем.

«Казковий світ інформації» спрямований на розвиток вміння сприймати інформацію та розуміти її в прив'язці до контексту. В «Магнітній історії» діти творять власну казкову історію, обговорюючи свої вибори та розвиваючи творчість. «Казкова літературна рольова гра» дозволяє дітям грати ролі казкових персонажів, розвиваючи діалогове мовлення та висловлення думок. «Вгадай за описом» сприяє розвитку здатності сприймати інформацію, а «Інформаційний казковий квест» включає пошук фактів в казкових книгах та обговорення їх з дітьми. «Казковий інформаційний сюрприз» має на меті підтримку обміну інформацією між дітьми, сприяючи активному обговоренню вивченої інформації. Основна ідея технології полягає в створенні інтерактивного та захопливого середовища для сприйняття та розуміння інформації, де гра та обговорення є ключовими елементами для досягнення цілей розвитку дітей.

Дещо з іншого боку вплив на розвиток вміння сприймати інформацію чинить ігрова технологія «Космічний мандрівник». У «Пошуку зорі» діти використовують космічну карту для вивчення зір на небі, акцентуючи на обговоренні їхніх властивостей. «Космічна експедиція» включає рольову гру та взаємодію з фігурками космонавтів. «Творча зоряна мозаїка» дозволяє дітям використовувати м'які космічні іграшки для створення власних зоряних мозаїк, розвиваючи творчість та обговорюючи утворені мозаїки. «Відгадай планету» стимулює дітей вивчати факти та цікавості про планети через гру з картками із питаннями. У «Іншопланетянській дружбі» діти створюють свого власного іншопланетянина, використовуючи різноманітні матеріали, та розповідають про його особливості, сприяючи обговоренню різноманітності та уявних світів.

«Аналітична майстерня» – технологія що спрямована на розвиток вміння аналізувати інформацію та розвиток аналітичних навичок серед дітей. У «Словесній мозаїці» діти використовують літери на магнітній дошці для складання слів та фраз, це заохочує їх пояснювати значення створених слів та висловлювати свої думки. «Розгадай зображення» включає розгляд мозаїчних карток та обговорення їх деталей. В ігровому завданні «Лупа дослідника» діти використовують лупи для ретельного вивчення зображень та пояснення своїх спостережень. «Математичний лабіринт» передбачає використання магнітів з числами для вирішення завдань та аналізу математичної інформації. В завданні «Запитання та відповіді» діти використовують картки із запитаннями для стимулювання обговорення та аналізу різних тем, вихователю тут доцільно допомагати дітям висловлювати свої думки та давати відповіді.

В технології «Казкова лабораторія» розвиток вміння аналізувати інформацію та логічного мислення відбувається через використання казкових карток, ляльок казкових героїв, дошки для сценаріїв, запитань для розгадування сюжету та будівельних елементів для створення казкового світу. В завданні «Розігрування сценаріїв» діти обирають казковий сюжет, далі обирають ляльки героїв та розігрують сцену, завдання вихователя – заохотити обговорення подій та мотивів героїв. «Вигадай свою казку» включає використання будівельних елементів для створення свого казкового світу та розповіді його історії, спонукаючи дітей аналізувати логіку та послідовність подій. «Казковий кросворд» передбачає отримання дітьми карток із словами або ідеями з казок та вибудовування кросворду, це сприяє обговоренню змісту та взаємозв'язків між словами. Завдання «Запитання до героїв» включає вибір картки з картинкою казкового героя та відповіді на запитання щодо його дій та характеру. «Казковий театр» передбачає спільне створення казкового театру за власним сценарієм та проведення коротких

ігрових вистав. Підтримуючи обговорення та аналіз подій у виставі, технологія стимулює творчий підхід дітей до казкових сценаріїв.

Технологія «Мозаїчна фантазія» спрямована на розвиток вміння синтезувати інформацію та творчого мислення старших дошкільників. Всі завдання технології передбачають складання елементів мозаїки в невимушеній ігровій атмосфері, епілогом такої діяльності стає масштабна колективна мозаїка. У «Мозаїчній розповіді» діти обирають елементи та складають мозаїчне зображення, розповідаючи про те, що вони зобразили. «Колаж кольорів» включає вивчення властивостей кольорів та обирає елементів за кольоровою гамою. «Мозаїчна геометрія» передбачає завдання із створення мозаїчних зображень за допомогою геометричних форм. «Тематичні мозаїки» включають створення мозаїк на певну тему, що спрямовує дітей на конкретний контекст. У завданні «Груповий проєкт» діти утворюють групи та спільно створюють велику мозаїку, об'єднуючи свої індивідуальні творіння. Технологія заохочує співпрацю та комунікацію між дітьми під час групової роботи.

Остання технологія збірки – «Веселковий калейдоскоп», спрямована на розвиток вміння синтезувати інформацію та уяву у дітей дошкільного віку через ігровий процес створення веселих та унікальних калейдоскопів. Для цього використовуються кольорові папірці та липучки для створення різнокольорових елементів, папірці з зображеннями для різноманітності, дзеркала різних форм і розмірів для створення ефекту калейдоскопу, а також картони та клей для створення основи калейдоскопа. В завданні «Кольоровий лабіринт» діти обирають кольорові папірці та створюють калейдоскоп у формі лабіринту, експериментуючи з різними кольорами. «Магічний ліс» передбачає використання картинок із зображеннями для створення калейдоскопа, який нагадує чарівний ліс. В завданні «Форми та силуети» діти використовують дзеркала та картон, щоб створити калейдоскоп із цікавими формами та силуетами, розглядаючи, як форми можуть змінюватися при

обертанні дзеркал. «Танець кольорів» включає створення калейдоскопів, що відображають рух кольорів, які асоціюються з рухом танцю, і обговорення емоцій та асоціацій, які викликає кожен калейдоскоп. Під час «Гри у формознавців» діти називають та розпізнають різні геометричні форми, які вони бачать у своїх калейдоскопах, вихователь сприяє використанню термінів для опису форм та спільній грі.

## Висновки до 2 розділу

У другому розділі нами були визначені та обґрунтовані критерії відбору ігрових технологій у контексті розумового виховання дітей. Зосередилися на ключових аспектах, таких як розвивальна цінність, вікова відповідність, сприяння соціальній взаємодії, когнітивний виклик, стимулювання творчості, адаптабельність до індивідуальних потреб, ефективність за ціллю, взаємодія з розвивальним середовищем, освітня орієнтованість, розвиток моторики, безпека та етика. Визначивши ці критерії, детально розкрили їхні внутрішні особливості та вплив на розумове виховання. Кожен критерій висвітлено з точки зору його значення для розвитку дитини та сприяння конкретним аспектам її когнітивних навичок. Підкреслено, як кожен критерій сприяє комплексному підходу до розвитку розумових здібностей у дітей. Зокрема, у фокусі були показники впливу ігрових технологій на розумове виховання, здійснюючи детальний розгляд впливу на критичне мислення, сприймання інформації, аналіз та синтез. Зазначили, як кожен аспект розумового виховання розвивається через використання ігрових технологій.

Також здійснили докладний опис розробленої нами збірки ігрових технологій з розумового виховання. Розглянуто конкретні приклади ігор, які демонструють відповідність визначеним критеріям та ефективність у розвитку розумових здібностей. Виділено особливості кожної гри та її внесок у покращення когнітивного розвитку дітей. Зазначено, як кожна гра взаємодіє з конкретними аспектами розумового виховання та сприяє їхньому вдосконаленню.

Так, запропонована нами збірка включає 8 технологій, кожна з яких акцентує на розвитку конкретного аспекту когнітивних здібностей, таких як критичне мислення, сприймання інформації, аналіз та синтез знань. Кожна ігрова технологія в збірці має свої унікальні завдання та методи, спрямовані на активізацію розвитку конкретних навичок у дітей. Наприклад, технологія



«Лісовий детектив» сприяє розвитку критичного мислення через вирішення завдань, пов'язаних із спостережливістю та розв'язанням проблем. «Магічні лабіринти» спрямовані на розвиток критичного мислення та логічних навичок через інтерактивні ігрові завдання та квести.

Елементи ігрових технологій в збірці підкреслюють важливість інтерактивного навчання та активного включення дітей в освітній процес. Ігрові технології гармонійно взаємодіють та доповнюють стимулююче середовище для розумового виховання. Загалом, розроблена збірка ігрових технологій є комплексним інструментом для розумового виховання дітей дошкільного віку, сприяючи їхньому гармонійному розвитку та підготовці до подальшого навчання.

## ВИСНОВКИ

Отже, наша робота в цьому дослідженні була здійснена за чотирма основними напрямками:

1. Уточнення основного понятійного апарату: в ході нашого дослідження ми провели детальний аналіз основних понять, пов'язаних із розумовим вихованням дошкільників та використанням ігрових технологій в цьому процесі. Ми чітко визначили сутність виховання як багатогранного процесу, в якому важливу роль відіграє формування критичного мислення, самостійності та відповідальності. Термін "ігрові технології" ми розглянули як засіб досягнення цих цілей, надаючи дітям можливість розвивати різні аспекти особистості через ігровий процес.

2. Теоретичний базис використання ігрових технологій: у нашому дослідженні ми ретельно дослідили теоретичний базис використання ігрових технологій в розумовому вихованні дошкільників. Розглянуті концепції видатних педагогів та психологів, таких як М. Монтесорі, Ж. Піаже, О. Запорожець, стали фундаментальними основами для розуміння основ розумового виховання та визначення ключових аспектів цього процесу. Ці теоретичні основи ми поглибили через аналіз сучасних наукових поглядів на використання ігрових технологій в педагогічному процесі та їхній вплив на розвиток різних елементів розумового виховання у дітей.

3. Особливості відбору та оцінки ігрових технологій: ми зосередилися на детальному аналізі критеріїв відбору ігрових технологій для розумового виховання. Розвивальна цінність, вікова відповідність, соціальна взаємодія, когнітивний виклик, творчість, адаптабельність, ефективність, взаємодія з розвивальним середовищем, освітня орієнтованість, розвиток моторики, безпека та етика — кожен критерій був ретельно проаналізований. Ми детально вивчили їхні внутрішні особливості та вплив на розумове виховання дітей, надаючи повний обсяг інформації для вибору оптимальних ігрових технологій.

4. Авторська збірка ігрових технологій: завершальною частиною нашого дослідження стала розробка авторської збірки ігрових технологій для розумового виховання дітей дошкільного віку. Ми представили конкретні приклади ігор, їхні особливості та вплив на розвиток розумових здібностей. Ця збірка враховує всі визначені критерії та сприяє комплексному підходу до розвитку розумових навичок у дітей.

Ігрові технології ефективно впливають на розумове виховання дошкільників, створюючи ефект зацікавлення у взаємодії з освітнім середовищем та стимулюючи їх увагу. Графічні елементи та сюжети ігор можуть зробити процес розумового виховання більш привабливим. Крім того, ігри сприяють розвитку когнітивних навичок, адаптуючись до рівня кожної дитини. Важливим аспектом є створення безпечного середовища для вивчення та експериментів. Деякі ігри сприяють творчому мисленню та стимулюють фантазію, що також є стимулюючим фактором розумового виховання. Структура ігрових технологій передбачає інтуїтивну можливість постійного моніторингу в іграх, що дозволяє відстежувати прогрес та оцінювати розвиток дитини на кожному етапі впровадження технологій. Ігрові технології об'єднують навчання та розвагу, сприяючи повноцінному розвитку різних аспектів особистості дітей дошкільного віку.

Загалом, наше дослідження мало на меті глибоке проникнення в аспекти використання ігрових технологій в розумовому вихованні дошкільників, що дозволяє надати обґрунтовані висновки та практичні рекомендації для педагогів та батьків. Так, при використанні ігрових технологій в умовах ЗДО та сім'ї радимо враховувати таке:

- Ретельний відбір ігор (педагогам та батькам слід уважно обирати ігри, звертаючи увагу на їхню розвивальну цінність, вікову відповідність, ступінь відповідності до індивідуальних потреб дитини тощо);
- Різноманітність жанрів ігор (рекомендується використовувати технології що включають різноманітні жанри ігор, такі як логічні,

творчі, едукативні, для забезпечення комплексного розвитку різних аспектів когнітивних навичок);

- Активна співпраця (взаємодія батьків та педагогів є важливим елементом. Обговорення вибору ігор, обмін досвідом та спільне спостереження за розвитком дитини сприяє ефективному використанню ігрових технологій);
- Підтримка творчості (розвиток творчих здібностей сприяє глибшому розумінню навколишнього світу, слід стимулювати дошкільників до проявів творчості при використанні ігрових технологій);
- Систематичний моніторинг (слід здійснювати систематичний комплексний моніторинг розвитку дитини, враховуючи моторні, когнітивні та емоційні сторони).

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в аналізі особливостей впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в ігрову діяльність для розумового виховання, а також в розробці конкретних ігрових технологій з використанням ІКТ. Також перспективним напрямком досліджень можуть стати теоретичні та прикладні пошуки способів індивідуалізації ігрових технологій.

### Список використаних джерел

1. Азарова Л. Є., Франчук Н. Л. Організація ігрової діяльності дошкільників як соціально-педагогічна проблема: URL: [https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Bernatova8/subor/Azarova\\_Franchuk.pdf](https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Bernatova8/subor/Azarova_Franchuk.pdf)
2. Артемова Л. В. Щоб дитина хотіла і вміла вчитися. Дошкільне виховання. 2000. № 5. С. 6-7.
3. Базовий компонент дошкільної освіти / авт. кол-в: Байер О. М., Безсонова О. К., Брежнєва О. Г., Гавриш Н. В. [та ін.]; наук. кер.: Т. О. Піроженко. Київ : Видавництво, 2021. 37 с.
4. Беленька Г. В. Кольорове намисто: навчально-методичний посібник для вихователів та батьків дітей дошкільного віку. К.: Сім кольорів. 2014. 76 с.
5. Біла І. М. Психологія дитячої творчості. К: Фенікс, 2014. 200 с.
6. Біла І. М. Розвиток пізнавальної діяльності дошкільників. Кам'янець-Подільський: ПП Мошинський В. С., 2009. 120 с.
7. Білер О. С. Вплив розвивального середовища на розвиток сенсомоторного інтелекту молодших дошкільників. Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології : науковий журнал. Сумський держ. пед. ун-т ім. А. С. Макаренка за заг. ред. А. А. Сбруєва, М. А. Бойченко, О. Є. Антонова та ін. 2019. № 9 (93). С. 56–68.
8. Богуш А. М., Луцан Н. І. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників: мовленнєві ігри, ситуації, вправи. Навч.- метод. посібник. – К. : Видавничий дім “Слово”, 2008. – 256 с.
9. Бутенко В. Г. Психолого-педагогічні основи ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку. Педагогічні науки. 2016. № 1 (72). С. 51-56.
10. Ваганова Н. А. Розуміння старшими дошкільниками нової інформації у вербальній і візуальній формах: дис. ... канд. психол. наук: 19.00.07 / К., 2006. – 172 с.

11. Ватаманюк Г. А. Інтелектуальна гра, як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності дошкільників. Початкова школа. 2008. № 6. С. 40-56.
12. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: Посіб. для студ. пед. вузу та викладачів., уклад.: Мішкурова В. Ф.; Пащенко М. І. К.: Наук. світ, 2011. 270 с.
13. Волинець Ю. О., Стаднік Н. В. Ігрові технології як засіб логіко-математичного розвитку дітей старшого дошкільного віку. Готовність дитини старшого дошкільного віку до систематичного навчання в школі: матеріали всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції (6, 13, 20 квітня 2023 р., м. Київ). Київ : Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України, 2023. 349 с.
14. Гавриш Н. В. Інформаційно-ігрова технологія як засіб активізації інтелектуальних та мовленнєвих дій дошкільників. Українсько-польські студії: актуальні проблеми педагогічної теорії та практики. 2015. С. 21-25.
15. Гончарова Н. О. Використання ігрових технологій в STEAM освіті. Нові технології навчання. Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України. 2016. Вип. 88. Ч. 2. С. 160–163.
16. Гришко О. І. Діагностика інтелектуального розвитку старших дошкільників. Сучасні тенденції розвитку теорії і практики дошкільної освіти: зб. наук. праць за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної конференції, 19- 20 травня 2010 р. Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка [та ін.]. Полтава, 2010. С. 33-39.
17. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. К.: Академвидав, 2014. 352 с.

18. Дичківська І. М. Розвивати інтелектуальну обдарованість. Технології раннього навчання Глена Домана. Палітра педагога. Київ : Світич, 2004. № 2. С. 7–10.
19. Дичківська І. М., Поніманська Т.І. М. Монтессорі: теорія і технологія. К.: Видавничий дім «Слово», 2009. 304 с.
20. Дошкільна педагогіка: навчальний підручник. за заг. ред. Т.І.Поніманської. Київ: Академвидав, 2006. 360 с.
21. Замелюк М. І., Мордас Д. О., Матвійчук А. М. Ігрова терапія як інструмент у зростанні та розвитку дітей. Психологічні основи здоров'я, освіти, науки та самореалізації особистості: Матеріали XIV Міжнародної науково-практичної конференції. ВНУ імені Лесі Українки, за заг. ред. М. І. Магдисюк. Луцьк : Вежа-Друк, 2022. С.54-57.
22. Івершинь А. Г. Розвиток інтелекту дошкільника засобами продуктивної діяльності. Наука і освіта : наук.-практ. журнал. 2008. № 6. С. 69-72.
23. Імбер В. І. Розвиток логічного мислення дітей дошкільного віку. Наукові записки. Серія. Педагогіка і психологія: зб. наук. праць / ред. кол. В. І. Шахов, М. І. Сметанський, О. В. Шестопалюк. Вінниця, 2012. Вип. 38. С. 54-56.
24. Іншакова І. Є. Ігрова технологія як ефективний засіб розумового виховання дітей в сучасному закладі дошкільної освіти. Collection of scientific papers «ЛОГОΣ». 2023. С. 193-194.
25. Карабаєва І. І., Яценко Т. В., Пасічник А. В. Інтелектуально обдаровані дошкільнята: підтримка та супровід. Київ : Шкільний світ, 2011. 128 с.
26. Кейс І. Г., Гелебрант І. В. Теоретичні аспекти підготовки дітей шостоко року життя до навчальної діяльності у школі. Актуальні проблеми сучасної дошкільної освіти : збірник тез доповідей за матеріалами

- Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції (від 26 жовтня 2017 року). С. 15-17.
27. Ключко Н. Б. Організація ігрової діяльності дошкільників як методична проблема : веб-сайт. URL: <http://klochko.vk.vntu.edu.ua/file/14c13b952dd1677b7cfb4779a718b779.pdf>
28. Ковалевська Н. В., Пасічніченко А. В. Ігрові технології у просторі ЗДО. С.110-114. URL <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/18746/1/20.pdf>
29. Кондраткова В. В. Розумове виховання дошкільників. К.: Школа, 1979. – С. 6-24.
30. Концепція розвитку дошкільної освіти в Україні/ Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/gromadske-obgovorennya/2020/06/03/ostatochne.docx> (дата звернення: 21.07.2023).
31. Кошель А. П., Дмитренко, О. С. Ігрові технології в освітньому процесі закладів дошкільної освіти. InterConf. 2020. №1 (28). С. 128-131.
32. Крутій К. Л. Едьютейнмент: навчання як розвага. Дошкільне виховання. 2017. № 1. С. 2–6.
33. Крутій К. Л. Місце едьютейнменту в ігровій діяльності дошкільників. URL: <http://ukrdeti.com/wp-content/uploads/2018/02/Едьютейнмент-та-ігрові-технології-Стаття-К.Крутій.pdf>
34. Кудрявцева О. А. Активізація розвитку мислення старших дошкільників засобами пошукових дидактичних ігор. Наука і освіта : наук.-практ. журнал. 2008. № 6. С. 99-103.
35. Лаврентьєва Г. П., Титаренко Т. М. Практична психологія для вихователя. Київ : ВІПОЛ, 2011. Вип. І. 40 с.
36. Лохвицька Л. В. Формування пізнавальних інтересів у навчально-ігровому середовищі. Дошкільне виховання. 1999. №10. С. 8-14.
37. Луцик І. В. Рухливі ігри в дитячому садку.: Основа: “Тріада+”, 2008. 110 с.



- 38.Любченко І. І. Мислення у старших дошкільників як запорука успішного навчання і виховання : зб. наук. праць. Умань, 2014 № 3. С. 209-214.
- 39.Любченко І. І. Педагогічні умови розвитку логічного мислення у старших дошкільників. Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. 2011. Вип. 3. С. 146-152. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/znpudpu\\_2011\\_3\\_21](http://nbuv.gov.ua/UJRN/znpudpu_2011_3_21)
- 40.Любченко І. І. Мислення у старших дошкільників як запорука успішного навчання і виховання: зб. наук. праць Уманського державного педагогічного університету ім. П. Тичини. Умань, 2014. № 3. С. 209-214.
- 41.Ніколаєнко Ю. О. Ігрові технології для формування «soft skills» на заняттях з іноземної мови у ЗВО. Психолого-педагогічні координати розвитку особистості: зб. наук. матеріалів III Міжнар. наук.-практ. конф., 2 – 3 черв. 2022 р. Полтава : Нац. ун-т ім. Ю. Кондратюка, 2022. С. 161–163.
- 42.Падалка О. С. Педагогічні технології : навч. посіб. для вузів. К., 1995. 61 с.
- 43.Підлипняк І. Ю. Інтелектуальний розвиток дітей дошкільного віку в умовах сучасного закладу дошкільної освіти. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 5 : Педагогічні науки: реалії та перспективи. 2020. Вип. 73(2). С. 40-43. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu\\_5\\_2020\\_73\(2\)\\_\\_11](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu_5_2020_73(2)__11)
- 44.Піроженко Т.О Становлення внутрішньої картини світу дошкільника : монографія. Кіровоград: Імекс-ЛТД, 2012. 236 с.
- 45.Піроженко Т.О. Ігрова діяльність дошкільника : молодший дошкільний вік. Київ : Генеза. 2016. 88 с.

- 46.Проскура Є. В. Розвиток пізнавальних здібностей дошкільника. Київ: Школа, 2010. 323 с.
- 47.Розвиваємо увагу й логічне мислення. Х.: Вид. група «Основа», 2007. 112 с.
- 48.Розумне виховання сучасних дошкільнят: Методичний посібник/ Н. В. Гавриш, О. Г. Брежнєва, І. Р. Кіндрат, О. Д. Рейнпольська, Київ: “Слово”, 2015. 176 с.
- 49.Савченко Л.Л. Інтелектуальний розвиток дітей старшого дошкільного віку як складник розумового розвитку. Педагогічні науки: реалії та перспективи. 2019. № 71. С. 221-224.
- 50.Сенсорний розвиток: з досвіду роботи. 5– 6(7) років/ Авт.-упоряд. М. Л. Кривоніс, О. Л. Дроботій. Харків: Видавництво “Ранок”, 2012. 256 с.
- 51.Сердюк І. К. Деякі аспекти використання ігрових технологій у роботі з дітьми дошкільного віку. InterConf. 2020. № 1 (34). С. 208-212.
- 52.Сікорська С. В. Методична розробка «Дидактична гра як засіб розвитку мислення дошкільника»: веб-сайт. URL: <https://chessprogress./uk/personalizaciya/metodicheskaya-razrabotka-didakticheskieigry-dlya-doshkolnikov-metodicheskaya-razrabotka-didakticheskaya.html>
- 53.Хало З. П. Інтелектуальний розвиток дитини у системі дошкільного виховання Німеччини : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01. Дрогобич, 2008. 22 с.
- 54.Чекстєре О. Ю. Наслідки заміни ігрової діяльності дітей іграми у віртуальному просторі. Психологічна газета. 2015. №1. С. 10-14
- 55.Шулигіна Р. А. Розумовий розвиток дошкільників: психолого-педагогічні детермінанти. Психологічний і педагогічний дискурс: наукові записки вчених : збірник матеріалів конференції. За заг. ред. проф. Т. О. Олефіренка. К.: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2020. 344 с.