Устим ПАСТЕРНАК,
здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
Тернопільського національного педагогічного університету
імені Володимира Гнатюка (м. Тернопіль)
e-mail: ustikusmpaster@gmail.com

Науковий керівник:
Олена ГУЗАР,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки та менеджменту освіти
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка (м. Тернопіль)

РОЗВИТОК МОВЛЕННЄВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ПЕРШОКЛАСНИКІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У КОНТЕКСТІ РЕАЛІЙ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Розвиток початкової освіти в Україні зазнав істотних змін унаслідок реалізації Концепції «Нова українська школа» (НУШ). Сьогодні особливого значення набуває не стільки накопичення учнями певного обсягу знань, скільки формування ключових компетентностей, необхідних для подальшого навчання та повноцінної соціалізації. Однією з них, відповідно до Державного стандарту початкової освіти, є здатність вільно користуватися державною мовою. Основи цієї компетентності закладаються вже на початковому етапі навчання, передусім у першому класі. Саме в цей період дитина адаптується до нових умов, переходить від переважно ігрового дошкільного життя до систематичної навчальної діяльності. Тому питання розвитку мовленнєвої компетентності першокласників за допомогою ігрових технологій є надзвичайно важливим. Гра в цьому віці продовжує відігравати провідну роль у житті дитини, а її поєднання з навчанням дає можливість зробити освітній процес природнішим та ефективнішим.

Практика реалізації принципів НУШ засвідчує, що традиційні способи навчання мови, засновані переважно на механічному запам’ятовуванні правил і багаторазовому відтворенні навчального матеріалу, не завжди відповідають віковим можливостям шестирічних школярів. Сучасні діти

потребують постійної зміни видів діяльності, руху, емоційної взаємодії та активної участі в освітньому процесі. Особливо це стосується формування мовленнєвих умінь, адже вони розвиваються передусім через практичне спілкування. Для цього необхідно створювати такі навчальні ситуації, у яких дитина має реальний мотив висловитися, звернутися із запитанням, висловити власне ставлення або спільно з іншими учасниками виконати певне завдання. Ігрові технології у цьому випадку стають ефективним педагогічним засобом, оскільки дають змогу інтегрувати навчання мовлення з діяльністю, яка є зрозумілою та привабливою для першокласника [1, с. 45].

Сучасна ситуація розвитку мовленнєвої компетентності дітей молодшого шкільного віку супроводжується низкою проблем. Однією з них є недостатній рівень словникового запасу частини дітей та труднощі, які вони мають під час самостійного створення зв'язних висловлювань. Серед можливих причин цього можна назвати значне збільшення часу, який діти проводять із цифровими пристроями, а також скорочення безпосередньої комунікації в сімейному середовищі. Додаткові труднощі створює сучасна суспільна ситуація, пов'язана з воєнним станом. Тривалий стрес, перебування в укриттях, зміна звичного режиму життя, а також необхідність навчатися дистанційно або в змішаному форматі впливають на емоційний стан дитини. Підвищений рівень тривожності, своєю чергою, може знижувати мовленнєву активність школяра: дитина уникає відповідей, боїться припуститися помилки або взагалі відмовляється вступати в комунікацію [2, с. 112].

За таких обставин значення ігрових технологій виходить за межі суто навчального застосування. Вони можуть сприяти створенню атмосфери емоційної безпеки та психологічного комфорту, необхідної для активного спілкування дитини. Під час дидактичної або сюжетно-рольової гри увага першокласника переміщується з необхідності постійно контролювати правильність власного мовлення на виконання конкретного ігрового завдання. Дитина передусім прагне досягти мети гри, тому мовлення стає природним інструментом взаємодії. Допущена помилка при цьому не сприймається як серйозна невдача, а може бути виправлена педагогом делікатно й ненав'язливо. Такий підхід сприяє зменшенню страху перед

помилками та поступово формує позитивне ставлення до мовленнєвої взаємодії [3, с. 28].

У процесі магістерського дослідження нами систематизовано й практично апробовано комплекс ігрових технологій, орієнтованих на розвиток основних складників мовленнєвої компетентності молодших школярів. Для розширення словникового запасу доцільно використовувати словесні ігри та ігри з чітко визначеними правилами. Зокрема, ефективними виявилися такі види діяльності, як «Снігова куля», «Спіймай слово», «Скажи навпаки». На рівні формування синтаксичних умінь продуктивними є завдання, пов'язані з моделюванням і конструюванням речень. У таких вправах діти можуть створювати висловлювання, спираючись на сюжетні зображення або використовуючи лего-цеглинки як наочну опору. Значні можливості для розвитку комунікативних умінь відкривають комунікативно-рольові ігри, серед яких «Інтерв'ю», «У магазині», «Знайомство». Вони допомагають дитині навчитися самостійно розпочинати діалог, правильно використовувати формули мовленнєвого етикету, слухати співрозмовника та обґрунтовувати власну думку.

Окремої уваги заслуговує потенціал ігрових технологій у створенні інклюзивного освітнього середовища, яке є одним із важливих напрямів реалізації принципів НУШ. У класах, де разом навчаються діти з особливими освітніми потребами (ООП), гра може виконувати одночасно комунікативну, соціалізаційну та психолого-педагогічну функції. Спільна участь у грі сприяє встановленню контактів між школярами та зменшує відчуття відокремленості окремих дітей. Крім того, учитель має можливість змінювати рівень складності та обсяг мовленнєвого завдання відповідно до індивідуальних можливостей дитини з ООП. Завдяки цьому створюються умови для переживання ситуації успіху, активнішої участі в колективній діяльності та формування відчуття власної приналежності до класу [4, с. 64].

Подальший розвиток мовленнєвої компетентності першокласників неможливо розглядати без урахування активної цифровізації освітнього процесу. Зокрема, досвід дистанційного навчання стимулював педагогів до пошуку та використання нових форматів роботи з дітьми. Значного поширення набули інтерактивні ігрові завдання, створені за допомогою таких платформ, як Wordwall, LearningApps, Kahoot. За умови належної

адаптації вони можуть використовуватися навіть із дітьми, які ще недостатньо добре читають: цьому сприяють аудіоматеріали, зображення та інші види візуальної підтримки. У перспективі важливим завданням є створення якісних українських гейміфікованих освітніх матеріалів, які відповідатимуть методичним засадам НУШ та водночас забезпечуватимуть можливості для активного розвитку українського мовлення в цифровому просторі.

Разом із тим цифровий формат гри не повинен повністю замінювати безпосередню предметну, рухливу та комунікативну взаємодію дітей. Подальші дослідження у цій сфері доцільно спрямувати на створення комплексних методик, у яких різні види ігрової діяльності поєднуватимуться між собою. Йдеться, зокрема, про інтеграцію рухових вправ, завдань на розвиток дрібної моторики та вправ, спрямованих на формування мовленнєвих і комунікативних умінь. Такий комплексний підхід дає змогу одночасно враховувати фізичні, пізнавальні та комунікативні потреби дитини.

Отже, в умовах реалізації концепції Нової української школи ігрові технології варто розглядати не просто як спосіб урізноманітнення уроку чи додатковий елемент розваги. Вони можуть становити важливу методичну основу процесу розвитку мовленнєвої компетентності першокласників, оскільки забезпечують природне поєднання навчання, спілкування, емоційної взаємодії та практичної діяльності. Завдяки грі школярі не лише поповнюють словниковий запас і вчаться будувати зв’язні висловлювання, а й набувають досвіду взаємодії з іншими. В умовах сучасних викликів особливо важливо й те, що ігрова діяльність сприяє психологічному комфорту дітей, полегшує їхню адаптацію до шкільного середовища та створює передумови для формування інклюзивного освітнього простору, у якому кожна дитина може відчути себе повноцінним учасником колективу.

Список використаних джерел:

1. Вашуленко М. С., Пономарьова К. І. Розвиток мовлення молодших школярів у контексті вимог Нової української школи. Київ : Видавничий дім «Освіта», 2019. 224 с.

2. Большакова І. О., Пристінська М. С. Гра як засіб розвитку мовленнєвої компетентності першокласників в умовах кризових станів. *Початкова школа*. 2022. № 4. С. 12–17.

3. Крутій К. Л. Освітній простір початкової школи: ігрові технології та комунікація. Тернопіль : Мандрівець, 2021. 156 с.

4. Мартинчук О. В. Інклюзивна освіта в реаліях Нової української школи: психолого-педагогічний супровід та соціалізація. *Педагогічні науки*. 2023. № 2. С. 60–68.