**Оксана Мойко, Яна Мельник**

**(Дрогобич, Україна)**

**МЕТОДИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Найважливішим завданням початкової школи є підготовка учнів до активного та постійного самовдосконалення у швидкозмінному соціально-економічному середовищі. Учням необхідно надавати сучасні знання та практичні навички, щоб вони могли більш продуктивно розв’язувати життєві ситуації у майбутньому. У роботі з дітьми початкових класів важливо використовувати активні методи навчання, серед яких велике значення мають ігрові технології.

Гра є природним способом взаємодії для дітей, де вони можуть розвиватися гармонійно та вільно. Використання учителями початкових класів ігрових технологій стимулює інтелектуальні зусилля учнів та підтримує їхній самостійний пошук рішень у складних ситуаціях [2, с. 38].

Вивченню проблеми впровадження ігрових технологій навчання у початковій школі у своїх роботах звертали увагу як зарубіжні (Я. Коменський, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, Г. Спенсер, Ф. Шиллер), так і вітчизняні (І. Іванов, Л. Коваль, А. Макаренко, Г. Сковорода, В. Терський. К. Ушинский) педагоги. Висока оцінка навчально-педагогічним іграм як одному з методів активного навчання і підготовки майбутніх випускників дається в працях A. Вербицького, Л. Вишнякової, Р. Жукова, Д. Ельконіна, Ю. Кравченка, В. Комарова, В. Платова, В. Рибальського та інших сучасних учених, дослідників і педагогів-практиків [6, с. 12].

Особливу роль ігрові технології відіграють на уроках інформатики в початковій школі. Викладання інформатики характеризується тим, що практика передує теорії. Ще не переглянуті цілі та завдання навчання, не обговорюються нові концепції та підходи, але вже активно впроваджуються нові форми та методи.

У навчанні інформатики використовуються різні форми, методи та види діяльності – ігри, навчальні та практичні експерименти, проектування, художня діяльність, дослідження, робота в парах та групова взаємодія. Одним із найцікавіших та найефективніших видів діяльності для дітей молодшого віку є ігри. При виборі ігор враховуються вікові та індивідуальні особливості дітей, їх моральний і фізичний розвиток, інтереси та уподобання, а також конкретні завдання уроку. Усі програмні засоби, що використовуються, покликані допомогти учням набути певних навичок і тісно пов'язані між собою через інтеграцію з іншими предметами [3, с. 41].

Дидактичні ігри несуть пізнавальне навантаження, функцію інтелектуального розвитку дитини. Вони розвивають уміння використовувати предмети та поняття. Ці ігри сприяють розвитку інтелектуальних здібностей дитини, пам’яті, мислення та кмітливості.

Найчастіше на уроках інформатики використовують такі ігрові елементи:

* інтелектуальні розминки;
* анаграми;
* знайди відповідь;
* різні кросворди;
* ребуси;
* танграми;
* вікторини;
* уроки-ігри

Ігрові складові, включаючи мультимедійні програми, активізують пізнавальну роботу учнів і збільшують засвоєння матеріалу. На сьогоднішній день існує також величезна різноманітність комп'ютерних мультимедійних програм, комп'ютерних дидактичних ігор та інструментів для їх створення. Такі ігри стимулюють краще запам'ятовування і розуміння матеріалу, що вивчається, сприяють формуванню позитивної навчальної мотивації. Використання у навчальному процесі мультимедійних дидактичних ігрових програм формує інформаційну компетентність учня, дозволяючи йому комплексно задіяти органи чуття при сприйнятті інформації, а також самостійно і неодноразово відтворювати її в нових ситуаціях [4, с. 13].

Використання сучасних ігрових технологій на уроках інформатики у початковій школі відкриває безліч можливостей для покращення навчання та залучення учнів до активного участі у процесі навчання.

Ігри можуть бути використані як мотиваційний інструмент для учнів, щоб зробити навчання цікавішим і захоплюючим. Вони дозволяють створювати інтерактивне навчальне середовище, де учні можуть взаємодіяти один з одним та з вчителем, вирішуючи завдання та виконуючи різноманітні завдання.

Крім того, ігрові технології дозволяють персоналізувати навчання, пристосовуючи матеріал до індивідуальних потреб кожного учня. Вони можуть також сприяти використанню симуляцій та віртуальних середовищ для кращого розуміння складних концепцій та понять.

Гейміфікація, тобто використання елементів гри в навчальних цілях, може стимулювати учнів до досягнення навчальних цілей шляхом надання балів, досягнень та інших механік, характерних для ігор [1, с. 31].

Однак, важливо мати чітку структуру занять та адекватно оцінювати ефективність використання ігрових технологій, щоб забезпечити їхню успішність у навчальному процесі. Зворотний зв'язок допомагає визначити, що працює добре, а що потребує покращень [5, с. 27].

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, нею необхідно управляти, забезпечивши виконання таких *педагогічних вимог:*

1. **Створення комфортного середовища**: Забезпечення зручних умов для гри, акуратного та безпечного простору, де учні можуть вільно рухатися та взаємодіяти один з одним.
2. **Якісний вибір ігрових матеріалів**: Використання ігор із якісними матеріалами, які відповідають віковим особливостям учнів та сприяють їхньому розвитку.
3. **Різноманітність ігрових сценаріїв**: Забезпечення широкого спектру ігор та сценаріїв, що враховують індивідуальні інтереси та можливості кожного учня.
4. **Педагогічна підтримка ініціативи**: Стимулювання самостійності та творчості учнів, дозволяючи їм обирати ігрові сюжети та експериментувати з новими ідеями.
5. **Розвиток комунікативних навичок**: Створення умов для співпраці, взаємодії та обміну думками під час гри, що сприяє розвитку комунікативних вмінь учнів.
6. **Ігрове використання інтерактивних технологій**: Використання сучасних ігрових технологій, таких як комп'ютерні ігри або планшети, які можуть залучити увагу молодших школярів та сприяти їхньому розвитку.
7. **Врахування індивідуальних особливостей**: Підбір ігор та завдань, що враховують індивідуальні особливості кожного учня, забезпечує ефективну організацію ігрової діяльності та підвищує загальний рівень зацікавленості та успішності навчання.

Інтерес до вивчення інформатики багато в чому залежить від того, як саме  проходять уроки. Навіть на найкращих уроках елемент обов'язковості збереже розвиток захопленості предметом. Тому на інформатиці потрібно якнайширше застосовувати нетрадиційні освітні технології. Загалом, ігрові технології на уроках інформатики можуть значно збагатити навчальний процес та сприяти розвитку різних аспектів навчальної діяльності учнів.

Отже, можемо зробити висновок, що застосування ігрових технологій на уроках інформатики в початковій школі важливе з кількох причин.

По-перше, ігри можуть значно підвищити зацікавленість учнів у навчанні, роблячи процес більш привабливим та цікавим. Вони стимулюють активну участь та сприяють розвитку різних навичок, таких як логічне мислення, творчість та проблемне мислення [6, с. 25].

Крім того, ігрові технології дозволяють індивідуалізувати навчання, враховуючи різний темп та потреби учнів. Вони також сприяють розвитку соціальних навичок, таких як співпраця, комунікація та взаємодія в групі.

Крім того, використання ігор може сприяти кращому засвоєнню матеріалу через візуальну та інтерактивну форму подання інформації. У цілому, ігрові технології не лише роблять навчання більш цікавим та захопливим для учнів, але й сприяють більш ефективному та глибокому засвоєнню інформації.

**ЛІТЕРАТУРА:**

1. Буяк Р. Р. Навчаємо граючи. Ігровий метод навчання в початкових класах / Р. Р. Буяк // Початкове навчання та виховання. – 2016. – № 25– 26. – С. 26–52.
2. ВишковськийІ.С. Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. Психолог. 2004. № 21–22. 114 с.
3. Глинський Я.М. Особливості викладання інформатики в школі на сучасному етапі: [навч. посібник] / Я.М. Глинський, А.В. Ряжська. – Національний університет „Львівська політехніка”, 2005 . –125с.
4. Гриценко С.В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. Початкове навчання та виховання. 2018. № 34. С. 12–19.
5. Кудикіна Н. Ігрова діяльність у початковій освіті / Н. Кудикіна // Відкритий урок. – 2009. – №5-6. – С. 27–32
6. МішкуроваВ.Ф. Використання гри для активізації навчальновиховного процесу: [навч. посібник] / В.Ф. Мішкурова, М.І. Пащенко. – К.: Наук. світ, 2018. –270 с.

**Науковий керівник:**

кандидат педагогічних наук, доцент Мойко Оксана Степанівна.