

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Державний заклад
«Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського»
Нерубайський академічний ліцей №1 Нерубайської
сільської ради Одеського району Одеської області
Одеський приватний заклад освіти «Тіква–Ор Самеах»

**ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ
II ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ
«МОДЕРНІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ
В СУЧАСНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ»**

Одеса – 2025

УДК 371

ББК 74

Рекомендовано до друку Вченою Радою Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет імені
К.Д. Ушинського»

Протокол № 11 від 27 лютого 2025 року

Модернізація освітнього процесу в сучасних закладах освіти:
збірник матеріалів II Всеукраїнської науково-практичної конференції
(м. Одеса, Україна, 20-21 лютого 2025 року). Редколегія: І.А.Княжева,
Т.І.Койчева, Т.Ю. Осипова, О. А. Галіцан, І. О. Бартенєва,
О.П.Ноздрова, І.С.Артемєєва, П.П.Кинєва. Одеса: Університет
Ушинського, 2025. 225 с.

Рецензенти:

Доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри
педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К.Д.Ушинського» Ірина Анатоліївна
Княжева

Кандидат педагогічних наук, доцентка кафедри мовної
підготовки Одеського державного університету внутрішніх справ
Євгенія Василівна Тягнирядно

Відповідальні редактори: кандидати педагогічних наук,
доценти, доценти кафедри педагогіки Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет імені
К.Д.Ушинського» Оксана Павлівна Ноздрова, Ірина Олександрівна
Бартенєва

Усі матеріали збірника подаються у редакції авторів.
Відповідальність за достовірність фактів несуть автори.

© Кафедра педагогіки Університету Ушинського, 2025

© Нерубайський академічний ліцей №1 Нерубайської сільської
ради Одеського району Одеської області, 2025

© Одеський приватний заклад освіти «Тіква—Ор Sameax», 2025

процесу та активізації пізнавальної діяльності учнів.....	144
21. Л.В. Саєнко Інноваційні освітні технології: новий підхід до процесу навчання у закладах вищої освіти.....	148
22. Є.В.Тягнирядно Комуникативна компетентність майбутніх правоохоронців: основні ознаки й умови формування.....	155
23. О.П.Ноздрова, С.О.Клименко Діяльність педагога на уроках іноземної мови в умовах інклюзивного освітнього середовища.....	158
24.Т.Ю. Осипова Формування науково-дослідницької культури майбутніх учителів під час професійної підготовки.....	164
25.І.О. Бартенєва Роль педагогічної культури в професійній діяльності сучасного вчителя.....	173

СЕКЦІЯ: ПРОФЕСІЙНА МАЙСТЕРНІСТЬ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

26. Л.О. Калінчук Розвиток емоційного інтелекту як основи формування позитивного ставлення учнів до навчання.....	182
27.В.В.Махсма Використання ChatGPT на уроках англійської мови: переваги, виклики та перспективи	191
28. В.В.Чуренова Впровадження ігрових технологій на уроках української мови та літератури.....	200
29. Г.В. Безклубенко Формування предметної та ключових компетентностей учнів у процесі вивчення фізики.....	211

osvitnomu-procesi-na-urokah-inozemno-movi-371306.html (дата звернення: 21.01.2025).

6. Brown, T., et al. Language models are few-shot learners . *Advances in Neural Information Processing Systems (NeurIPS)*, 2020. С. 34-37.

7. Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. *Deep Learning*. MIT Press, 2016. С. 166-169.

8. Harmer, J. *The Practice of English Language Teaching*. Pearson, 2015. С. 178-182.

9. Johnson R. The ethical dilemma of AI in education. *The Times*, 2023. URL: <https://www.thetimes.co.uk/article/homework-cheats-parents-need-to-know-mnjdwjml> (дата звернення: 21.01.2025).

10. Sammut, C., & Webb, G. I. *Encyclopedia of Machine Learning and Data Mining*. Springer, 2017. С. 67- 80.

11. Smith J. How AI is changing ESL education. *Talken Blog*, 2023. URL: <https://talken.cloud/blog/using-ai-in-esl-teaching> (дата звернення: 21.01.2025).

Чуренова Віра Вікторівна,
вчитель української мови та літератури
Одеського приватного закладу освіти
«Тіква–Op Sameax»

ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ

Вступ. Сучасні освітні тенденції вимагають впровадження інноваційних підходів до навчання, серед яких ігрові технології займають важливе місце. Їх використання активізує пізнавальну діяльність учнів, розвиває критичне мислення і творчі здібності. Особливо важливим є застосування ігор на уроках української мови та літератури, адже вивчення мовних правил і літературних творів стає

більш ефективним за допомогою інтерактивних завдань, рольових ігор і творчих проєктів.

Застосування ігрових технологій у навчанні є ключовим аспектом сучасного освітнього процесу [3]. Вони сприяють підвищенню мотивації учнів, розвитку критичного мислення, творчих здібностей та комунікативних навичок.

1. Мотивація та зацікавленість.

Ігрові технології сприяють формуванню позитивного ставлення до навчання, оскільки учні можуть активно долучатися до освітнього процесу в захоплюючій, невимушеній та інтерактивній формі. Ігри мотивують учнів досягати результатів через елементи змагання, мету або нагороду.

2. Розвиток когнітивних і соціальних навичок .

Ігрові технології не тільки допомагають учням здобувати нові знання, але й сприяють розвитку важливих когнітивних навичок, таких як пам'ять, увага, логічне мислення та аналітичні здібності. Окрім цього, колективні ігри підтримують розвиток соціальних умінь, таких як співпраця, взаємодія та комунікація.

3. Індивідуалізація освітнього процесу

Ігрові технології дозволяють учням працювати на різних рівнях складності, що враховує індивідуальні потреби кожного. Ігри можна адаптувати відповідно до рівня підготовки учнів, що сприяє розвитку їхніх здібностей і талантів.

4. Активізація та розвиток креативності

Ігрові технології створюють умови для активної участі учнів у навчанні, заохочуючи їх до самовираження та творчості. Під час гри учні мають можливість проявити свої ідеї, знаходити нестандартні рішення та підходи до виконання завдань.

5. Використання на різних етапах уроку

Ігрові технології можна застосовувати не лише на етапі мотивації (для залучення уваги учнів), а й під час

закріплення, повторення або оцінювання знань. Ігри роблять процес навчання більш інтерактивним і динамічним, що підвищує ефективність засвоєння матеріалу.

6. Зниження стресу та створення позитивної атмосфери

Ігрові технології на уроках не тільки сприяють активному засвоєнню матеріалу, а й створюють сприятливі умови для комплексного розвитку учнів, підвищуючи їхню зацікавленість і ефективність освітнього процесу.

Мета статті: розкрити сутність та роль ігрових технологій в сучасному освітньому процесі; з'ясувати шляхи впровадження ігрових технологій на уроках української мови та літератури.

Виклад основного матеріалу. Ігрові технології ґрунтуються на педагогічній концепції навчання через діяльність, що забезпечує залучення емоційної та когнітивної сфер учнів. Як показують дослідження В. Сухомлинського, Г. Балла та О. Пометуна, ігрові методи підвищують мотивацію до навчання та покращують процес запам'ятовування матеріалу.

В. Сухомлинський стверджував: «Гра – це не лише спосіб розваги, а й важлива форма розвитку мислення, уяви, творчих здібностей дітей» [7, с.23]. Він неодноразово наголошував на важливості гри як педагогічного інструменту, який не тільки розвиває творчі та пізнавальні здібності учнів, але й сприяє формуванню емоційної зрілості та активної життєвої позиції. Крім того, ігрові методи сприяють розвитку комунікативних навичок, соціальної взаємодії та адаптації до змінних умов навчання.

Розглянемо психолого-педагогічні основи ігрових технологій.

Згідно з теорією діяльності акцентуємо увагу на важливості соціальної взаємодії в освітньому процесі. Навчання повинно випереджати розвиток, а гра є інструментом, який створює зону найближчого розвитку для учнів.

Ж. Піаже вважав гру провідною діяльністю для дітей, яка формує когнітивні структури [6].

Крім того, ігрові технології підтримуються теорією множинного інтелекту Г. Гарднера, згідно з якою діти засвоюють інформацію різними способами: через мовлення, рухову активність, зорові чи слухові образи [1]. Використання різноманітних ігор дозволяє враховувати ці індивідуальні особливості учнів. Це сприяє розвитку впевненості в собі і покращує емоційний клімат уроку.

Згідно з концепцією Нової української школи (НУШ), освітній процес має бути спрямований на формування у дітей компетентностей, а не тільки на передачу знань [4]. Ігрові методи сприяють розвитку таких ключових компетентностей:

- мовленнєвої (через обговорення, рольові ігри);
- критичного мислення (завдання на аналіз тексту, пошук рішень);
- соціальної та громадянської (групові ігри, дискусії);
- інформаційно-цифрової (використання онлайн-ігор, платформ для навчання).

Ігри, що використовуються в освітньому процесі, мають різні форми та методи, які допомагають учням засвоювати матеріал, розвивати пізнавальні, мовленнєві та соціальні навички [5]. Представимо кілька основних видів ігор, які застосовуються на уроках української мови та літератури:

1. Словесні ігри

Словесні ігри сприяють розвитку мовленнєвих навичок, зокрема поповнюють словниковий запас, допомагають правильно будувати граматичні конструкції та стимулюють творчість.

- Кросворди – учні розв’язують кросворди, що сприяє розвитку лексичних навичок і покращує пам’ять.
- Загадки – допомагають не тільки збільшити словниковий запас, але й тренувати логічне мислення.
- Асоціації – учні знаходять зв’язки між словами, що сприяє вивченню їх значення, контексту та використання.

2. Лексичні ігри

Лексичні ігри спрямовані на розвиток навичок правильного використання слів у різних контекстах, а також на розширення словникового запасу.

- «Магазин слів» – учні складають списки слів за певною темою чи характеристиками (наприклад, назви кольорів, предметів тощо).
- «Синоніми і антоніми» – учні знаходять синоніми або антоніми до запропонованих слів, що сприяє покращенню розуміння значень слів.
- «Що за слово?» – учень описує слово, не використовуючи його безпосередньо, а інші учні повинні здогадатися, яке це слово.
- «Склади слово» – учні з набору літер або частин слів мають скласти правильне слово. Це розвиває пам'ять, уважність та лексичні знання.
- «Асоціації» – один учень називає слово, а інші учні відповідають асоціацією до нього. Це сприяє засвоєнню нових слів і розвитку мовної гнучкості.
- «Мовний ланцюг» – кожен учень додає слово, яке починається на останню літеру попереднього слова. Це допомагає розвивати швидкість мислення та збагачувати лексику.

3. Граматичні ігри

Граматичні ігри допомагають учням засвоювати правила граматики, покращують уважність і сприяють правильності мовлення.

- «Визначення частин мови» – учні на основі речень визначають частини мови (іменник, дієслово, прикметник) і пояснюють їх функції.
- «Помилки в реченні» – учні виправляють граматичні помилки у реченнях, що дозволяє практикувати правильне використання граматичних форм.
- «Магазин граматичних форм» – учні обирають правильну граматичну форму слова, яка відповідає певній

ситуації. Наприклад, потрібно дати правильну форму дієслова або іменника в конкретному контексті.

- «Створи правильну форму» – учитель дає слово в початковій формі (наприклад, інфінітив дієслова або початкову форму іменника), а учні повинні змінити його за певними правилами (відмінок, число, час тощо).

- «Помилки в реченні» – учні отримують речення з граматичними помилками (наприклад, неправильне використання відмінків або форм дієслів) і повинні їх виправити, що допомагає звертати увагу на граматичні деталі.

- «Запитання – відповіді» – учні складають правильні питання та відповіді в різних граматичних формах (наприклад, питання до особового дієслова, використання різних часів).

4. Ігри для засвоєння синтаксису

Синтаксичні ігри допомагають учням правильно будувати речення, встановлювати логічні зв'язки між словами та елементами речення, а також вивчати структуру складніших конструкцій.

- «Склади речення» – учні отримують набір слів або фрагментів речень і мають правильно їх розташувати, щоб утворити граматично правильне та змістовне речення.

- «Знайди помилки» – вчитель пропонує речення з порушенням синтаксичних правил, а учні повинні знайти і виправити помилки.

- «Перевтілення в речення» – учні змінюють структуру простого речення на складне, додаючи пояснювальні частини або підрядні конструкції.

- «Граматичні лабіринти» – учням пропонуються різні варіанти речень, і вони повинні вибрати правильну структуру, уникаючи граматичних помилок. Наприклад, вибір правильного порядку слів для питальних або спонукальних речень.

Переваги використання ігор для засвоєння лексики, граматики та синтаксису [3]:

1. Активізація пізнавальної діяльності – ігри сприяють активній участі учнів у освітньому процесі, що підвищує їхню зацікавленість предметом.

2. Підвищення мотивації – змагальні ігри або ті, що орієнтовані на досягнення результатів, мотивують учнів, створюючи позитивний емоційний настрій для навчання.

3. Розвиток творчих здібностей – ігри стимулюють логічне мислення, творчий підхід до вирішення завдань і допомагають адаптуватися до нових умов.

4. Індивідуалізація навчання – ігри можна адаптувати під рівень знань кожного учня, що дає можливість працювати в комфортному темпі.

5. Закріплення теоретичних знань на практиці – через ігри учні можуть безпосередньо застосовувати набуті теоретичні знання, що сприяє їх кращому запам'ятовуванню.

5. Літературні ігри

Літературні ігри сприяють розвитку зацікавленості до літератури, глибшому розумінню творів і підвищенню емоційного сприйняття текстів [6].

1. Гра «Літературна вікторина» – учні відповідають на питання з літератури (про авторів, персонажів, сюжети), що допомагає закріпити знання про твори.

2. Гра «Перевтілення в персонажа» – учні вибирають персонажа з літературного твору і намагаються відтворити його мову, манери та поведінку.

3. Гра «Літературний кросворд» – створення кросвордів, питання в яких стосуються сюжетів творів, біографій письменників, літературних жанрів та інших тем.

4. Гра «Творче продовження» – учні вигадують закінчення для обраної частини літературного твору, що сприяє розвитку творчих здібностей та фантазії.

5. Гра «Квіз про літературних героїв» – ця гра дозволяє учням перевірити свої знання про персонажів літературних творів. Вчитель задає питання про героїв, їхні риси, вчинки,

цитати та важливі події, пов'язані з ними. Учні отримують бали за правильні відповіді.

Приклад запитань:

- Хто був головним героєм роману «Тарас Бульба»?
- Як звали кохану дівчину Івана з повісті «Тіні забутих предків»?
- Як звали головного героя п'єси «Сто тисяч»?

6. Гра «Літературний квест» – учні виконують серію завдань, пов'язаних з літературними творами. Квест можна проводити на основі конкретного твору або автора. Завдання можуть включати пошук цитат, відповіді на питання, розгадування ребусів, розв'язування логічних задач, що стосуються змісту твору.

Приклад завдань:

- Знайти цитату, що описує головного героя.
- Пояснити символічне значення конкретного елемента в творі.
- Влаштувати рольову гру, де учні мають зіграти сцену з твору.

7. Гра «Літературний ланцюжок»

8. У цій грі кожен учень додає до ланцюга слово, пов'язане з попереднім на основі літературної теми. Це можуть бути імена персонажів, елементи сюжету, цитати, місця подій тощо. Учні повинні пояснити, чому вони вибрали саме це слово і як воно пов'язане з попереднім.

Приклад:

- Перший учень каже «Тарас Бульба».
- Наступний учень додає «козак», оскільки Тарас Бульба був козаком.
- Далі йде слово «смерть», бо Тарас Бульба загинув у бою.

9. Гра «Загадки про літературних персонажів».

Вчитель зачитує учням загадки, що описують відомих персонажів української літератури, і учні повинні відгадати, про кого йдеться.

Приклад загадки:

- «Він був не тільки чоловіком із великої букви,
- А й поетом, що кожному слову давав душу.
- Великий борець за волю народу,
- Якого звали...?» (Т. Шевченко)

10. «Творчі асоціації»

Вчитель називає слово, а учні повинні швидко придумати асоціації, пов'язані з ним. Зокрема, це можуть бути персонажі або події з літературних творів. Потім учні пояснюють, чому вони вибрали саме ці асоціації.

Приклад:

Вчитель каже слово «осінь». Учні можуть назвати: «листи», «сум», «печаль» (з творів І. Франка чи Л. Українки) і пояснити свої асоціації.

11. Гра «Склади твір із фраз»

Учням дається набір фраз, що належать до конкретного літературного твору. Їм потрібно створити з цих фраз короткий твір або сцену з книги.

Приклад:

Фрази для складання твору:

- «У глибині лісу, серед темних дерев»
- «Він не міг забути її погляд»
- «І ось раптово...»

Учні повинні поєднати ці фрази в один твір, створюючи логічний зв'язок між ними. Це може бути історія, заснована на літературному творі або персонажах.

12. Гра «Персонаж у словах»

У грі «Персонаж у словах» один учень вибирає персонажа з літературного твору, а інші повинні вгадати, про кого йдеться, спираючись на кілька ключових слів, що описують цього персонажа.

Приклад:

Учень:

«Самотній, мрійник, любить природу, гіркий досвід, поет».

Інші учні:

Це може бути Т. Шевченко – відомий поет, який у своїх творах розповідає про самотність і болючий досвід.

Або інший варіант:

Учень: «Герой, захисник, справедливий, сильний, воїн за батьківщину».

Інші учні: Це Тарас Бульба з однойменного твору М. Гоголя, відомий своєю мужністю та відданістю родині й народу.

У такій грі можна змінювати кількість і складність слів залежно від віку учнів і рівня їхніх знань з літератури.

Ці ігри сприяють не лише розвитку літературних знань, а й творчого мислення, полегшують запам'ятовування матеріалу та створюють атмосферу активного навчання.

Зосередимо увагу на практичних аспектах впровадження ігрових технологій на уроках української мови та літератури.

Інтерактивні платформи, як-от Kahoot, Quizlet, LearningApps, дозволяють створювати навчальні ігри, які сприяють підвищенню уваги учнів і кращому засвоєнню матеріалу.

Результати опитування вчителів української мови та літератури довели, що 87% педагогів, які застосовують ігрові методи, відзначають підвищення активності учнів, а 72% зазначають покращення успішності. Найбільш ефективними виявилися рольові ігри та квести [5].

Використання ігор у навчанні має багато переваг: підвищує зацікавленість учнів до мови та літератури; розвиває комунікативні навички та критичне мислення; сприяє кращому запам'ятовуванню матеріалу завдяки емоційному залученню; формує навички роботи в команді; стимулює творчість і фантазію; створює комфортну атмосферу для навчання, що зменшує рівень стресу серед учнів.

Ігри в освітньому процесі є потужним інструментом для розвитку мовних, когнітивних, соціальних та емоційних

навичок учнів, тому їх ефективно використовувати на уроках української мови та літератури для досягнення кращих результатів [8].

Використання ігор для засвоєння лексики, граматики та синтаксису – це ефективний метод навчання, який активно залучає учнів до процесу вивчення мови через інтерактивні завдання. Ігри дозволяють учням вивчати й закріплювати мовні правила в цікавій і доступній формі, що знижує рівень стресу та підвищує мотивацію до навчання.

Висновки. Ігрові технології є потужним інструментом навчання на уроках української мови та літератури. Вони сприяють активному залученню учнів до освітнього процесу, роблять його цікавим і емоційно насиченим. Впровадження ігрових технологій допомагає не тільки покращити рівень засвоєння матеріалу, але й розвивати творчий потенціал, предметну компетентність, пізнавальний інтерес учнів, а також сприяє вихованню емоційно-позитивного ставлення до навчання.

Література

1. Гарднер Г. Теорія множинного інтелекту. Харків: Основа, 2017.
2. Гузій В.О. Ігрові методи навчання в умовах Нової української школи. Харків: Основа, 2015.
3. Коваленко Т.М. Інтерактивні методи навчання на уроках української мови та літератури. Львів: Світ, 2017.
4. Методичні рекомендації щодо використання ігрових технологій у навчанні. МОН України, 2021.
5. Пометун О.І. Сучасні освітні технології. К.: Академія, 2015.
6. Ж. Мова і мислення дитини. Львів: Світ, 2018.
7. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям. К, 1989.
8. Шамова С.П. Використання ігрових методів у викладанні гуманітарних предметів. Харків: Ранок, 2018.

Наукове видання

**МОДЕРНІЗАЦІЯ
ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В СУЧАСНИХ
ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ**

Збірник матеріалів
II Всеукраїнської науково-практичної конференції

м. Одеса, 20-21 лютого 2025 року

Редколегія: І.А.Княжева, Т.І.Койчева, Т.Ю. Осипова,
О. А. Галіцан, І.О. Бартенєва, О.П.Ноздрова, І.С.Артемьєва,
П.П.Кинєва.

Віддруковано з оригінал-макету
Підп. до друку 03.03.2025. Формат 60 \90\16
Папір офсетний. Друк різнографічний. Обсяг вид. арк. 1,5
Тираж 100 прим. Зак. №194
Віддруковано в копіривальному центрі «Магістр»
м.Одеса, вул.Мечнікова,36, тел. +38(063)890-82-36
Свідоцтво про реєстрацію №2670316784 від 30.12.2022 р.