

The results of the ball-driving survey show that children have occasional problems with developing their skills of owning a ball. To achieve higher indicators of motor readiness of preschool children, it is necessary to ensure systematic formation of movements. An effective means of developing the right motor skills and skills of owning a ball is the actual physical training in the air.

Increasing the level of physical activity of children during physical training in the air is possible by creating optimal pedagogical conditions for their organization and improving the methodology of their conduct.

Key words: physical activity, physical and fitness work, physical training in the air, health.

УДК 373.3.015.31/.374.091

Наталія Казакова

Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

ORCID ID 0000-0003-1499-3448

DOI 10.24139/2312-5993/2019.09/076-086

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЗАКЛАСНІЙ ВИХОВНІЙ РОБОТІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

У статті акцент зроблено на тому, що важливу роль у вихованні учнів початкових класів, розширенні й поглибленні їхніх знань, розвитку творчих здібностей відводиться спеціально організованій позакласній виховній роботі.

Визначено, що позакласна виховна робота в початковій школі має бути пронизана сучасними ігровими технологіями, у ході яких діти вступатимуть у спілкування з однолітками; будуть об'єднані спільними метою, зусиллями щодо отримання досягнення в діяльності, переживаннями, які залишать глибокий слід у свідомості дитини та сприятимуть формуванню добрих почуттів, благородних поривань, навичок колективного життя. Розкрито сутність квест-технологій, шоу-технологій, сюжетно-рольових технологій, технологій рольової гри.

***Ключові слова:** ігрові технології, позакласна виховна робота в початковій школі, квест-технології, шоу-технології, технології ділової гри, технології рольової гри.*

Постановка проблеми. Упровадження ігрових технологій в освітній процес початкової школи зумовлений концептуальними засадами й державними вимогами реформування освіти в Україні, спрямованими на становлення особистості молодшого школяра, розвиток його здібностей, талантів. Сьогодні життя вимагає переосмислення процесу виховання підростаючого покоління відповідно до сучасного звучання мети повної загальної середньої освіти: «... різнобічний розвиток, виховання і соціалізація особистості, яка усвідомлює себе громадянином України, здатна до життя в суспільстві та цивілізованій взаємодії з природою, має прагнення до самовдосконалення і навчання впродовж життя, готова до свідомого життєвого вибору й самореалізації, трудової діяльності та громадянської активності» (Бібік, 2017, с. 10). Виходячи з цього, виховання

необхідно розглядати під кутом формування національної самосвідомості, гуманізації освітнього процесу, розвитку в учнів таких якостей, як: особисте самопізнання, самосвідомість, самоконтроль, самоорганізація.

Успішне здійснення цього можливе через усвідомлення вчителем початкових класів важливості виховної роботи, що передбачає виховання учнів у процесі навчання й позаурочній діяльності, у якій особливе місце відводиться позакласній виховній роботі. Це підкреслено в законодавчих документах, зокрема Законі України «Про освіту», Національній стратегії розвитку освіти в Україні на період до 2021 року, Концепції Нової української школи, Концепції громадянської освіти та виховання в Україні, Концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді та ін.

Розуміння того, що в центрі освітнього процесу перебуває учень, потребує пошуку та використання сучасних засобів розвитку його особистості. У зв'язку з цим, сьогодні йде пошук нових технологій у виховній роботі, метою яких повинно стати створення умов для максимального розкриття творчого потенціалу кожної дитини. Цьому гідно можуть послужити ігрові технології, які є невід'ємною складовою не лише навчання, а й виховання, дозвілля, культури загалом.

Аналіз актуальних досліджень. Проблему гри, ігрової діяльності молодшого школяра розкрито в наукових дослідженнях психологів і педагогів. А. Макаренко вважав, що гра для дитини має таке саме значення, як для дорослого діяльність, праця. К. Ушинський визначив основний вплив методу гри на розвиток і формування молодшого школяра як основи формування майбутнього характеру. Педагогіка гри школярів, яка будується на засадах гуманності й гуманістичної психології, висвітлено у працях Ш. Амонашвілі, І. Беха, В. Сухомлинського та ін.

Теорію ігрової діяльності представлено в дослідженнях психологів Л. Виготського, Д. Ельконіна, О. Леонтьєва, С. Рубінштейна та ін. Педагоги у своїх працях ігрову діяльність розглядають як: провідний вид діяльності першокласника (Р. Жуковська, О. Запорожець, В. Мухіна, О. Усова та ін.); форму організації навчально-виховного процесу (І. Дичківська, Н. Кудикіна, О. Сокурєнко,); засіб формування особистості молодшого школяра (А. Богуш, Л. Варяниця, Н. Гавриш, М. Шуть та ін.).

Питання впровадження ігрових технологій у початковій школі розкрито в наукових дослідженнях за різними аспектами: організація навчально-виховного процесу з учнями шестирічного віку (Ш. Амонашвілі, І. Бех, О. Кононко, В. Мухіна, Т. Піроженко та ін.); вибір змісту та методів організації навчально-виховного процесу в початковій школі (Т. Байбара, Н. Бібік, М. Богданович, М. Вашуленко, О. Савченко та ін.); ігрова діяльність у позаурочній діяльності (О. Голік, Н. Кудикіна, О. Сокурєнко та ін.); виховні ігрові технології в початковій школі (І. Большакова, О. Жигайло, Г. Кіт, І. Сокол, І. Руснак, С. Шмаков та ін.).

Питання використання ігрових технологій у позакласній роботі початкової школи розкриті в дослідженнях О. Дейч, О. Жигайло, О. Жорник, Н. Кудикіної, Л. Масол, О. Сокурєнко та ін. У їх працях підкреслено, що застосування ігрових технологій у позакласній виховній роботі активізує пізнавальну діяльність, сприяє розвитку творчого мислення, умотивовує навчальну діяльність учнів, дає можливість реалізувати свої здібності в більш сприятливій, психологічно позитивній атмосфері.

Слід констатувати значний внесок науковців з проблеми дослідження, проте, вважаємо, що донині недостатньо розкритим є питання використання сучасних ігрових технологій у позакласній виховній роботі початкової школи. Це тому, що до позакласної виховної роботи ставляться як до менш важливого порівняно з іншими напрямками виховання, що реалізуються в інтегрованій освіті. Крім того, вчителі початкових класів не повністю підготовлені до впровадження сучасних ігрових технологій в умовах реалізації Концепції Нової української школи, у якій говориться, що «...особливістю першого циклу (адаптаційно-ігрового) у 1-2 класах має бути навчання, організоване через діяльність ігровими методиками, як у класі, так і поза його межами» (Бібік, 2017, с. 20).

Мета статті полягає в тому, щоб визначити сучасні ігрові технології та розрити особливості їх використання в позакласній виховній роботі початкової школи.

Методи дослідження. Для реалізації мети й вирішення вищезазначених завдань застосовувалися методи дослідження: аналіз психолого-педагогічної літератури, синтез, класифікація, систематизація, порівняння, узагальнення для уточнення сутності поняття «ігрові технології», визначення їх функцій, принципів; педагогічне спостереження, бесіда, аналіз планів виховної роботи школи і класу, конспектів виховних занять для розкриття особливостей використання ігрових технологій у позакласній виховній роботі з учнями початкових класів.

Виклад основного матеріалу. У ході дослідження нами розглянуто різні класифікації педагогічних технологій (І. Дичківська, Г. Селевко, В. Кукушкіна, О. Пехота, І. Руснак, С. Сисоєва, Г. Федух та ін.) та з'ясовано, що ігрові технології є одним із їх видів за типом організації та управління пізнавальною діяльністю.

Розглядаючи поняття «ігрові технології», Г. Селевко відзначив, що вони включають досить широку групу методів та прийомів організації педагогічного процесу у формі різних ігор; це цілісне утворення, яке охоплює певну частину навчального процесу та об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. У неї включаються послідовно ігри та вправи, що формують уміння виділяти основні, характерні ознаки предметів, порівнювати, зіставляти їх; групи ігор на узагальнення предметів за певними ознаками; групи ігор, у процесі яких у молодших школярів розвивається

вміння відрізняти реальні явища від нереальних; групи ігор, виховують уміння володіти собою, швидкість реакції на слово, фонематичний слух, кмітливість тощо. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання, допомагає активізувати навчальний процес, освоювати низку навчальних елементів (Селевко, 2006, с. 57).

I. Дичківська під поняттям «ігрові технології» розуміє ігрову форму взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету (Дичківська, 2004, с. 74). Т. Войцях ігрові технології пов'язує з ігровою формою взаємодії педагогів і учнів через реалізацію певного сюжету (ігри, казки, спектаклі, ділове спілкування) (Войцях, 2014, с. 35). На нашу думку, ігрова технологія – це послідовність дій педагога за зразком, розробка, підготовка гри, залучення учнів до ігрової діяльності, здійснення самої гри, підведення підсумків і результатів ігрової діяльності.

До функцій ігрових технологій у роботі з молодшими школярами можна віднести такі: розважальна (отримання задоволення під час її проведення); комунікативна (оволодіння діалектикою спілкування, дати можливість спілкуватись у процесі проведення гри); самореалізації; ігротерапевтична (подолання різних труднощів, які виникають в інших видах життєдіяльності); діагностична (виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри); корекції (внесення позитивних змін у структуру особистісних показників); міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей); соціалізації (включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського життя) та ін.

Ігрові технології характеризуються такими принципами: системності, універсальності, функціональної визначеності, процесуальної орієнтованості, проектності, «тут і зараз», рефлексивності, перспективності тощо.

Для молодших школярів ігри є джерелом радості, задоволення, вираження почуттів і емоцій. Діти під час гри мають можливість звільнитися від агресії і бунту. Гра впливає на розвиток співробітництва, товариськості, формування характеру, сили волі, здорового суперництва й уміння говорити правду. Ігри стимулюють творчість дитини, розвивають її індивідуальність. У пізнавальній сфері ігри сприяють розвиткові спостережливості, вчать сприймати навколишній світ у всіх його аспектах і взаємозв'язках. Крім того, ігри носять соціальний характер. З'являються відношення між членами групи ровесників завдяки тому, що діти звикають до діяльності в групі, до своїх обов'язків, що впливають з певної соціальної ролі; розвивають товариськість, суспільну солідарність, знаходять оточення для спілкування; формують почуття справедливості й толерантності стосовно принципів соціального життя, звикають до дисципліни і чесності, до вміння та необхідності підпорядкуватися нормам

і правилам, а також до діяльності на користь групи; вчать поведінці, що належить культурі суспільства, у якому живуть.

У пораднику «Нова українська школа» зазначено, що процес виховання – це цілеспрямована динамічна взаємодія (співробітництво, партнерство) вихователя й вихованця, у ході якої в різноманітних видах діяльності здійснюється самореалізація, самоствердження вихованця, формується його особистість (Бібік, 2017, с. 12). Водночас у цьому документі подано формулу Нової школи, що складається з дев'яти ключових компонентів, серед них важливими для нашого дослідження можна виділити (Бібік, 2017, с. 11-20):

1) наскрізний процес виховання, який формує цінності (морально-етичні: гідність, чесність, турбота, справедливість, повага до життя, себе та інших людей; соціально-політичні: свобода, демократія, культурне різноманіття, повага до рідної мови, культури, патріотизм, шанобливе ставлення до довкілля, повага до закону, відповідальність та ін.);

2) орієнтація на потреби учня в освітньому процесі, дитино центризм (орієнтація на інтереси та досвід учнів, створення освітнього середовища, яке б перетворило навчання в школі на радість; урахування інтересів кожної дитини; забезпечення свободи і права дитини в усіх проявах діяльності; упровадження шкільного самоврядування);

3) педагогіка, що ґрунтується на партнерстві між учнем, учителем і батьками (передбачає використання в роботі таких форм і методів організації навчання і виховання, щоб дитина була залучена до спільної діяльності, в основі якої повага до особистості, доброзичливе ставлення, довіра, діалог, лідерство);

4) сучасне освітнє середовище, яке забезпечить необхідні умови, засоби й технології для навчання учнів у закладі загальної середньої освіти (передбачає розширення поля діяльності за межами класу).

Погоджуємося з думкою Н. Сівак, яка зауважує, що сьогодні виховання на засадах особистісно орієнтованого підходу, основою якого є врахування конкретних індивідуальних, вікових і життєвих особливостей кожного школяра (Сівак, 2015, с. 413). Важлива роль у реалізації вище сказаного в початковій школі відводиться спеціально організованій позакласній виховній роботі. Вважаємо, що вона має бути пронизана іграми, у ході яких діти вступатимуть у спілкування з однолітками; будуть об'єднані спільною метою, спільними зусиллями щодо отримання досягнення в діяльності, спільними переживаннями, які, у свою чергу, залишать глибокий слід у свідомості дитини та сприятимуть формуванню добрих почуттів, благородних поривань, навичок колективного життя.

На нашу думку, завдання вчителя-вихователя полягає в тому, щоб зробити кожну дитину активним учасником ігрового колективу, створити між дітьми відносини, засновані на дружбі, справедливості,

відповідальності. Це можливо, якщо використовувати в позакласній виховній роботі такі сучасні ігрові технології: квест-технології, шоу-технології, технології ділової гри, технології рольової гри та ін. Використання ігрових технологій дозволить вчителю початкових класів через гру впливати на всі сторони особистості дитини: на її свідомість, почуття, волю, поведінку та сприяти розумовому, моральному, естетичному і фізичному розвитку особистості.

Вважаємо, що квест-технології – це сучасні ігрові технологія, у ході якої кожен учень може проявити активність завдяки його незвичайному і цікавому формату, оскільки квест (від англ. quest – пошук, пошук щастя, знання, істини, пошук пригод) – це інтелектуальне змагання з елементами рольової гри, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими учасниками (Жигайло, 2017, с. 71). У дослідженнях О. Жигайло, О. Вівсик, О. Мельник визначені основні засади квест-технологій, до яких віднесено: наявність сюжету; питання на логіку; однозначність відповіді; регламентований час на обговорення питання та пошук відповіді; дослідницький характер; залучення всіх учасників до пошуку; міжпредметні зв'язки; наявність мотиваційного моменту (приз) (Жигайло, 2016, с. 91; Мельник, 2017, с. 20-21).

Аналіз літератури з проблеми дослідження (С. Гриценко, М. Кононученко, О. Дудар, Р. Кіяшко, І. Сокол) дозволив визначити такі *види квест-технологій*, які можна запропонувати учням початкових класів у позакласній виховній роботі: патріотичні («Вулиці-пам'ятники», «Ми різні – ми рівні – ми разом», «Козаччина», «Пам'яті нескорених» та ін.); про відомих осіб («Діяльність українських гетьманів», «Квест про Тараса Шевченка», «Відомі українці» та ін.); з певного навчального предмета (літературні, математичні, мистецькі, історичні, веб-квести, природничо-технічні, філологічні); шкільних свят (до дня знань, до дня народження школи, до дня здоров'я, новорічний) та ін.

У ході вивчення літератури з питання квест-технологій (М. Андрєєва, А. Ареф'єва, І. Большакова, С. Гриценко, М. Кононученко, І. Дичківська, О. Жигайло, М. Пристінська, І. Сокол та ін.) нами з'ясовано структуру та вимоги до розробки квест-технологій у початковій школі:

- 1) назва квесту (має бути короткою, привабливою та оригінальною);
- 2) спрямованість квесту (можуть реалізовуватися завдання з одного напряму виховання або носити комплексний характер);
- 3) мета і завдання квесту (мета має узагальнений характер, є діагностичною; завдання конкретизують мету, тобто, якими компетентностями повинні оволодіти учні);
- 4) тривалість квесту (заняття, серія занять, тиждень);
- 5) вік учасників квесту (урахування вікових особливостей дітей молодшого шкільного віку, інтереси, потреби та стан здоров'я);

6) легенда (видумана історія про події, особистості на початку гри);

7) квест-герої (пропонується список героїв, видуманих або реальних, та їх характеристики; вибір ролей за правилами (жеребкування, розподіл за ознаками);

8) основна ідея (розробка різних завдань проблемного характеру);

9) сюжет і правила руху (представлення етапів, станцій, за якими можна просуватися за певними умовами, можуть бути бонуси, штрафи. У сюжеті мають бути такі елементи: експозиція, зав'язка, розвиток дій, кульмінація та розв'язка);

10) завдання-перепони (розробка завдань різного характеру, проблемних);

11) навігатори (різні підказки, позначки, орієнтири, які допомагають відшукати відповіді на основні та додаткові завдання);

12) ресурси (список літератури, інтернет-джерела, сайти, ролики, електронні гаджети, пристрої та інші матеріали);

13) підсумок квесту (відгаданий код, вирішено проблему, розв'язано загадку, відкриття);

14) рефлексія (використати прийоми (рефлексивний екран, самооцінка, «смайлики» та ін.).

Упровадження квест-технології в позакласну виховну роботу початкової школи дозволяє:

- активізувати розумову, пізнавальну діяльність шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, які потребують достатньої свідомості й зрілості учнів початкових класів, здатності до подолання спеціально створених перешкод;

- розвиває в молодших школярів навички пошуку, аналізу інформації, уміння зберігати, передавати, порівнювати та синтезувати нову інформацію;

- формулювати проблему, планувати свою діяльність, критично мислити, вирішувати складні завдання, шукати альтернативні шляхи розв'язку проблем, самостійно приймати обдумані рішення, брати на себе відповідальність за їх реалізацію;

- формувати стійкий інтерес молодших школярів до знань;

- активізувати сприйняття матеріалу засобами наочності;

- спілкуватися, висловлювати власну думку;

- розвивати вміння не тільки працювати самостійно, а й у команді;

- сприяє активності учнів початкової школи, зацікавленості й захоплення ігровою діяльністю.

Шоу-технології – це ігрові заходи типу шоу, яким характерні такі особливості: розподіл учасників на виступаючих («сцену») і глядачів («зал»); змагання на сцені; заготовлений організаторами сценарій (Поляков, 2012, с. 36-42). Прикладами шоу-технологій можуть бути такі форми виховної

роботи з молодшими школярами, як: «Зіркова година», «Найрозумніший», КВК, «Танцюють всі», «Зірки на сцену», «Крок до зірок», «Кумири та кумирчики», «Я люблю Україну», «Що?Де?Коли?», «Міс школи» та ін.

С. Поляков зауважує, що результати шоу-технологій є цілями: для глядачів – це отримання досвіду емоційного реагування в культурних формах; а для активних учасників («сцена») – досвіду індивідуального і спільного привселюдного змагання (Поляков, 2012, с. 36). Структура шоу-технології включає такі блоки (Поляков, 2012, с. 36-37):

1) підготовка, коли учителем приймається рішення на основі ідей, пропозицій дорослих, активу дітей, традицій школи, міста, країни; здійснюється планування, проектування разом із активом дітей, батьків, педагогом-організатором;

2) реалізація проекту, плану, проведення свята заснована на використанні елементів змагання, імпровізації або гри, прийомів створення загальної емоційної атмосфери;

3) аналіз результатів проводиться лише на рівні організаторів (педагогів і активу дітей).

Технологія ділової гри – це гра, у процесі якої відбувається імітація (наслідування, відбиття, зображення) різних ситуацій і явищ шляхом програвання (розігрування) за заданими або запропонованими самими учасникам гри правилами (Селевко, 2006, с. 51). Прикладами ділових ігор, які можна провести в позакласній виховній роботі з молодшими школярами, можуть бути: «Еврика», «Пізнай себе», «Сімейний бюджет», прес-конференція, гра-змагання, гра-турнір, гра-спектакль, гра-аукціон та ін. Їх об'єднують загальні вимоги: постановка теми, цілей та завдань гри; визначення оптимального змісту гри; розподіл ролей та визначення функціональних обов'язків учасників гри; забезпечення умов для проведення ділової гри (обладнання, наочність, оформлення приміщення, інше матеріально-технічне забезпечення); єдність взаємодії учнів у ході виконання ролей.

У технології ділової гри виділяють такі *етапи* (Войцях, 2014, с. 38-39):

1) підготовка до проведення гри, яка передбачає: розробку сценарію, у зміст якого входять: мета, опис проблеми, обґрунтування завдань, план, загальний опис процедури гри, зміст ситуацій і характеристик дійових осіб; введення у гру учасників і експертів; визначення режиму роботи, формування пакетів матеріалів, інструкцій, правил, установок; збір інформації; установлення правил (заборона відмовитися від отриманої за жеребом ролі, виходу з гри, пасивної участі, порушувати регламент і етику поведінки);

2) проведення гри. З початком гри ніхто не має права втручатися й змінювати її хід. Лише ведучий може корегувати дії учасників, якщо вони відходять від основної теми і мети гри. Можна виокремити такі типові ролі:

стосовно змісту роботи в групі (генератор ідей, розробник, імітатор, ерудит, аналітик та ін.); організаційні (організатор, координатор, контролер, маніпулятор та ін.); соціально-психологічні (лідер, прийнятий, неприйнятий, експерт та ін.); методичні (критик, програміст, підбурювач та ін.);

3) підведення підсумків. На цьому етапі здійснюється аналіз, обговорення й оцінка результатів гри, виступи експертів, обмін думками, захист учасниками гри своїх рішень. Ведучий робить загальний висновок за наслідками гри.

Технологія рольової гри – це велика рольова гра, яка являє собою специфічний соціокультурний простір, який має дві площини: це спілка гравців, об'єднаних у клуби (наприклад, рольового моделювання) та соціокультурний простір з усіма її атрибутами, традиціями, законами (Войцях, 2014, с. 41). Головним завданням рольової гри є надання гравцям можливості «проживання» в іншій світоглядній системі. Це дає можливість подивитися на світ іншими очима. Головне правило гри – чесність, необхідно чесно виконувати всі правила гри. У технології рольової гри виділяють такі етапи:

1) підготовчий (особливу роль відведено вступним заняттям, коли учні отримують заздалегідь інформацію про світ, де їм доведеться жити, працювати);

2) оформлення ігрового простору (важливе місце займає зовнішній антураж, який включає оформлення ігрового поля, костюми, маски, атрибути, фонову діяльність гри; необхідно оформити місце для гри – створити декорації);

3) моделювання соціально-психологічних і емоційних умов існування учасників у ігровому полі (знайомство із ролями, завданнями);

4) проведення гри (детально продумати систему організації спільної діяльності учасників гри);

5) підведення підсумків (на рівні організаторів).

Прикладами рольових ігор для молодших школярів можуть бути «У світі професій», «Фабрика діда Мороза», «Ми будуємо місто нашої мрії» та ін.

Висновки. Ураховуючи те, що молодшим школярам характерні емоційність, рухова і пізнавальна активність, бажання фантазувати, прагнення перевірити свою силу і справність, роль використання ігрових технологій у позакласній виховній роботі зростає. Сучасні ігрові технології передбачають змагальність, добровільність, що дозволяє учням задовольнити свої потреби в рухливості, отримати позитивні емоції радості, захоплення, задоволення, реалізувати свої інтереси, оволодіти навичками комунікації тощо. При проведенні ігрових технологій діти залучаються в систему різноманітних відносин, зближуються, краще ставляться один до одного, збагачується досвід їхніх взаємин, пробуджується почуття відповідальності за колектив.

Перспективи подальших наукових розвідок у даному напрямі. Однак, проведене дослідження не вичерпує проблеми використання ігрових технологій у позакласній виховній роботі з учнями початкових класів. Подальшого дослідження потребують такі її аспекти, як: упровадження ігрових тренінгів у початковій школі; підготовка студентів до використання ігрових технологій у позакласній виховній роботі з молодшими школярами та ін.

ЛІТЕРАТУРА

- Бібік, Н. М. (2017). *Нова українська школа: поради для вчителя*. Київ: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди» (Bibik, N. M. (2017). *The New Ukrainian School: teacher's manual*. Kyiv: PH "Pleiady").
- Войцях, Т. В. (2014). *Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти*. Черкаси: Черкаський ОІПОПП (Voitsiakh, T. V. (2014). *Game technologies as a tool for preventive work of psychological service specialists in educational establishments*. Cherkasy: Cherkaskyi OIPOP).
- Дичківська, І. М. (2004). *Інноваційні педагогічні технології*. Київ: Академвидав (Dychkivska, I. M. (2004). *Innovative pedagogical technologies*. Kyiv: Akademvydav).
- Жигайло, О. О. (2017). Підготовка вчителів початкової школи до використання квест-технологій на уроках математики. *Молодь і ринок*, 8 (1551), 70-74. (Zhyhailo, O. O. (2017). Preparation of elementary school teachers for quest technologies at mathematics lessons. *Youth and market*, 8 (1551), 70-74).
- Жигайло, О. О. (2016). Використання інноваційних технологій у позакласній роботі з математики вчителями початкових класів. *Педагогічні науки*, LXXISV, т. 1, 114-119 (Zhyhailo, O. O. (2016). Using of innovative technologies in extracurricular work on mathematics in elementary school. *Pedagogical sciences*, LXXISV, vol. 1, 114-119).
- Мельник, О. (2017). Квестова технологія у навчанні молодших школярів. *Учитель початкової школи*, 1, 19-24 (Melnyk, O. (2017). Quest technology in educating primary school students. *Teacher of elementary school*, 1, 19-24).
- Поляков, С. Д. (2012). *Технологии воспитания*. Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС (Poliakov, S. D. (2012). *Educational process*. Moscow: VLADOS).
- Селевко, Г. К. (2006). *Энциклопедия образовательных технологий*, т.1. Москва: НИИ школьных технологий (Selevko, H. K. *Encyclopedia of educational technologies*. Moscow: Research institute).
- Сівак, Н.А. (2015). Налагодження партнерської взаємодії між батьками та вчителями сучасної початкової школи. *Педагогічні науки*, 8 (52), 410-419 (Sivak, N.A. (2015). Establishing the partnerships between parents and teachers in modern elementary schools. *Pedagogical sciences*, 8 (52), 410-419).

РЕЗЮМЕ

Казакова Наталия. Использование игровых технологий во внеклассной воспитательной работе начальной школы.

В статье акцент сделан на том, что важную роль в воспитании учащихся начальных классов, расширении и углублении их знаний, развития творческих способностей отводится внеклассной воспитательной работе.

Определено, что внеклассная воспитательная работа в начальной школе должна быть пронизана современными игровыми технологиями. В процессе этих форм работы дети будут объединяться, общаться со сверстниками; ставить общие цели и прилагать усилия для их достижения в совместной деятельности;

а переживания, которые оставляют глубокий след в сознании ребенка, будут способствовать формированию добрых чувств, благородных порывов, навыков коллективной жизни. Раскрыта суть квест-технологий, шоу-технологий, сюжетно-ролевых технологий, технологий ролевой игры.

Ключевые слова: *игровые технологии, внеклассная воспитательная работа в начальной школе, квест-технологии, шоу-технологии, технологии деловой игры, технологии ролевой игры.*

SUMMARY

Kazakova Nataliia. The usage of play-based technologies in extracurricular educational work of a primary school.

The article focuses on the idea that in order to implement the formula of a New Ukrainian School, education should be aimed at personal development and at the formation of readiness for real life, rapid changes, creative thinking and critical analysis of the world as well as at the constant acquisition of new types of activity and communication by primary school learners. The purposefully organized extracurricular educational work plays an important role in education of primary school students, expansion and deepening of their knowledge and development of their creative abilities.

It is found out that one of the main tendencies in improving the educational process of a primary school is transition from the traditional orientation for an average student to the creation of innovative conditions of education by means of modern forms and methods of work.

It is pointed out that the usage of play-based technologies in primary school is an important factor for the development of a conscious, creative and all-round personality, because the play provides the purposeful influence on the personality of a child considering his/her individual and age characteristics, needs and interests. Therefore, extracurricular educational work in a primary school should be filled with modern play-based technologies that will provide students' interaction with their peers. Also, primary school learners will be united by a common goal, emotions and efforts to get achievements in activities. All these, in turn, will leave a deep impression on a child's mind and will contribute to the formation of good feelings, noble impulses and collective life skills.

The article deals with the essence of modern play-based technologies with primary school learners in extracurricular educational work. They include quest technologies, show technologies, role-plot technologies, technology of a role play, etc. The author advances the idea that the primary school teacher is not only a manager and an organizer, but he/she is also an adviser, an older friend, a facilitator who can choose the proper game, adequately respond to students' tricks, foresee conflicts and resolve them, who can provide children with freedom within the rules.

Key words: *play-based technologies, extracurricular educational work in a primary school, quest technologies, show technologies, business game technologies, technologies of a role play.*