

ІНТЕГРАЦІЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ЯК ЗАСІБ ПОКРАЩЕННЯ УВАГИ В УЧНІВ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

INTEGRATION OF GAME TECHNOLOGIES INTO THE EDUCATIONAL PROCESS AS A MEANS OF IMPROVING ATTENTION OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

У статті акцентовано увагу на впровадженні ігрових методик у освітній процес задля поліпшення концентрації молодших школярів. Проаналізовано природу та принципи ігрових технологій як дієвого засобу в навчанні. Програма ігрової терапії орієнтована на розвиток уваги, самоконтролю та творчих здібностей дітей. З'ясовано, що ігри допомагають учням утримувати увагу, отримувати задоволення від навчання та підвищувати шкільні успіхи. Ігровий підхід сприяє адаптації дітей у соціальному та освітньому середовищі, пробуджує їхній інтерес до навчання та зміцнює психологічну стійкість. Автори розкривають, що використання ігрових технологій у навчанні дозволяє зміцнити позитивне ставлення до освітнього процесу, уникнути проявів віктимної поведінки та підтримати психологічне благополуччя молодших школярів.

Дослідження вказує на те, що ігрові технології є ключовим, важливим та дієвим способом покращення концентрації уваги, стимулювання мотивації до навчання та розвитку когнітивних функцій у дітей початкової школи. Створена програма, що використовує ігрові підходи, сприяє формуванню у школярів навичок зосередження, утримання уваги, самоконтролю, а також формує позитивне емоційне середовище для навчання. В статті визначено, що ігрові технології полегшують дітям самоусвідомлення, розуміння власних навчальних потреб, налагодження контактів з однолітками та педагогами, розвиток креативного мислення. Доведено, що гра як педагогічний засіб, допомагає запобігати перевтомі, емоційному вигоранню, зменшувати тривожність, а також створює безпечне та підтримуюче навчальне оточення.

Ключові слова: ігрові технології, увага, молодший шкільний вік, освітній процес, пізнавальний розвиток, навчальна мотивація, психологічна стійкість, інтерактивне навчання.

The study focuses on the integration of game technologies into educational practice to improve the attention of primary school students. The essence and mechanisms of game technologies as an effective tool in the educational process are considered. The game therapy program is aimed at developing the attention, self-regulation and creative skills of students. Game technologies have been found to help students maintain concentration, experience learning pleasure, and enhance academic achievement. This approach promotes the integration of children in social and learning environments, stimulates their interest in learning and promotes psychological resilience. This approach of integrating game technologies into the educational process allows us to strengthen a positive attitude towards learning, eliminate the risk of victimized behavior and promote the psychological health of children of primary school age.

It is investigated that it is game technologies that are an effective, significant and powerful means of improving attention, formation of educational motivation and development of cognitive processes in children of primary school age. The developed program with the use of game methods contributes to the formation of students' abilities to focus, hold attention, control their own activities, and also creates a favorable emotional background for learning. Game technologies help students better understand themselves, their educational needs, establish interaction with classmates and teachers, develop creative thinking. It is proved that playing as a pedagogical tool helps to prevent overwork, emotional burnout, reduce anxiety, and also provides a safe and supportive learning environment.

Key words: game technologies, attention, junior school age, educational process, cognitive development, educational motivation, psychological stability, interactive learning.

УДК 004:[159.955.4:373.3]

DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2025.74.20>

Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

Дрозд О.В.

к.пед.н., доцент кафедри психології
Чорноморський національний
університет імені Петра Могили

Усік П.В.

здобувачка вищої освіти спеціальності
Чорноморський національний
університет імені Петра Могили

Питання збагачення уваги у школярів початкових класів постає на даному етапі надзвичайно гостро, особливо зважаючи на теперішні труднощі в освіті. У сьогоденному світі учні молодшого шкільного віку формуються в середовищі постійного впливу цифрових пристроїв, що кардинально змінює їхні когнітивні здібності, зокрема, увагу. Поширеність сервісів з короткими відео, як-от «TikTok», «YouTube Shorts» та «Reels», прищеплює дітям звичку до швидкого отримання задоволення через нетривалий дофаміновий імпульс. Це викликає проблеми з утриманням тривалої концентрації, утруднює засвоєння інформації та зменшує зацікавленість у традиційних формах навчання.

Сучасні діти все більше зазнають впливу інноваційних технологій, що стає причиною зниження рівня самостійного мислення та створює перешкоду розвитку довільної уваги. Це особливо

важливо для учнів початкової школи, оскільки саме у цей період формується базова здатність до навчання.

Ще один надважливий момент – збільшення кількості дітей з особливими освітніми потребами (ООП). Йдеться, зокрема, про тих, хто стикається з труднощами зосередження, гіперактивністю або ж має розлади аутичного спектру. Традиційні способи навчання часто виявляються безсилими перед такими викликами, що змушує шукати нові рішення.

Саме в цьому контексті впровадження ігрових елементів в процес навчання стає надзвичайно актуальним. Гра, як природний інструмент пізнання для малечі, дає можливість утримувати увагу, підтримує розвиток когнітивних здібностей, підсилює мотивацію та робить процес навчання більш результативним. Застосування гейміфікації, інте-

рактивних технологій та інших ігрових прийомів здатне адаптувати освітній процес, забезпечуючи комфортні умови для кожної дитини, незалежно від її індивідуальних особливостей.

Мета статті – полягає в обґрунтуванні та дослідженні уваги учнів молодшого шкільного віку та впливу ігрових технологій на освітній процес, як засобу покращення уваги в учнів молодшого шкільного віку.

Аналіз наукових досліджень показує, що поточні здобутки в педагогіці, психології, нейропсихології та освітніх технологіях все більше підкреслюють важливість розвитку когнітивних функцій, особливо уваги, у школярів початкових класів. Одним з ефективних методів досягнення цього визнається використання ігрових технік у навчанні. Ігрова діяльність, як провідний вид активності в молодшому шкільному віці, має значний вплив не тільки на загальний інтелектуальний прогрес дитини, а й на формування її емоційно-вольової сфери, мотивації та навчальної зацікавленості.

Психолого-педагогічна теорія та практика демонструють, що розвиток когнітивної сфери, зокрема уваги, безпосередньо пов'язаний з самореалізацією та активною участю учнів у навчальному процесі. Ці питання вивчали такі вчені, як А. Богуш, С. Максименко, С. Якименко, які акцентували увагу на важливості активної діяльності та ігрових форм в розвитку психічних процесів у дітей. Теоретичні основи мотивації навчання й уваги також аналізувались у роботах Н. Лусканової, В. Моргуна, О. Савченко, які наголошували на ролі емоційного залучення дитини до процесу навчання.

Йоган Гейзінґа заклав основи ігрової теорії, розкривши важливість гри у культурному просторі й освітньому процесі; Жан Піаже вивчав когнітивний розвиток дітей, наголошуючи на ролі гри у формуванні інтелекту; Даніель Ґоулман зосереджується на механізмах уваги та її значенні для дитячого розвитку; Глорія Марк досліджує вплив цифрових технологій на увагу та когнітивні функції людини.

Сьогодні дедалі більше педагогів та психологів фіксують труднощі з концентрацією уваги в молодших школярів, що пов'язано з цифровим середовищем, надлишком інформації та недосконалістю традиційної системи навчання. Порушення уваги може проявлятися у швидкій стомлюваності, неувважності, імпульсивності, що, у свою чергу, негативно впливає на успішність та загальний розвиток дитини.

Дослідження специфіки розвитку уваги у молодших школярів надзвичайно важлива галузь, адже дає змогу краще збагнути індивідуальні освітні потреби дітей. Це сприяє виявленню результативних педагогічних методів впливу та створенню ефективних програм для розвитку навичок зосередження, самоконтролю й навчальної мотивації, зокрема, з використанням ігрових підходів.

Аналіз особливостей уваги учнів початкової школи допомагає визначити потенційні труднощі адаптації до освітнього середовища, засвоєння

навчального контенту та взаємодії з учителем і однокласниками. Завдяки цьому можна оперативно впроваджувати заходи для профілактики навчальної дезадаптації, попередження розвитку неувважності, зниження навчальної мотивації та емоційного виснаження.

Окрім того, вивчення уваги у молодших школярів відкриває простір для розробки дієвих освітніх і педагогічних стратегій, що мають на меті розвиток пізнавальної зацікавленості, здатності зосереджуватися та самоконтролю. Одним з найефективніших методів тут є використання ігрових підходів, які забезпечують залучення дитини до освітнього процесу через зацікавленість, емоційне заохочення та активну діяльність.

Психологічний добробут та пізнавальна готовність молодших школярів до навчання – головна мета сучасної педагогіки в контексті НУШ. Своєчасна діагностика проблем з увагою, надання підтримки та впровадження ігрових методик, як інструментів корекції, сприяють успішному навчанню, гармонійному розвитку дитини та формуванню позитивного ставлення до школи. Ігрові технології, як сучасний метод педагогічного впливу, продемонстрували високу результативність у стимулюванні уваги, підтримці мотивації та формуванні ключових навчальних навичок.

Виклад основного матеріалу. Розвиток пізнавальних психічних процесів в онтогенезі відбувається поступово, проходячи через кілька етапів, які впливають на формування сприйняття, уваги, пам'яті, мислення та інших когнітивних функцій. У ранньому дитинстві пізнання світу здійснюється через сенсорний досвід і активну взаємодію з оточенням, що слугує фундаментом для подальшого розвитку мислення. Дошкільний вік характеризується інтенсивним розвитком уяви, мовлення та здатності до узагальнення. У шкільному віці ключового значення набуває логічне мислення, розширюється здатність аналізувати і синтезувати інформацію, що сприяє формуванню самостійності у процесі пізнавальної діяльності.

Діти цього віку поки що не мають навичок цілеспрямованого аналізу результатів свого сприйняття, їм важко виділяти головне та істотне, а домінуючою рисою їхніх вражень є емоційність. Залучення школярів до освітнього процесу сприяє формуванню у них такої навички як спостережливості. Під час навчання поступово зростає швидкість обробки інформації, збільшується кількість об'єктів, які вони здатні сприймати, а також розширюється обсяг запам'ятовування. У молодших школярів ще не сформована довільна увага. Як і на попередньому віковому етапі, у них переважає мимовільна увага, яка концентрується на нових і яскравих об'єктах. Через недостатній розвиток гальмівних процесів ця увага є нестійкою. З часом увага молодших школярів починає ставати більш довільною: спочатку під час виконання завдань, запропонованих дорослими, а згодом – при досягненні власних цілей.

Увага першокласників є мимовільною та нестійкою. Вони енергійно реагують на все нове, яскраве, незвичне, але часто відволікаються під час виконання завдань. Особливості їхньої уваги дозволяють зосереджено працювати лише 10–15 хвилин. Водночас розвиток довільної уваги відбувається через залучення дітей до навчальної діяльності. У процесі навчання поступово формується довільна увага дитини. Спершу учні діють за вказівками вчителя, під його постійним наглядом, але з часом вони вчаться самостійно виконувати завдання – ставити цілі та контролювати свої дії.

Протягом молодшого шкільного віку відбувається помітний розвиток властивостей уваги. Вона інтенсивно змінюється: у 2,1 рази збільшується її обсяг, підвищується стійкість, а також розвиваються навички переключення та розподілу. Добре сформовані властивості уваги й вміння її організовувати відіграють ключову роль у забезпеченні успішності навчання. Як правило, учні з високими показниками розвитку уваги демонструють і кращу академічну результативність.

Одним із основних механізмів впливу ігрових підходів на увагу є їх здатність пробуджувати інтерес і стимулювати мотивацію до виконання завдань. Під час гри дитина концентрується краще й довше, адже вона має чітку мету, визначені правила та прагне досягти результату. У процесі гри школярі природним чином навчаються зосереджуватись, підтримувати стійку увагу протягом певного часу та адаптуватись до змін у завданнях. Ігрові методи також сприяють розвитку здатності перемикається між різними об'єктами уваги. Чимало ігор передбачають зміну завдань, ролей або умов, що тренує швидкість реагування й адаптації. Це формує гнучкість уваги, необхідну для ефективного навчання, особливо коли потрібно переходити від одного виду діяльності до іншого.

Молодший шкільний вік визначено як сприятливий період для розвитку уваги, адже навчальна діяльність потребує зосередженості та здатності довільно керувати пізнавальними процесами. На цьому етапі діти здатні концентрувати увагу навіть на менш цікавих завданнях, проте їхня увага переважно залишається мимовільною.

Інтеграція ігрових методик в освітній процес демонструє свою ефективність у розвитку уваги молодших школярів. Крім того, вони сприяють формуванню важливих когнітивних навичок, необхідних для успішного навчання. З огляду на ці аспекти можна зробити висновок, що впровадження ігрових технологій у початковій школі є оптимальним і перспективним напрямом для вдосконалення методів навчання.

У ході здійснення емпіричного дослідження нами було дібрано комплекс методик, який дозволяє охопити різні аспекти уваги: концентрацію, стійкість, розподіл, переключення та обсяг. У дослідженні використовувалися такі методики:

1. Методика «Поставити значки».
2. Тест «Коректурна проба» за Б. Бурдоном.
3. Методика «Запам'ятай і розстав крапки».

У дослідженні взяли участь 43 учня, з них 20 хлопців і 23 дівчинки віком від 6 до 9 років, які навчаються у початкових класах Козирського ліцею Миколаївської області. Результати дослідження перемикавання та розподіл уваги за методикою дослідження «Поставити значки» показали, що у дітей молодшого шкільного віку переважає низький рівень перемикавання та розподіл уваги, що становить 40% від загальної кількості дітей; середній рівень перемикавання та розподіл уваги – це 30% дітей. Ще менше дітей з дуже низьким рівнем – 21%; високий рівень перемикавання та розподіл уваги – 9% здобувачів початкової освіти.

За допомогою тесту «Коректурна проба» за Б. Бурдоном ми дослідили концентрацію уваги та було визначено наступні результати: переважає низький рівень – 42%, середній 56 %, високий рівень – 2% від загальної кількості учасників експерименту.

Останнє дослідження обсяг (зорової) уваги за методикою «Запам'ятай і розстав крапки», показало такі результати: найбільше дітей з низьким рівнем обсягу зорової уваги 47% від загальної кількості, наступна категорія учні з середнім рівнем – це 23% від загальної кількості учасників, високий рівень склав 30 %.

Результати дослідження продемонстрували, що більше половини дітей (56%) мають низький або дуже низький обсяг уваги. Це може негативно впливати на успішність у навчанні, зокрема при роботі з візуальними матеріалами, які потребують зосередження та охоплення великого обсягу інформації. Тому є сенс запроваджувати спеціальні корекційно-розвивальні заняття, націлені на тренування обсягу зорової уваги.

Розроблена корекційно-розвиткова програма була спрямована на покращення уваги в учнів молодшого шкільного віку шляхом інтеграції ігрових технік у навчально-виховний процес. Її структура враховувала вікові особливості дітей цього періоду: високу емоційність, потребу в русі, ігровій діяльності та швидку зміну інтересів. Вправи, що використовувалися в межах занять, активізували різні аспекти уваги: зосередженість, переключення, розподіл і обсяг. Поступове ускладнення завдань сприяло тренуванню довільної уваги, розвитку самоконтролю та вміння працювати за інструкцією. Важливою особливістю програми було створення емоційно безпечного середовища, де діти могли вільно проявляти себе, взаємодіяти з однолітками та вчитися зосереджуватися без тиску.

Крім когнітивного розвитку, програма позитивно вплинула на мотиваційну сферу: діти з більшим бажанням брали участь у навчальній діяльності, стали впевненішими у власних силах, проявляли ініціативу. Зросла здатність тривалий час утримувати увагу на одному виді діяльності, помітно зменшилася імпульсивність, діти стали краще дотримуватись правил і працювати в команді. Таким чином, ігрова форма занять не лише зробила

процес розвитку уваги більш природним і приємним для дитини, але й забезпечила сталі позитивні зміни у навчальній поведінці та загальному психоемоційному стані учнів. Отримані результати підтверджують ефективність ігрових технологій як важливого ресурсу для розвитку пізнавальної сфери молодших школярів.

Корекційно-розвиткова програма, спрямована на розвиток уваги в учнів молодшого шкільного віку засобами ігрових технологій, має підтримувальний і розвивальний характер. Її мета полягає у створенні умов, що сприяють формуванню довільної уваги, розвитку здатності до саморегуляції, підвищенню навчальної мотивації та емоційного комфорту дитини у шкільному середовищі. Заняття проводилися в ігровій формі, що дозволяло знизити напругу, створити атмосферу довіри та активного залучення дітей до процесу навчання.

З урахуванням поставленої мети було визначено такі основні завдання програми: розвиток здатності зосереджуватися на навчальному завданні; формування навичок довільного контролю уваги; покращення вміння слухати й діяти за інструкцією; зниження рівня відволікання; активізація пізнавальної діяльності; розвиток уміння працювати в команді; підвищення стійкості уваги під час виконання тривалих або складних завдань; створення умов для самовираження та прояву креативності; забезпечення позитивного емоційного фону під час навчання. Програма також сприяла формуванню впевненості в собі, ініціативності та загальному особистісному розвитку учнів, що є важливим компонентом у формуванні навчальної діяльності молодшого школяра.

Висновки. Сучасні ігрові техніки відіграють важливу роль у покращенні уваги молодших школярів, адже вони відповідають віковим особливостям дітей і сприяють їхньому активному залученню до навчального процесу. Гра є природним способом пізнання світу для дитини, тому використання ігрових методів дозволяє ефективніше розвивати та підтримувати увагу, знижуючи втому та монотонність навчальної діяльності.

Дослідження підтвердило ефективність використання ігрових методів у навчальному процесі, як інструменту розвитку уваги молодших школярів. У перспективі дана програма може бути вдосконалена та розширена для використання у роботі з дітьми із труднощами навчання, в інклюзивних класах, а також як компонент тренінгів для педагогів та психологів. Також доцільним є подальше дослідження впливу окремих видів ігрових технік, таких як сюжетно-рольові ігри, дидактичні ігри, рухливі ігри, а також елементів арт-терапії (наприклад, лялькотерапії, фототерапії) на розвиток пізнавальної сфери учнів.

Розроблена програма може бути ефективно застосована у діяльності практичних психологів, класних керівників та вчителів початкової школи в рамках уроків, класних годин та індивідуальних занять з метою формування та вдосконалення уваги як базової навчальної функції в учнів молодшого шкільного віку.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Макарова Н. Є., Чорна Л. І. Ігрові технології в освітньому процесі. *Освіта і розвиток обдарованої особистості*. 2018. № 6(73). 85–89.