

Міністерство освіти і науки України
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Педагогічний факультет
Кафедра теорії та методик початкової освіти

**Кваліфікаційна робота
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»**

з теми **ТЕХНОЛОГІЇ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ
ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ НА УРОКАХ
ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

Виконала: здобувачка вищої освіти
освітньої програми «Початкова освіта»
спеціальності 013 Початкова освіта
денної форми здобуття вищої освіти
Химера Катерина Олександрівна

Керівник: Франчук Т. Й.,
кандидат педагогічних наук,
доцент

Рецензент: Галаманжук Л. Л.,
доктор педагогічних наук, професор,
завідувач, професор кафедри теорії та
методик дошкільної освіти

Кам'янець-Подільський, 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА.....	8
1.1. Психолого-педагогічні передумови організації ігрової діяльності в освітньому процесі.....	8
1.2. Розвиток пізнавальної активності учнів початкової школи під час уроків образотворчого мистецтва	17
1.3. Використання ігрових технологій на уроках образотворчого мистецтва для підвищення активності навчальної діяльності молодших школярів	24
РОЗДІЛ 2. ТЕХНОЛОГІЇ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ З МЕТОЮ РОЗВИТКУ ХУДОЖНІХ НАВИЧОК МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ	32
2.1. Організація та методика констатувального експерименту.....	32
2.2. Методи використання ігрових технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах (формувальний експеримент).....	36
2.3. Оцінка ефективності впровадження ігор у освітній процес на уроках образотворчого мистецтва (контрольний експеримент).....	52
ВИСНОВКИ.....	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	60

ВСТУП

Актуальність дослідження. Мета уроків образотворчого мистецтва полягає в тому, щоб сприяти всебічному розвитку учнів, формувати естетичний смак, розвивати творче мислення, уяву та здатність виражати свої почуття засобами мистецтва. Особлива увага приділяється розвитку спостережливості, умінню помічати деталі навколишнього світу, аналізувати його красу та створювати власні художні роботи. Уроки також сприяють розвитку самостійності, критичного мислення та комунікативних навичок через обговорення творчих ідей і взаємну оцінку робіт.

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавими і захоплюючими не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні кроки з вивчення предметів. Уроки мистецтва мають бути цікавими та захопливими для учнів. На кожному уроці вчителі повинні шукати новітні, інноваційні засоби навчання та ефективні методи їх застосування, щоб підтримувати зацікавленість дітей та стимулювати їхню творчу активність. Швидкий розвиток науки, постійний потік нової інформації та сучасні освітні стандарти вимагають від шкіл формування груп активних, самостійних учнів із високим рівнем розвитку креативних і аналітичних здібностей, умінням працювати в команді та критично мислити. Крім того, важливо сприяти розвитку емоційного інтелекту учнів, їхньої здатності до самовираження та прийняття творчих рішень у різних видах діяльності.

Педагогічні та психологічні дослідження показують, що зміст та методи, що використовуються в освітній діяльності шляхом використання ігрових технологій, викликають дедалі більший інтерес у дослідників та педагогів. Дидактичні ігри допомагають молодшим школярам задовольняти природні потреби, поєднуючи навчальну, практичну, відтворювальну та творчу діяльність, а також розвивають їхні емоції, пізнавальні інтереси, інтелект і духовність.

Розумне застосування ігор сприяє підвищенню активності учнів, розвитку мислення, покращенню пам'яті та стимулює уяву. Численні дослідження присвячені різним аспектам підвищення ефективності навчання шляхом використання певних видів ігор або технічних комплексів (С. Майданенко, В. Дем'яненко, А. Січкара). В. Дем'яненко визначає різні способи організації взаємозв'язків, що визначаються структурою гри та її зв'язком з виконанням завдання. Навчальним іграм особливу увагу приділено в роботах А. Макаренка, В. Сухомлинського, В. Заруцької М. Жиленко, Ю. Волинець, Г. Іванюк [10, с. 112].

Необхідність підвищення освітнього рівня учнів на всіх етапах навчання обґрунтовує проведення досліджень у галузі початкової освіти. В Україні ще недостатньо розроблені спеціальні дослідження, що систематично розглядають питання динамічної освітньої діяльності молодших школярів через використання розвивальних ігор у класі.

Раннє дитинство – це короткий період від зачаття до народження, який має ключове значення для розвитку особистості. З абсолютно безпорадної істоти дитина перетворюється на відносно незалежну та активну особистість. Весь цей розвиток базується на дитячій психології, закладаючи основу для втручання та діагностики відповідно до рівня розвитку, а також для подальшої освіти та шкільного навчання. Рольові ігри продовжують відігравати фундаментальну роль, як і на дошкільному етапі, займаючи важливе місце в розвитку дитини.

На різних етапах розвитку шкільної освіти дослідники представляють різноманітні теорії та обґрунтовують свої відповідні погляди на шкільне навчання. На основі здійснених досліджень теоретично доведено, що рольові ігри мають соціальне походження і зміст. Було проаналізовано умови їх появи в онтогенезі, визначено основну одиницю гри та зроблено висновок, що гра не виникає самотійно, а формується під впливом навчання.

У ході дослідження ми з'ясували психологічну структуру гри та простежили її розвиток. Виявилося, що головним стимулом для гри є сама

людина та її діяльність. Отже, було встановлено, що ігрові прийоми – перенесення значення від одного об'єкта до іншого, редукція та узагальнення ігрових дій – важливі для розуміння дитячої свідомості в сфері соціальних відносин і визначаються фактичною взаємодією між дітьми під час гри, практики та колективних дій. Тому вона відіграє фундаментальну роль у психічному розвитку учнів початкової школи.

Сучасна психологія стверджує, що гра присутня на всіх етапах життя – від немовляти до дорослого. Це важливий етап дитинства, а не ознака віку. Гра змінюється; дитинство не трансформується повністю, але змінюються його мотиви, форми поведінки та ступінь вираження емоцій та почуттів. Такі психологи, як О. Бондар, Ю. Бондарук, Л. Кондратик, К. Карасьову та інші, зробили свій внесок у розвиток теорії дитячої гри та у з'ясування ролі, структури та значення гри у вихованні та навчанні дітей.

А. Макаренко вважає: «Дитячі рольові ігри такими ж важливими для розвитку дитини, як і для праці дорослої людини». Однак він зазначає, що гра, в якій дитина активно діє, мислить, будує, поєднує та моделює людські стосунки, має велику педагогічну цінність. За цих умов дитина може грати різні ролі – командира, виконавця, творця – та знаходити можливості для розвитку своїх навичок та повсякденної діяльності [22, с. 98].

Суперечність між потребою приділяти досить часу та зусиль навчальним іграм у сучасних початкових школах та недостатньою увагою, що приділяється їм у сучасному образотворчому мистецтві, як кількісно, так і якісно, обґрунтовує актуальність проблеми та вибір теми для цієї кваліфікаційної роботи.

Об'єктом дослідження – використання ігрових технологій на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі.

Предмет дослідження – ігрові технології на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі.

Мета дослідження – теоретично довести та експериментально підтвердити результативність застосування ігрових технологій як

інструмента активізації навчальної діяльності учнів на уроках образотворчого мистецтва.

Завдання дослідження:

1. Виявити психолого-педагогічні труднощі та недоліки, що виникають під час організації ігрової діяльності в початковій школі, та визначити їх вплив на пізнавальну активність учнів.
2. Описати та обґрунтувати ефективні методи й прийоми активного навчання образотворчого мистецтва, які сприяють розвитку творчості, спостережливості, уяви та естетичних здібностей молодших школярів.
3. Розкрити особливості застосування ігрових технологій у освітньому процесі, визначити педагогічні умови та принципи, що забезпечують максимальну результативність ігрових методів на уроках мистецтва.
4. Оцінити ефективність експериментального впровадження ігрових технологій, з'ясувати динаміку змін у творчих, зорових і комунікативних уміннях учнів та підтвердити їх позитивний вплив на результативність навчальної діяльності.

Для досягнення поставлених цілей та перевірки гіпотез у дослідженні були застосовані такі методи: теоретичні: аналіз, порівняння, синтез, систематизація, класифікація та узагальнення теоретичних даних із методичної літератури, а також вивчення й узагальнення передового педагогічного досвіду; емпіричні: спостереження, бесіди, педагогічний експеримент та аналіз його результатів.

База експериментального дослідження. Дослідження проводилось на базі Кам'янець-Подільського ліцею № 5 м. Кам'янця-Подільський Хмельницької області. До проведення експериментальної роботи було задіяно 25 учнів 2-Б класу та 26 учнів 2-В класу, яких було поділено на експериментальну та контрольну групи.

Практичне значення дослідження полягає у розробленні та впровадженні ефективних технологій організації ігрової діяльності, які сприяють активізації пізнавальної активності молодших школярів на уроках

образотворчого мистецтва, формуванню їхнього емоційно-ціннісного ставлення до творчості та розвитку художніх здібностей. Результати дослідження також можуть бути застосовані під час підготовки майбутніх педагогів у закладах вищої освіти та для розробки навчально-методичних матеріалів, спрямованих на розвиток творчого потенціалу дітей.

Теоретичне значення дослідження полягає у поглибленні наукових уявлень про роль ігрових технологій у формуванні творчих компетентностей молодших школярів та розкритті їхнього потенціалу як інструменту активізації пізнавальної діяльності. Отримані теоретичні положення сприяють удосконаленню загальної теорії мистецької освіти, розширюють методологічні підходи до використання ігрової взаємодії в освітньому середовищі та створюють підґрунтя для подальших наукових пошуків у сфері творчого розвитку дітей молодшого шкільного віку.

Апробація результатів дослідження: результати дослідницької роботи обговорювалися на засіданнях кафедри теорії та методик початкової освіти та наукових конференціях студентів та магістрантів Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка.

Публікації: результати дослідження викладено у одній науковій публікації (Організація ігрової діяльності дітей шестирічного віку. Від творчого педагога до творчої дитини: гармонія партнерської взаємодії (з міжнародною участю): збірник матеріалів IX Всеукраїнської науково-практичної конференції / Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, кафедра теорії та методик дошкільної освіти, управління освіти і науки Кам'янець-Подільської міської ради; [відпов. секр. Г. П. Ватаманюк]. Кам'янець-Подільський : Видавець Ковальчук О. В., 2025. С. 86-90).

Структура кваліфікаційної роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного нами дослідження наукової проблеми «Технології організації ігрової діяльності учнів початкових класів на уроках образотворчого мистецтва» було комплексно розкрито теоретичні та практичні аспекти застосування ігрових технологій у мистецькій освіті молодших школярів. Отримані результати підтверджують досягнення мети дослідження, що полягала у теоретичному доведенні та експериментальному підтвердженні результативності ігрових технологій як ефективного інструмента активізації навчальної діяльності учнів початкової школи на уроках образотворчого мистецтва. Усі висновки логічно узгоджуються з поставленими завданнями, структурою роботи та змістом її розділів.

На теоретичному рівні дослідження засвідчило, що ігрова діяльність є природною та психологічно зумовленою формою активності дітей молодшого шкільного віку. Аналіз психолого-педагогічних концепцій дозволив визначити гру як важливий чинник розвитку особистості дитини, що забезпечує інтеграцію пізнавальної, емоційної та творчої сфер. Доведено, що саме в ігровій формі навчальна діяльність стає для молодших школярів внутрішньо мотивованою, емоційно привабливою та особистісно значущою, що особливо важливо для уроків образотворчого мистецтва, де провідне місце посідають творчість, уява та художнє самовираження.

У процесі виконання першого завдання дослідження було виявлено низку психолого-педагогічних труднощів і недоліків, що виникають під час організації ігрової діяльності в початковій школі. До них належать формальний підхід до використання ігор, епізодичність їх застосування, підміна ігрових технологій звичайними вправами з елементами розваги, а також недостатній рівень методичної підготовки педагогів до цілеспрямованого впровадження ігрових методів. Установлено, що зазначені проблеми знижують потенціал гри як засобу розвитку пізнавальної активності, не дозволяють повною мірою реалізувати її навчальні та виховні

можливості, що негативно позначається на інтересі учнів до уроків образотворчого мистецтва та результативності їх навчальної діяльності.

Виконання другого завдання дало змогу описати та науково обґрунтувати ефективні методи й прийоми активного навчання образотворчого мистецтва, засновані на використанні ігрових технологій. З'ясовано, що найбільш результативними є дидактичні, сюжетно-рольові, творчі, проблемно-ігрові та імпровізаційні ігри, а також ігрові завдання з елементами співпраці й змагання. Їх застосування сприяє розвитку художньо-естетичного сприймання, образного мислення, фантазії, спостережливості, дрібної моторики та емоційно-ціннісного ставлення до мистецтва. Доведено, що ігрові методи не лише активізують навчальну діяльність, а й створюють умови для формування стійкого інтересу до мистецької творчості, самостійності та впевненості учнів у власних можливостях.

У ході розв'язання третього завдання було розкрито особливості застосування ігрових технологій у освітньому процесі та визначено педагогічні умови, за яких ігрові методи на уроках образотворчого мистецтва набувають максимальної ефективності. Встановлено, що результативність ігрової діяльності забезпечується за умови чіткого поєднання ігрових завдань із навчальною метою уроку, урахування вікових та індивідуальних особливостей молодших школярів, створення позитивного емоційного середовища, атмосфери співпраці та творчої свободи. Обґрунтовано доцільність дотримання принципів доступності, наочності, активності, систематичності, емоційності та варіативності під час організації ігрової діяльності на уроках мистецтва.

Практичний етап дослідження, пов'язаний із дослідно-експериментальною перевіркою, дозволив оцінити ефективність упровадження ігрових технологій у навчальний процес початкової школи. Результати констатувального експерименту засвідчили переважно середній і низький рівні пізнавальної активності, творчої ініціативи та комунікативних умінь учнів, що підтвердило актуальність обраної проблеми. У ході

формувального етапу було впроваджено систему ігрових методів і прийомів на уроках образотворчого мистецтва, спрямовану на активізацію навчальної діяльності та розвиток художньо-творчих здібностей молодших школярів.

Аналіз результатів контрольного етапу експерименту показав чітку позитивну динаміку змін у рівнях розвитку творчих, зорових і комунікативних умінь учнів експериментальної групи. Зокрема, зафіксовано зростання інтересу до уроків образотворчого мистецтва, підвищення якості та оригінальності виконаних творчих робіт, розвиток умінь працювати в колективі, аргументовано висловлювати власну думку та презентувати результати художньої діяльності. Отримані дані експериментально підтвердили позитивний вплив ігрових технологій на результативність навчальної діяльності учнів початкових класів.

Узагальнюючи результати дослідження, можна зробити висновок, що ігрові технології є ефективним, педагогічно доцільним і методично виправданим засобом активізації навчальної діяльності молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва. Вони забезпечують цілісний розвиток особистості дитини, сприяють формуванню позитивної мотивації до навчання, розвитку творчого потенціалу та естетичних цінностей. Теоретичні положення й практичні рекомендації, викладені в роботі, можуть бути використані вчителями початкових класів у практиці викладання образотворчого мистецтва, у процесі методичної підготовки педагогів, а також у подальших наукових дослідженнях проблем ігрової та мистецької педагогіки.

Таким чином, поставлену мету дослідження досягнуто, усі завдання виконано, а висунута гіпотеза щодо результативності застосування ігрових технологій як інструмента активізації навчальної діяльності учнів початкових класів на уроках образотворчого мистецтва повністю підтверджена.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Батраченко О. В. Використання ігрових технологій в освітньому процесі як засіб соціалізації особистості дитини (нетрадиційне засідання педагогічної ради у форматі тренінгу). *Завуч. Усе для роботи*. Харків, 2018. С. 42–50.
2. Бібік Н. (2023). Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. *Український Педагогічний журнал*. (3). С. 197–204. URL : <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2023-3-197-204>
3. Бібік Н. М. Нова українська школа: порадник для вчителя. Київ : Літера ЛТД, 2018. 160 с.
4. Бібік Н. М., Павлова Т. С. Організація навчання в 4 класі інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Організація освітнього процесу в початковій школі: Методичні рекомендації. Орієнтовні календарно-тематичні плани. 4 клас. Київ : Педагогічна думка, 2021. С. 66–71.
5. Біла книга «Навчання через гру та діяльнісний підхід: огляд доказів». Дж.М.Зош, Ем.Дж.Хопкінс, Х.Дженсен, Кл.Лю, Д.Ніл, К.Пірш-Пасек, С.Ліннет Соліс, Д.Вайтбрейд. LEGO-Торгова марка LEGO Group, 2017. 39 с.
6. Блудова Ю. О. Художньо-естетичне виховання як один з основних чинників гармонійного розвитку особистості. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2015. Випуск 40. С. 64–70.
7. Бондарчук Н. Я., Чернов В. Д., Тимочко О. І. Методичні аспекти організації і проведення рольових ігор на заняттях з фізичної культури в початковій школі. *Науковий вісник Ужгородського університету* : збірник наукових праць; серія: Педагогіка. Соціальна робота / гол. ред. І. Кузьма. Ужгород : Говерла, 2021. Вип. 1 (48). С. 44–47.
8. Бутенко В. Г. Психолого-педагогічні основи ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку. *Збірник наукових праць Херсонського державного університету*. 2016. Вип. 72. Т. 2. С. 51–56.

9. Войтенко О. В. Виховання в учнів початкових класів цінностей здорового способу життя засобами ігрової діяльності. *Наукові записки Малої академії наук України*. Серія «Педагогічні науки». 2019. Вип. 14. С. 37–39.

10. Волинець Ю. О., Стаднік Н. В. Ігрові технології як засіб логіко-математичного розвитку дітей старшого дошкільного віку. *Готовність дитини старшого дошкільного віку до систематичного навчання в школі: матеріали всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції* (6, 13, 20 квітня 2023 р., м. Київ). Київ : Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України, 2023. 349 с.

11. Волошанська І. К. Д. Ушинський про використання методів вільної гри та праці у навчально-виховному процесі. *Молодь і ринок*. 2011. № 6. С. 97–100. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2011_6_23

12. Гордійчук М. С., Каньоса Н. Г., Босюк С. Народна іграшка як вияв традицій народного виховання в українській родині. *The XIII International Scientific and Practical Conference «Innovations in modern education: European and global context»*, November 25-27, 2024, Krakow, Poland. P. 176–177. Закордонне видання. URL : <https://eu-conf.com/events/innovations-inmodern-education-european-and-global-context/>

13. Городиська В. В. Методика арт-освіти дітей дошкільного віку: методичні рекомендації до семінарських занять. Дрогобич : Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка, 2025. 168 с.

14. Данько Н., Васько О. Розвиток образного мислення учнів початкових класів на уроках образотворчого мистецтва. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2020. № 10 (104). С. 325–338.

15. Демченко І. І., Пічкур М. О. Близнюк Т. О. Творчий розвиток учнів початкової школи засобами образотворчого мистецтва: Монографія. Київ : Оміда, 2009. 218 с.

16. Державний стандарт початкової освіти. URL : <https://man.osv.org.ua/news/1704569664/>

17. Довбня С. О. Гра як історико-педагогічний феномен. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2011. Вип. 9. С. 245–249. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo_2011_9_47

18. Дубяга С. М. Педагогічні технології в початковій школі: навчально-методичний посібник для студентів вищих навчальних закладів напряму підготовки «Початкова освіта». Мелітополь : Вид-во МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2015. 160 с.

19. Дуткевич Т. В. Психологія дитяча : навч. посіб. 2-ге вид., стер. Кам'янець-Подільський : К-ПНУ ім. І. Огієнко, 2016. 347 с.

20. Заярна Л. І. Активізація діяльності молодших школярів у процесі оволодіння знаннями через гру. *Таврійський вісник освіти*. 2014. № 2. С. 221–228.

21. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : навчально-методичний посібник / автор-упорядник Т. В. Войцях. Черкаси : Черкаський ОПОПП, 2014. 92 с.

22. Інноваційність ідей А. С. Макаренка в педагогіці ХХІ століття / за ред. О. А. Дубасенюк: монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2013. 304 с.

23. Коновець С. П. Впровадження креативних освітніх технологій у практику початкової школи. *Початкова школа*. 2011. № 7. С. 29–30.

24. Концепція Нової української школи. URL : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkolacompressed.pdf>

25. Копачинська Т. Ігри з молодшими школярами. *Початкова освіта*. 2018. № 12. С. 23–39.

26. Костюк Т., Мандзюк М. Розвивальні ігри та пізнавальні завдання на уроках математики в 2-му класі. *Початкове навчання та виховання*. 2012. №30 (250). С. 2–12.

27. Копитіна Н. Ф., Березіна І. В. Чарівний пензлик. 1 клас. Альбом-посібник з образотворчого мистецтва. Кам'янець-Подільський : ФОП

Сисин О. В., 2010. 80 с.

28. Красовська О. О. Образотворче мистецтво з методикою викладання в початковій школі : навчальний посібник. Львів : «Новий світ» 2000, 2015. 215 с.

29. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність дітей: теоретичні основи й методика педагогічного керівництва. Її величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : зб. статей / за ред. Г. С. Тарасенко. Вінниця : ВДПУ ім. Михайла Коцюбинського, 2009. 320 с.

30. Кудикіна Н. В. Теоретичні засади педагогічного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі : дис. ... д-ра. пед. наук : 13.00.01. Київ, 2004. 404 с.

31. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: монографія. Київ : КМПУ, 2013. 272 с.

32. Лисенко С. А. Гра як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів початкової школи з математики. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2014. № 3. С. 405–412.

33. Литвиненко С. Я., Ямницький В. М. Дитина і середовище: проблеми взаємодії. *Оновлення змісту та методів навчання і виховання в закладах освіти*: зб. наук. праць. Рівне : РДГУ, 2002. Вип. 22. С. 216–219.

34. Любчак Л. В., Колеснік К. А. Методика організації ігрової діяльності: практикум. Вінниця : ТОВ «Нілан–ЛТД», 2015. 115 с.

35. Любченко О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. *Початкова освіта*. 2015. № 8. С. 14–17.

36. Марко М. М. Особливості та послідовність розробки ігрових технологій навчання учнів початкових класів. *Молодь і ринок*. 2017. № 8. С. 173–178.

37. Марко М. М., Калініченко О. В. Мистецтво : підруч. інтегрованого курсу для 7 класу закладів загальної середньої освіти. Київ : Видавничий дім «Освіта», 2024. 272 с. : іл.

38. Масол Л. М. «Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 1–2 класах на засадах компетентнісного підходу» : навчально-методичний посібник. Київ : Генеза, 2019. 208 с. : іл.

39. Масол Л. М. «Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво у 3–4 класах на засадах компетентнісного підходу»: навчально-методичний посібник. Київ : Генеза, 2020. 160 с. : іл..

40. Масол Л. М. Художньо-педагогічні технології в основній школі : єдність навчання і виховання : метод. посіб. Харків : «Друкарня Мадрид», 2015. 178 с.

41. Моляко В. О., Музика О. Л. Здібності, творчість, обдарованість: теорія, методика, результати досліджень. Житомир : Видавництво «Рута», 2006. 320 с.

42. Моляко В. О. Концепція виховання творчої особистості. Всеукраїнський науковопрактичний журнал «Директор школи, ліцею, гімназії». 2020. Вип. 21(1). С. 50–55. URL : <https://director.npu.edu.ua/index.php/dslg/article/view/247>

43. Моляко В. О. Гулько Ю. А., Ваганова Н. А. Функціонування творчого мислення в інформаційно-віртуальному просторі суб'єкта: монографія. Київ–Львів : Видавець Вікторія Кундельська, 2021. 194 с. URL : <http://psychology-naes-ua.institute/userfiles/files/Moljako.pdf>

44. Москалець В. П. Специфіка гри як діяльності та чинника особистісного розвитку. Зб. наук. праць II Міжнарод. конференції «Особистість у розбудові відкритого демократичного суспільства України». Дрогобич : «Коло», 2005. С. 58–67.

45. Мочульська Л. Т. Використання дидактичних ігор на уроках української мови і математики. *Початкова школа*. 2017. № 6. С. 20–22

46. Наукове осмислення сутності гри, її значення для розвитку дітей достатньо розгорнено в дошкільній педагогіці (А. М. Богуш, Т. І. Поніманська, Н. В. Кудикіна, О. Д. Рейпольська) (Рейпольська, 2021, с.165–166).

47. Новоселецька В. Використання ігрових технологій у процесі формування обчислювальних навичок під час вивчення таблиці множення. *Початкове навчання та виховання*. 2012. № 28 (248). С. 2–9.
48. Педагогіка гри: лекції : навч. посіб. / Н. П. Пихтіна. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2014. 209 с.
49. Піроженко Т. Зберегти та розвинути творчу активність дитини. *Вихователь-методист*. 2010. № 5 (травень). С. 4–9.
50. Платонова Л. В. Ігрова діяльність у групі продовженого дня. *Вихователю ГПД. Усе для роботи*. 2018. № 5. С. 4–7.
51. Поліщук К. Втілення ідей Ф. Фребеля про підготовку дитини до школи в умовах сьогодення. *Наук. часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова: зб. наук. пр. Серія 5. Пед. науки: реалії та перспективи* / М-во освіти і науки України, НПУ ім. М. П. Драгоманова. Київ : [б. з.], 2007. Вип.8. С. 236–238.
52. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника*. 2018. Вип. 20. С. 317–327.
53. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка : навч. посібник. Київ : Академвидав, 2004. 456 с.
54. Про затвердження методичних рекомендацій щодо оцінювання результатів навчання учнів 1–4 класів закладів загальної середньої освіти URL : <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0813729-21#Text>
55. Протас О. Л. Розвиток творчих здібностей учнів в умовах загальноосвітнього навчального закладу. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2014. № 3. С. 26–29.
56. Пушкарьова Т., Рибалко О. Ігрові комп'ютерні програми на уроках математики. *Початкова школа*. 2013. № 2. С. 9–13.
57. Рудницька О. П. Педагогіка: загальна та мистецька: навчальний посібник / 4-е вид., перероб. і доп. Київ, 2017. 286 с.

58. Савіцька І. Ю. Художньо-естетичний розвиток учнів молодших школярів засобами мистецтва (на прикладі Харківського ліцею мистецтв № 133). URL : http://tme.umo.edu.ua/docs/Dod/2_2010/savitska.pdf

59. Савченко І. В. Дидактичні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках математики. *Початкове навчання*. 2011. № 16–18. С. 12–28.

60. Смаглій О. Застосування ігрових ситуацій на уроках математики. *Початкова школа*. 2003. № 7. С. 20–21.

61. Сопівник Р. В., Дубровська Л. О., Дубровський В. Л. Система дидактичних ігор як засіб ефективності навчально-виховного процесу у сучасній початковій школі. *Психолого-педагогічні науки*. 2016. № 4. С. 111–114.

62. Столяр Г. І. Сучасні педагогічні технології: досвід та інновації. *Початкова освіта: сучасні перспективи розвитку : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції*. 2018. С. 222–223.

63. Стременко К., Антонова О. Ігрова діяльність як засіб формування пізнавальної активності молодших школярів. *Теоретико-прикладні аспекти діяльності суб'єктів освітнього процесу : збірник наукових праць здобувачів вищої освіти*. С. 66–70.

64. Суржанська В. А. Розвиваємо творчі здібності. Харків : Основа, 2017. 112 с.

65. Сухорукова Г. В., Дронова О. О., Голота Н. М., Янцур Л. А. Образотворче мистецтво з методикою виховання в дошкільному навчальному закладі. Підручник. Київ : Слово, 2018. 406 с.

66. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. Київ : Акта, 2012. 537 с.

67. Стась М. І. Методичні рекомендації з формування творчих здібностей майбутніх учителів образотворчого мистецтва. Черкаси : ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2007. 36 с.

68. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник / О. Пошетун, Л. Пироженко. Київ, 2004. 192 с.

69. Трач С. К. Образотворче мистецтво. 2 клас : Альбом-посібник. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2003. 64 с. :іл.

70. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 1–2 клас. URL : <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Savchenko.pdf>

71. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 3–4 клас. URL : <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Savchenko.pdf>

72. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Шияна Р. Б. 1–2 клас. URL : <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Shyyan.pdf>

73. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Шияна Р. Б. 3–4 клас. URL : <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Shyyan.pdf>

74. Типові освітні програми для закладів загальної середньої освіти : 1–2 класи. Київ : ТД «ОСВІТА ЦЕНТР+», 2018. 240 с.

75. Чемоніна Л. В. Роль дидактичної гри у формуванні мовно-мовленнєвої компетентності учнів початкової школи. Перспективи розвитку наукових досліджень у 21 столітті : матеріали міжнар. науково-практ. конф. (м. Краків (Польща), 28–30 січня 2013 р.). Краків, 2013. Т. 2. С. 45–48.

76. Шевельова В. В. Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 4. С. 6–9.

77. Шевчук А. Мистецька освіта дітей. Традиції та інновації в оновленому БКДО. *Дошкільне виховання*. 2021. № 4. С. 20–23.

78. Шестобуз О. С. Образотворче мистецтво з методикою навчання : навч. посібник. 2-ге вид., виправл., доповн. Чернівці : Чернівецький нац. ун-т, 2016. 232 с.