

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ**

Кафедра загальної математики та методики навчання інформатики

На правах рукопису

КАЛАПУША АННА БОРИСІВНА

**ВИКОРИСТАННЯ ТВОРЧИХ ІГОР ЯК ЗАСОБУ АКТИВІЗАЦІЇ
ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ПРИ НАВЧАННІ ІНФОРМАТИКИ У
5 КЛАСІ**

Спеціальність: 014 Середня освіта. Інформатика
Освітньо-професійна програма Середня освіта. Інформатика

Робота на здобуття освітнього ступеня «магістр»

Науковий керівник:

Чепрасова Тетяна Іванівна

доцент кафедри загальної математики та
методики навчання інформатики, кандидат
педагогічних наук

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № _____

засідання кафедри загальної математики
та методики навчання інформатики

від _____ 2025 р.

Завідувач кафедри

(_____) Хомяк М. Я.

Луцьк – 2025

АНОТАЦІЯ

Калапуша А.Б. Використання творчих ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності при навчанні інформатики у 5 класі.-Рукопис

Магістерська робота за спеціальністю 014 Середня освіта(Інформатика). – Волинський національний університет імені Лесі Українки, Луцьк. – 2025 р.

У роботі досліджується ефективність використання творчих ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності учнів 5 класу на уроках інформатики. Теоретична частина роботи присвячена аналізу сутності пізнавальної діяльності, його ролі в навчанні інформатики, психолого-педагогічним умовам його формування та значенню діяльності вчителя в стимулюванні мотивації та активності учнів. Особлива увага приділяється поняттю творчих ігор, їх педагогічній цінності та класифікації, а також методам і прийомам їх застосування для розвитку мислення, креативності та навчальної активності учнів. У практичній частині роботи розроблено комплекс творчих ігор для інтеграції в навчальний процес 5 класу та проведено експериментальне впровадження. Аналіз результатів показав підвищення пізнавальної активності, зацікавленості та мотивації учнів, а також поліпшення засвоєння навчального матеріалу на уроках інформатики. Наукова новизна роботи полягає в системному підході до використання творчих ігор як засобу активізації пізнавальної діяльності та мотивації школярів, поєднанні психолого-педагогічних методик з практичними ігровими прийомами. Практичне значення роботи полягає в можливості застосування розробленого комплексу творчих ігор для підвищення ефективності та зацікавленості уроків інформатики в 5 класі, розвитку креативності та самостійності учнів, а також формування навичок активного пізнавального мислення.

Ключові слова: 5 клас, пізнавальна діяльність, творчі ігри, уроки інформатики, мотивація учнів, навчальна активність.

ABSTRACT

Kalapusha A.B. The use of creative games as a means of stimulating cognitive interest in learning computer science in the 5 th grade.- Manuscript

Master's thesis in the specialty 014 Secondary Education (Informatics). – Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk. – 2025.

The paper examines the effectiveness of using creative games as a means of stimulating cognitive interest among fifth-grade students in computer science classes. The theoretical part of the work is devoted to analysing the essence of cognitive interest, its role in computer science education, the psychological and pedagogical conditions for its formation, and the importance of the teacher's activities in stimulating student motivation and activity. Particular attention is paid to the concept of creative games, their pedagogical value and classification, as well as methods and techniques for their application to develop students' thinking, creativity, and learning activity. In the practical part of the work, a set of creative games was developed for integration into the educational process of the 5th grade and an experimental implementation was carried out. Analysis of the results showed an increase in cognitive activity, interest and motivation of students, as well as improved assimilation of educational material in computer science lessons. The scientific novelty of the work lies in a systematic approach to the use of creative games as a means of stimulating cognitive interest and motivation in schoolchildren, combining psychological and pedagogical methods with practical gaming techniques. The practical significance of the work lies in the possibility of applying the developed set of creative games to increase the effectiveness and interest of computer science lessons in the 5th grade, develop students' creativity and independence, and form active cognitive thinking skills.

Keywords: 5th grade, cognitive interest, creative games, computer science lessons, student motivation, learning activity.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ	10
1.1.Поняття пізнавальної діяльності та його значення в навчанні інформатики	10
1.2.Психолого-педагогічні умови формування пізнавальної діяльності у п'ятикласників.....	14
1.3.Роль вчителя в стимулюванні активності та мотивації учнів на уроках інформатики.....	18
РОЗДІЛ 2. ТВОРЧІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.....	27
2.1.Поняття творчих ігор та їх педагогічна цінність	27
2.2.Класифікація творчих ігор для навчання інформатики	31
2.3.Методи та прийоми застосування творчих ігор для активізації пізнавальної діяльності	35
2.4.Огляд та аналіз досвіду використання творчих ігор у навчанні інформатики	37
РОЗДІЛ 3. ІНТЕГРАЦІЯ ТВОРЧИХ ІГОР У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС УРОКІВ ІНФОРМАТИКИ 5 КЛАСУ	41
3.1.Розробка комплексу творчих ігор для уроків інформатики	41

3.2.Експериментальне впровадження творчих ігор на уроках інформатики	49
3.3.Аналіз результатів експерименту та оцінка ефективності застосування творчих ігор на уроках інформатики	50
ВИСНОВКИ	53
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	58
ДОДАТКИ.....	65

ВСТУП

У сучасній системі освіти формування стійкої пізнавальної діяльності та мотивації до навчання є однією з ключових умов ефективного засвоєння знань, розвитку критичного та творчого мислення учнів. Особливо важливо це для навчання інформатики в 5 класі, де школярі вперше стикаються з абстрактними поняттями комп'ютерних наук та інформаційних технологій, що вимагає не тільки пояснення теоретичного матеріалу, а й активного залучення учнів до навчального процесу через інтерактивні методи, креативні завдання та ігрові технології.

Наукові дослідження в галузі педагогіки та методики навчання демонструють різні підходи до активізації пізнавальної діяльності та розвитку творчого потенціалу учнів. У сфері дидактичних ігор та загальної активізації навчальної діяльності важливі результати представили: Л.В. Бурчак [9], яка досліджувала ефективність дидактичних ігор для розвитку пізнавальної діяльності на уроках природознавства; А.М. Сільвейстр[53] – роль комп'ютерних засобів у процесі активізації навчання; Г.І. Гримашевич[15] і Н.В. Слюсаренко [55]– розвиток творчих здібностей учнів через ігрову діяльність у початковій та середній школі.

У межах навчання інформатики значний внесок зробили дослідники, які вивчали інтерактивні та ігрові технології. Вчені А.В. Бондаренко [7] і О.М. Животова [20] досліджували використання квест-технологій для підвищення пізнавальної активності та мотивації учнів на уроках інформатики, О.В. Левченко [31] – застосування кейс-технологій для розвитку творчого мислення, О.П. Казанцева [25] і Ю.П. Криворучко [29] – формування інформаційної компетентності та стимулювання активної навчальної діяльності через інтерактивні методи. Дослідники О.В. Барната Х.Р. Гевко [5] досліджували технологію мікронавчання як інструмент підвищення ефективності уроків інформатики в умовах Нової української школи (НУШ), Д.О. Задворнов та

Л.П. Остапенко [21] – інтерактивні плакати як засіб розвитку самостійності та пізнавальної активності п'ятикласників, А.М. Нешкова [40] і Ю.С. Рамський [51] – вплив цифрових та інтерактивних систем на розвиток пізнавальної діяльності та мотивації учнів, що свідчить про значну перспективність застосування сучасних технологій у навчальному процесі.

Актуальність даного дослідження визначається кількома аспектами. По-перше, навчання інформатики в 5 класі пов'язане зі складністю для учнів нових абстрактних понять і алгоритмічних процедур, що вимагає активізації пізнавальної діяльності та формування стійкого інтересу до предмета. По-друге, сучасна школа орієнтується на розвиток ключових компетенцій, зокрема інформаційної та цифрової, що неможливо без залучення інтерактивних ігрових методів [38; 40]. По-третє, численні дослідження [1; 7; 9; 20; 31] підтверджують, що використання творчих і дидактичних ігор стимулює активність учнів, підвищує ефективність засвоєння матеріалу і формує творчий підхід до вирішення навчальних завдань. По-четверте, застосування інтерактивних технологій і віртуальних ресурсів [21; 51; 60] дозволяє адаптувати навчальний процес до індивідуальних потреб учнів, підтримувати їх мотивацію та створювати умови для самостійного пізнання нового матеріалу.

Метою дослідження є визначення ефективності використання творчих ігор для активізації пізнавальної діяльності учнів 5 класу на уроках інформатики.

Досягнення зазначеної мети передбачає виконання таких **завдань**:

- 1) проаналізувати сутність пізнавальної діяльності, визначити його роль і значення в навчанні інформатики, а також дослідити психолого-педагогічні умови формування пізнавальної активності учнів 5 класу;
- 2) обґрунтувати роль вчителя в процесі стимулювання пізнавальної діяльності та мотивації школярів на уроках інформатики, з'ясувати ефективні педагогічні стратегії та прийоми впливу;

3) розкрити поняття творчих ігор, визначити їх педагогічну цінність і здійснити класифікацію творчих ігор, придатних для навчання інформатики в 5 класі;

4) розробити комплекс творчих ігор відповідно до змісту навчальної програми з інформатики для 5 класу та обґрунтувати методи і прийоми їх застосування з метою активізації пізнавальної діяльності учнів.;

5) провести експериментальну перевірку ефективності використання творчих ігор у навчальному процесі, здійснити аналіз отриманих результатів та оцінити їх вплив на рівень пізнавальної діяльності школярів.

Об'єктом дослідження є процес навчання інформатики учнів 5 класу.

Предметом дослідження є творча гра як засіб активізації пізнавального інтересу учнів 5 класу на уроках інформатики.

У ході дослідження використовувалися такі **методи**: *теоретичні* (узагальнення, порівняння, систематизація наукових концепцій, теорій і методик, аналіз передового педагогічного досвіду вчителів середньої школи, що дозволило визначити ефективні шляхи вирішення поставлених завдань) та *емпіричні* (анкетування учнів, спостереження за процесом навчання, аналіз результатів виконання практичних завдань), які дозволили оцінити рівень мотивації, активності, пізнавальної діяльності та емоційного стану школярів при впровадженні творчих ігор на уроках інформатики.

Практичне значення дослідження полягає в розробці та методичному обґрунтуванні комплексу творчих ігор, придатних для використання в освітньому процесі з інформатики в 5 класі. Запропоновані матеріали можуть застосовуватися при викладанні предметів «Технології», «Інформаційні технології» та спецкурсів, пов'язаних з формуванням цифрової компетентності учнів. Крім того, результати дослідження можуть бути використані в методичній підготовці педагогів та при написанні курсових, кваліфікаційних і магістерських робіт з методики навчання інформатики.

Апробація результатів дослідження проводилася у КЗЗСО «Луцький ліцей №23».

Структура дослідження зумовлена його метою та завданнями. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 67 сторінок, серед яких 57 – основний текст. У роботі наявні 2 таблиці, а список джерел становить 66 позицій.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ

1.1. Поняття пізнавальної діяльності та його значення в навчанні інформатики

На сучасному етапі розвитку освіти, який визначається впровадженням концепції Нової української школи (НУШ) [41], особлива увага приділяється формуванню компетентнісного підходу та розвитку активної пізнавальної діяльності учнів. НУШ орієнтована на виховання творчої, критично мислячої особистості, здатної до самонавчання, саморозвитку та ефективного використання інформаційно-комунікаційних технологій у повсякденному житті. Саме тому проблема активізації пізнавальної діяльності набуває сьогодні особливого значення, адже вона забезпечує реалізацію ключових і предметних компетентностей, передбачених.

Проблема активізації навчання є предметом дослідження багатьох вчених, зокрема Н.В. Бондарчук [8], К.Л. Єщенко [19], О.В. Ковшар [28], А.А. Мельник [36] та інших. У своїх роботах вчені підкреслюють, що пізнавальна діяльність має не тільки інтелектуальний, а й емоційно-мотиваційний характер, адже процес пізнання спрямований не тільки на засвоєння знань, а й на формування особистісного ставлення учня до навчання. Як зазначається в роботах дослідників [2], в процесі активної пізнавальної діяльності відбувається розвиток не тільки знань і умінь, а й емоційно-ціннісного ставлення до результатів власного навчання.

Переходячи до змістовного аналізу поняття, слід зазначити, що в психолого-педагогічній теорії термін «активність» тлумачиться неоднозначно. Частина дослідників ототожнює його з діяльністю, інші – розглядають активність як результат діяльності, а треті трактують її як ширше поняття, ніж діяльність. Як зауважує дослідниця А.А. Мельник, пізнавальна активність – це

особливий вид діяльності, в якому відображена єдність мотиваційної, емоційної та інтелектуальної сфер особистості, тому поняття «активність» і «діяльність» у цьому контексті є взаємопов'язаними [36, с. 13].

Сутність пізнавальної активності багатьма вченими розуміється як спрямована актуалізація раніше засвоєних знань і способів діяльності та їх застосування в нових умовах. У процесі взаємодії учня з навчальним матеріалом відбувається не тільки поглиблення його знань, а й формування особистісного ставлення до засвоєного змісту. Так, А.С. Мартинюк визначає пізнавальну активність як «процес засвоєння знань, умінь і навичок, що базується на активному залученні учнів до дослідницької, аналітичної та творчої роботи» [35, с. 88]. На його думку, саме активна розумова діяльність є рушійною силою пізнання. Дослідник І. Засядько розглядає пізнавальну активність як форму активного ставлення до навчання, в якій учень усвідомлює значимість процесу пізнання, сприймає навчання як цінність, що сприяє його саморозвитку [35]. Він підкреслює, що саме на основі активного пізнання школяр формується як суб'єкт навчальної діяльності, здатний керувати власним розвитком.

У «Словнику базових понять з курсу «Педагогіка»» зазначено, що діяльність – це «активна взаємодія з навколишньою дійсністю, у ході якої жива істота виступає як суб'єкт, що цілеспрямовано впливає на об'єкт і задовольняє у такий спосіб свої потреби» [54, с. 21]. Таким чином, будь-яка діяльність – це не пасивне сприйняття світу, а свідомо і цілеспрямована взаємодія з ним, що і є основою пізнання.

Аналіз літературних джерел дає підстави стверджувати, що поняття «активність», «пізнавальна активність» і «творча активність» виникли як відповідь на необхідність перетворення навчання з процесу механічного засвоєння знань у процес самостійного мислення і створення нового знання. Зазначимо, що учень повинен не просто запам'ятовувати матеріал, а осмислювати, узагальнювати, перетворювати його у власний продукт пізнання. Недарма, як пишуть Л.В. Кільдеров та Д.Е. Кільдеров, педагог Я.А. Коменський

ще в XVII столітті підкреслював: «всіма можливими способами потрібно запалити в дітях гаряче ставлення до знань і до навчання» [26].

Отже, пізнавальна діяльність – це цілеспрямований, усвідомлений процес активної взаємодії суб'єкта з об'єктом пізнання, в ході якого відбувається засвоєння, перетворення і творче застосування знань. В результаті такої діяльності формується внутрішня мотивація до навчання, розвиваються інтелектуальні, емоційні та вольові якості особистості.

Звертаючись до предмета «Інформатика», слід підкреслити, що саме цей курс у структурі сучасної шкільної освіти є одним із найефективніших засобів розвитку пізнавальної активності та самостійності учнів. Інформатика інтегрує в собі елементи природничих, математичних і гуманітарних дисциплін, поєднує теоретичні знання з практичним застосуванням, що робить її потужним інструментом формування когнітивних, творчих і дослідницьких компетенцій. У процесі навчання інформатики школярі не тільки освоюють роботу з цифровими технологіями, а й вчаться мислити алгоритмічно, аналізувати інформаційні потоки, моделювати явища і процеси, робити висновки і перевіряти гіпотези. Таким чином, пізнавальна діяльність у цьому предметі реалізується у формі активного пошуку, аналізу, конструювання та перетворення інформації, що сприяє глибокому осмисленню знань і розвитку логічного, критичного та обчислювального мислення.

Вивчення інформатики, особливо в умовах реалізації концепції Нової української школи, стає не просто засобом оволодіння технічними навичками, а потужним мотиваційним фактором, що стимулює інтерес до пізнання світу через цифрові технології. Використання сучасних засобів навчання (інтерактивних платформ, симуляторів, мініпроектів, програмних середовищ і візуальних конструкторів) активізує мислення учнів, викликає емоційну залученість і бажання самостійно досліджувати нові теми.

У сучасній школі інформатика викладається відповідно до двох програм: «Інформатика для учнів 5–9 класів, які вивчали інформатику в 2–4 класах» та

«Інформатика для учнів 5–9 класів» [44, с. 4]. Обидві програми побудовані на принципах компетентнісного підходу, що відповідає філософії НУШ і передбачає формування в учнів здатності самостійно здобувати знання, критично мислити, творчо вирішувати проблеми та застосовувати інформаційні технології для вирішення реальних життєвих і навчальних завдань.

Дослідники К. Осадча та А. Бабич [44] у своїй роботі зазначають, що використання мобільних технологій у процесі навчання інформатики підвищує рівень пізнавальної активності учнів, стимулює інтерес до навчання, формує дослідницькі навички та вміння самостійно здобувати знання, адже учні мають можливість самостійно шукати інформацію, аналізувати результати, зіставляти різні джерела, створювати власні цифрові продукти.

Згідно з модельною навчальною програмою з інформатики [38], у процесі вивчення предмета учні повинні:

1. Застосовувати логічні міркування та обчислювальне мислення під час аналізу проблемних ситуацій та розробки рішень практичних задач, знаходити, аналізувати, перетворювати, узагальнювати, систематизувати та подавати дані, критично оцінювати інформацію для розв'язання життєвих проблем.
2. Набути навичок використання різноманітних застосунків і цифрових пристроїв до виконання завдань, у вирішенні проблем, спілкування та сприяння діяльності індивідуально та у співпраці з іншими особами.
3. Зрозуміти, як і де ІКТ використовується у повсякденному житті (вдома, школі, на робочому місці рідних та близьких та в громаді) для вирішення практичних задач, усвідомлено використовувати інформаційні та комунікаційні технології і цифрові інструменти для доступу до інформації, спілкування та співпраці як творець та (або) споживач, а також самостійно опановувати нові технології.
4. Розробляти прості алгоритми, використовуючи різні середовища створення та виконання алгоритмів, у тому числі і робототехнічних.

5. Зрозуміти і пояснити етичні, соціальні та економічні проблеми, пов'язані з використанням ІКТ.

6. Проявляти мотивацію до навчання, зацікавленість та підтримувати її протягом усього процесу навчання [38, с. 3].

Особливістю інформатики є також її високий рівень міжпредметних зв'язків. Завдяки використанню ІКТ учні застосовують знання з математики, фізики, мов, географії, мистецтва тощо, створюючи міждисциплінарні проекти, що забезпечує більш глибоку інтеграцію знань і розвиток цілісного наукового світогляду. Такі форми роботи, як створення презентацій, анімацій, комп'ютерних моделей, робота з базами даних або програмування ігор, формують не тільки практичні навички, а й здатність до дослідження, аналізу, творчого експерименту.

Отже, пізнавальна діяльність у навчанні інформатики проявляється в пошуковій, дослідницькій, проектній і творчій активності учнів. Вона сприяє формуванню таких важливих якостей, як самостійність, ініціативність, логічність мислення, критичність, відповідальність і вміння працювати в команді. Через навчання інформатиці формується інформаційна культура, навички самоосвіти і здатність адаптуватися до швидких змін технологічного середовища, що є необхідними якостями сучасної особистості.

1.2. Психолого-педагогічні умови формування пізнавальної діяльності у п'ятикласників

П'ятий клас – це надзвичайно важливий етап у розвитку дитини, що охоплює період 10–11 років і знаменує собою перехід від молодшого шкільного віку до молодшого підліткового. Цей час характеризується завершенням дитячої безпосередності, появою елементів самосвідомості, становленням рефлексії, розширенням соціальних контактів і зростанням інтересу до пізнання навколишнього світу. Як підкреслює С.А. Бабанська, учні цього віку в цілому

емоційно врівноважені, доброзичливі, довірливо ставляться до дорослих, визнають їх авторитет і очікують підтримки, розуміння та допомоги [3, с. 29].

Період навчання в п'ятому класі є перехідним не тільки у віковому, але й у педагогічному плані. Змінюється сама структура навчальної діяльності: діти переходять від одного основного вчителя до системи взаємодії з декількома педагогами-предметниками, часто в умовах кабінетної системи. Такий перехід є істотним переломом у способі організації навчання та соціальної комунікації. Як зазначають П. Сікорський та О. Біляковська, саме збіг цього переходу із завершенням дитячого періоду розвитку сприяє адаптації школярів, якщо педагогічний супровід побудовано з урахуванням індивідуально-психологічних особливостей дітей [52, с. 222].

Для багатьох п'ятикласників закінчення початкової школи є символом нового статусу – «дорослого учня». Навчання набуває більшої предметної спрямованості, що сприяє усвідомленню внутрішніх зв'язків між дисциплінами, розвитку логічного мислення та здатності до узагальнення знань [47]. Навіть за відсутності видимих змін у шкільному середовищі, як це буває в гімназіях, де діти навчаються в одному закладі, учні все одно сприймають цей етап як нову сторінку шкільного життя.

У п'ятикласників змінюється ставлення до навчання, формується нова система мотивації. Прагнення «вчитися добре», щоб не засмучувати дорослих, отримати їх схвалення або порадувати батьків, поступово переходить у внутрішнє бажання досягти успіху, самоствердитися, реалізувати свої інтелектуальні можливості. Дослідниця О.В. Безпалько зазначає, що в цей період емоційний компонент навчальної діяльності є провідним: діти сприймають свої здібності не через реальні навчальні досягнення, а через емоційне ставлення до предмета. Вони схильні вважати себе здібними або нездібними залежно від того, наскільки цікаво або приємно їм працювати на уроці [6].

Таке ставлення створює сприятливі передумови для розвитку пізнавальної активності, адже позитивні емоції стимулюють інтерес до навчання, бажання

досліджувати, експериментувати, відкривати нове. Водночас надмірна емоційна насиченість може призводити до перевантаження, емоційної втоми, втрати інтересу, що негативно впливає на процес формування пізнавальної діяльності [48]. Тому завдання педагога полягає у створенні збалансованого емоційного середовища, яке поєднує підтримку, заохочення та поступове підвищення вимог.

Формування пізнавальної діяльності у п'ятикласників передбачає становлення цілісної системи пізнавальних мотивів, інтересів, умінь і навичок розумової діяльності. На думку сучасних психологів і педагогів, до основних психолого-педагогічних умов, що забезпечують ефективний розвиток пізнавальної сфери, належать:

- забезпечення наступності між початковою та середньою ланками освіти, узгодженість методів і форм навчання [52];
- створення позитивного емоційно-психологічного клімату в класі, що знижує рівень тривожності та підвищує навчальну мотивацію [6;47; 48];
- індивідуалізація навчання, врахування вікових та психічних особливостей дітей [3];
- розвиток внутрішньої навчальної мотивації, спрямованої на самопізнання, самооцінку, самореалізацію [39];
- педагогічна підтримка адаптації до нових умов навчання, попередження дезадаптації [49].

Важливою умовою формування пізнавальної діяльності є розвиток самостійності мислення – перехід від зовнішньої до внутрішньої регуляції навчальної поведінки. Вчитель виступає фасилітатором, який створює ситуації проблемного навчання, формує пізнавальні завдання, стимулює пошукову активність, критичне мислення, рефлексію.

Психологічна адаптація п'ятикласників тісно пов'язана із соціальною адаптацією, адже навчальна діяльність здійснюється в контексті спілкування з однолітками та вчителями. Як зазначає Ю. Мурин, учнів можна умовно

розділити на три групи: з високим, середнім і низьким рівнем адаптації. Від цього залежить не тільки комфорт дитини в новому середовищі, але і рівень її пізнавальної активності [39, с. 47-49]. Діти з високим рівнем адаптації виявляють інтерес до навчання, ініціативу, здатність до самоорганізації, тоді як низький рівень адаптації супроводжується тривожністю, неухважністю, неготовністю до нових вимог.

Як підкреслюють С.М. Лук'янова і Т.О. Насадюк, складнощі адаптації часто пов'язані з різницею у вимогах вчителів, збільшенням навчального навантаження, відсутністю єдиної педагогічної позиції, що створює для дітей додатковий стрес. Дівчата, як правило, адаптуються швидше, демонструють більшу соціальну гнучкість, тоді як хлопчики частіше виявляють зовнішні прояви дезадаптації, конфліктність або байдужість до навчання [33, с. 330-339].

Проблеми дезадаптації, як зазначають Н.В. Пророк, Л.Г. Царенко та С.Т. Бойко, можуть призвести до втрати навчальної мотивації, зниження самооцінки, емоційної нестабільності та труднощів у міжособистісних стосунках. Такі прояви вимагають системного психолого-педагогічного супроводу та створення умов для позитивного емоційного досвіду в навчанні [49, с. 373-381].

Отже, формування пізнавальної діяльності у п'ятикласників – це динамічний, багаторівневий процес, який поєднує когнітивний, емоційний і соціальний аспекти розвитку. Він визначається рівнем адаптації дитини до нових умов, організацією навчального середовища, міжособистісними відносинами, а також педагогічними стратегіями, спрямованими на розвиток інтересу до знань, самостійності, критичного мислення та впевненості у власних силах. Тільки за наявності сприятливих психолого-педагогічних умов (доброзичливої атмосфери, підтримки, цікавого змісту навчання та емоційно позитивного досвіду) можливо забезпечити повноцінне формування пізнавальної діяльності як основи подальшого особистісного та навчального розвитку школярів.

1.3. Роль вчителя в стимулюванні активності та мотивації учнів на уроках інформатики

Період навчання в п'ятому класі є особливо важливим етапом у житті школярів, адже саме в цей час вони переходять від початкової до середньої ланки освіти, потрапляють у нове навчальне середовище, знайомляться з новими предметами та викладачами. Для дітей цього віку характерні підвищена емоційність, допитливість і прагнення до самостійності, але в той же час вони ще потребують підтримки, схвалення і допомоги з боку вчителя. Тому роль педагога в стимулюванні активності та мотивації на уроках інформатики набуває особливого значення.

Когнітивний процес, тобто процес пізнання, притаманний дітям з раннього дитинства. Однак, як показує педагогічна практика, через певні фактори (обов'язковість навчання, стандартизованість програм, одноманітність методів і оцінювання) цей природний процес може сповільнюватися, а іноді навіть зупинятися. У сучасній школі все ще досить часто переважає установка на накопичення знань, умінь і навичок без належної уваги до розвитку пізнавальної діяльності. В результаті учні нерідко сприймають навчання як вимушений обов'язок, а не як цікаву діяльність, що приносить задоволення. Однією з найактуальніших проблем сучасної освіти, отже, є розвиток пізнавальної діяльності, який є основою для формування внутрішньої мотивації учня. Саме інтерес, як зазначає А.А. Мельник, є потужним засобом ефективного навчання і виховання, необхідною умовою досягнення позитивних результатів[36, с. 35].

Для того щоб активізувати пізнавальну діяльність п'ятикласників, необхідно сформувати у них позитивне ставлення до навчання, пробудити мислення, розвинути бажання самостійно шукати відповіді на питання і вирішувати пізнавальні завдання. Внутрішня мотивація є важливим новоутворенням молодшого підліткового віку, адже вона допомагає дитині швидше засвоювати нові знання, легше долати труднощі і отримувати

задоволення від самого процесу навчання [18]. Саме тому одним із головних завдань вчителя інформатики є формування у школярів позитивних мотивів до навчання, тобто створення умов, за яких діти відчують зацікавленість, радість від пізнання, прагнення вчитися і розвиватися [16].

Вчитель повинен усвідомлювати, що пізнавальна активність не виникає сама по собі. Вона формується тоді, коли навчальний процес наповнений емоційністю, цікавими фактами, практичною спрямованістю і можливістю проявити самостійність. Як зазначає А.А. Мельник, важливими умовами розвитку пізнавальної діяльності є розуміння учнем сенсу і значення матеріалу, новизна інформації, емоційна насиченість навчання, використання проблемних питань і завдань, створення ситуацій, в яких дитина може проявити ініціативу [36]. Не менш важливими є і професійні якості педагога – глибоке знання предмета, зацікавленість ним, здатність викликати у дітей щире захоплення і бажання наслідувати вчителя.

На уроках інформатики ці принципи можна реалізувати різними способами. Одним з найефективніших засобів стимулювання активності є використання ігрових елементів. Для учнів 5 класу гра є природною формою діяльності, через яку вони найкраще засвоюють нові знання. Ігрові ситуації на уроках інформатики допомагають розвивати логічне мислення, увагу, кмітливість, а також створюють атмосферу доброзичливості та співпраці. Наприклад, при вивченні теми «Алгоритми і виконавці» можна організувати гру «Програміст і робот», в якій один учень складає послідовність дій, а інший виконує її. Такі завдання сприяють не тільки кращому розумінню навчального матеріалу, а й розвитку творчого мислення.

Важливу роль відіграє також організація самостійної діяльності учнів. У п'ятому класі діти тільки починають освоювати навички самостійної роботи, тому завдання вчителя – поступово формувати у них вміння планувати свої дії, контролювати результати, аналізувати помилки. Для цього педагог може використовувати диференційовані завдання, що враховують індивідуальні

особливості та рівень підготовки кожного учня. Надзвичайно важливо, щоб такі завдання були посильними, але в той же час стимулювали розвиток мислення і самостійності.

Істотний вплив на мотивацію має і форма проведення уроків. Звичайні уроки доцільно урізноманітнити нестандартними – уроками-подорожами, уроками-змаганнями, уроками-вікторинами або навіть уроками-казками. Наприклад, можна запропонувати дітям відправитися у віртуальну подорож до «Країни комп'ютерів» або допомогти казковим героям створити алгоритм для порятунку свого світу. Такі творчі форми занять пробуджують інтерес, допомагають учням подолати страх зробити помилку, створюють позитивну атмосферу співпраці та взаємоповаги.

Безумовно, сучасний урок інформатики неможливо уявити без використання інформаційно-комунікаційних технологій. Комп'ютер, мультимедійна дошка, інтерактивні вправи, навчальні платформи та віртуальні симулятори роблять навчання більш наочним і цікавим. Учні 5 класу із задоволенням працюють з презентаціями, створюють прості проекти, вирішують завдання в навчальних програмах, що не тільки розвиває їхні цифрові компетенції, але й підсилює мотивацію, адже вони бачать результат своєї діяльності.

Важливим напрямком роботи є також залучення школярів до проектної та дослідницької діяльності. Робота над невеликими навчальними проектами допомагає учням проявити ініціативність, самостійність, навички командної взаємодії. Тематика таких проектів може бути різноманітною – від створення інформаційного буклету про правила безпечної поведінки в Інтернеті до розробки презентації про улюблену комп'ютерну гру або програму. Під час виконання подібних завдань учні не тільки поглиблюють свої знання, але й вчаться планувати роботу, відповідати за результат і бачити практичну цінність набутих умінь.

Не менш ефективним методом активізації пізнавальної діяльності є створення проблемних ситуацій, які стимулюють у дітей самостійне мислення, розвивають логіку і вміння робити висновки. Вчитель може запропонувати дітям завдання, що мають кілька можливих рішень, або поставити питання, яке вимагає аналізу і роздумів. Наприклад: «Чому комп'ютер не виконує команду?» або «Як оптимізувати алгоритм, щоб він працював швидше?». У такому випадку учні включаються в пошукову діяльність, обговорюють різні варіанти, висувують гіпотези і самостійно перевіряють їх. Важливо, що саме процес пошуку відповіді, а не тільки результат, формує у школярів мислення, здатність робити висновки, порівнювати факти і узагальнювати інформацію, що особливо актуально для учнів 5 класу, які вже можуть працювати з більш складними завданнями і потребують стимулу для розвитку логічного мислення.

Як підкреслює А.А. Мельник, при організації пізнавальної діяльності учнів необхідно враховувати їх вікові особливості, індивідуальні здібності, рівень навчальної мотивації та готовності до самостійної роботи [36]. Вчитель повинен створювати такі умови, в яких кожна дитина відчує свою значущість і успіх. Адже навіть невеликий успіх, відчуття, що учень здатний впоратися з поставленим завданням, стає потужним стимулом для подальшої активності та зацікавленості в навчанні. Така стратегія дозволяє дитині пережити власний успіх, відчувати радість відкриття, а це, в свою чергу, закріплює мотивацію до пізнання.

Важливим аспектом є дотримання вимог до організації пізнавальної діяльності молодших школярів, що визначають ефективність навчального процесу. Перш за все вчитель повинен забезпечити умови для продуктивної роботи мислення та уяви учнів. Це означає продумане планування дій, спрямованих на сприйняття та осмислення об'єктів і явищ, створення атмосфери, що сприяє концентрації уваги, активізацію попередніх знань через бесіди, індивідуальні питання або вправи на повторення матеріалу. Такий підхід

дозволяє дітям усвідомити зв'язок між тим, що вони вже знають, і тим, що тільки починають вивчати, і тим самим формує основу для освоєння нових знань.

Наступна вимога стосується побудови діяльності при формуванні нових знань і умінь. Вчитель визначає рівень підготовленості школярів, підбирає методи і прийоми, які забезпечують активну і самостійну роботу мислення, стимулюють пізнавальну активність. Це можуть бути проблемні питання, завдання з поступовим ускладненням, організація дослідницької діяльності та пошукових експериментів. Важливо, щоб навчання формувало навички аналізу, порівняння, узагальнення, сприяло розвитку творчого мислення. Творчі завдання дозволяють не тільки перевірити засвоєння матеріалу, а й зацікавити дітей, розвинути їх ініціативність, фантазію і самостійність у навчанні.

Не менш важливим елементом є закріплення отриманих знань і умінь. Вчитель допомагає дітям перенести вже засвоєні навички в нові ситуації, формує здатність застосовувати знання на практиці. Це може бути виконання вправ, робота з інструкціями, створення невеликих проєктів або досліджень. Завдяки такому підходу навчання стає послідовним і логічним, а учні розуміють, що знання мають практичне застосування.

Також важливим є врахування індивідуальних і вікових особливостей учнів. Діти п'ятого класу значно різняться за рівнем підготовки, здібностями та стилем сприйняття інформації. Тому педагог повинен застосовувати диференційований підхід, підбирати завдання різного рівня складності, щоб кожна дитина могла проявити себе, відчувати успіх і підтримати інтерес до навчання. Важливо, щоб учень не відчував перевантаження або страху помилки, адже саме відчуття успіху мотивує до подальшого пізнання.

Для реалізації цих вимог широко застосовуються методи і прийоми активізації пізнавальної діяльності. Серед них – проблемний, частково-пошуковий і дослідницький методи. На початкових етапах уроку важливо створити ситуацію, де учень усвідомлює необхідність навчання і відчуває бажання включитися в роботу. Тут застосовують принцип «хочу, треба, можу»:

«хочу» – формуємо інтерес, «треба» – пояснюємо значення знань, «можу» – показуємо доступність завдання. Ефективні такі прийоми, як нестандартний вхід в урок, «Відстрочена розгадка», «Фантастична добавка», емоційне вступ, цитування прислів'їв і висловлювань відомих людей [36].

На етапі актуалізації знань мета полягає в пробудженні внутрішньої потреби відкриття нового. Вправи повинні допомогти дітям згадати те, що вони вже знають, активізувати розумові процеси, необхідні для засвоєння нового: аналіз, порівняння, класифікація, синтез, узагальнення. Використовуються дискусії, робота з проблемними питаннями, прийоми «Полагодь ланцюжок», «Згоден – не згоден», «Здивуй», аналіз домашнього завдання [24].

На етапі виявлення місця і причини труднощів учні аналізують свої дії під час виконання завдань, обговорюють, що і як вони робили, визначають, яких знань або умінь їм не вистачило. Прийоми реалізації цього етапу: «спонукальний діалог», «інсерт», «мозковий штурм», «кластер».

Етап побудови проекту виходу із ситуації передбачає формулювання цілей уроку, вибір способу вирішення проблеми, вибір методів і прийомів. Учні розробляють власний проект і пробують застосувати його на практиці, використовуючи прийоми «питання до тексту», «Лови помилку», «Точка зору», висунення гіпотези.

Далі на етапі первинного закріплення учні виконують типові завдання з коментуванням і аргументацією, застосовують прийоми коментованого читання, «сенквейн», роботу за інструкцією [22]. На етапі самостійної роботи з перевіркою за еталоном діти виконують завдання самостійно, перевіряють спочатку себе, потім один одного, а вчитель створює умови для ситуації успіху, застосовуючи прийоми «Сорбонка», «Шторка», диктанти.

Завершальним етапом є рефлексія навчальної діяльності, коли учні співвідносять поставлені цілі та отримані результати, аналізують власні досягнення, вчаться робити самооцінку та виявляти помилки. Для цього

використовують прийоми «Лови помилку», «Реставратор», «Інтерв'ю», «Вірю – не вірю» [24].

Крім традиційних методів і прийомів навчання, існують і нетрадиційні форми уроків, які особливо ефективні для розвитку пізнавальної діяльності молодших школярів. Такі уроки можуть бути у вигляді змагань і конкурсів, наприклад, «Брейн-ринг», «Своя гра», «Що? Де? Коли?», а також уроки у форматі КВН, уроки-екскурсії на теми «У пошуках Всесвітньої спадщини» або «Математика навколо нас», а також уроки-подорожі. Використання таких форм навчання дозволяє учням проявляти власну ініціативу, мислити нестандартно, працювати в команді, спілкуватися та обмінюватися думками. Все це значно підвищує пізнавальну активність і робить навчальний процес більш захоплюючим [36, с. 40].

Дослідниця А.А. Мельник підкреслює, що інтерес учня до навчання формується через відчуття успіху. Він зазначав, що справжній інтерес виникає тільки тоді, коли дитина отримує натхнення, а воно, в свою чергу, з'являється від усвідомлення власних досягнень у навчанні. Учень, який ніколи не відчував радості від навчальної роботи і гордості за подолання труднощів, поступово втрачає бажання вчитися. Тому завдання вчителя – створити такі умови, щоб кожен учень зміг досягти успіху, відчути радість від власної праці і гордість за свої досягнення [36, с. 40]. У роботі вона зазначає, що для того, щоб учень дійсно включився в навчальний процес, завдання повинні бути не тільки зрозумілими, але й внутрішньо прийнятими ним. Вони повинні бути значущими для дитини, відгукуватися в її переживаннях і служити опорою для розвитку мислення і свідомості [36, с. 41].

Для активізації пізнавальної діяльності учнів часто застосовують два підходи: екстенсивний та інтенсивний. Екстенсивний підхід передбачає збільшення кількості навчального матеріалу та обсягу знань, що надаються учням. Однак він часто створює стресові ситуації та знижує якість навчання. Інтенсивний підхід спрямований на зміну методів і програм так, щоб діяльність

учнів була продуктивною, творчою і пошуковою. Саме він дозволяє враховувати інтереси дітей, стимулює їх самостійність, ініціативу і активність.

Відомий педагог В.А. Сухомлинський підкреслював, що прагнення вчителя розповісти на уроці все підряд може погасити допитливість учнів. Завжди має залишатися щось недомовлене, що спонукатиме дитину повертатися до теми, шукати додаткову інформацію і робити власні відкриття [57].

Найсильнішим стимулом пізнавальної активності є протиріччя між знанням і незнанням, як зазначає І.В. Васильченко [10]. Воно виникає, коли вчитель ставить завдання, що вимагають активного пошуку рішень і застосування нових знань. Цікавою є та робота, яка вимагає розумових зусиль, тоді як легкі завдання, що не вимагають зусиль, не викликають інтересу [10, с. 27-30]. Таким чином, подолання навчальних труднощів також сприяє розвитку пізнавальної активності. Важливо, щоб ці труднощі були посильними і під силу учневі, щоб він міг самостійно їх подолати. Інакше інтерес до навчання швидко згасне.

Твердження, що навчання має бути цікавим, означає не розваги, а формування стійкої пізнавальної діяльності. Цікаве навчання – це система, яка стимулює мислення, творчість і активність. Важливо показати учням предмет як систему знань і логічних міркувань, а не як набір фактів для заучування. Саме такий підхід активізує навчальний процес і підвищує його ефективність [12].

Коли дитина приходить до школи, вона вже має певні знання, але саме навчальний процес формує її пізнавальну активність. Вчитель, створюючи сприятливі умови, пробуджує інтерес учнів, допомагає налаштуватися на роботу і враховує вікові особливості. Такий підхід включає не тільки використання сучасних технологій, а й зміну свідомості учнів: навчання перестає бути рутинним обов'язком і стає захоплюючим дослідженням навколишнього світу. У процесі розвитку молодші школярі формують основні пізнавальні процеси: сприйняття, уяву, увагу, пам'ять і мислення, що закладає міцну основу для подальшого успішного навчання [36, с. 42-43].

Отже, роль вчителя у стимулюванні активності та мотивації учнів на уроках інформатики є визначальною для формування у п'ятикласників пізнавальної активності та внутрішньої мотивації. Вчитель створює умови для зацікавленості, самостійного мислення та творчої діяльності, використовуючи різні методи – від ігрових елементів і проблемних завдань до проектної роботи та інтерактивних технологій. Саме через усвідомлення власних досягнень, відчуття успіху і можливість реалізувати свої здібності учні вчать ся цінувати процес пізнання, розвивають логіку, увагу, уяву і мислення, а навчання стає не обов'язком, а цікавим і змістовним досвідом.

РОЗДІЛ 2. ТВОРЧІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

2.1. Поняття творчих ігор та їх педагогічна цінність

Гра є одним з найдавніших і водночас найефективніших засобів пізнання світу, соціалізації та розвитку особистості дитини. Вона супроводжує людину з раннього дитинства і залишається важливим інструментом навчання навіть у шкільному віці. Особливого значення ігрова діяльність набуває в процесі навчання учнів середньої школи, коли у дітей формується інтерес до навчання, активізується мислення, розвиваються комунікативні навички та потреба в самовираженні. Саме в цей період гра стає важливим засобом педагогічного впливу, що об'єднує навчання, розвиток і виховання в єдиний процес.

Як зазначав видатний педагог А. С. Макаренко, «гра має важливе значення в житті дитини <...>якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте, тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі» [34, с. 368]. Це висловлювання підкреслює тісний зв'язок між грою і майбутньою життєвою діяльністю людини. На його думку, саме через гру формується активна, ініціативна, відповідальна особистість, здатна до колективної співпраці, цілеспрямованих дій і самоконтролю. Таким чином, гра виступає не тільки способом організації дозвілля, а й повноцінним педагогічним інструментом, що сприяє формуванню морально-вольових якостей, колективізму і дисциплінованості.

У шкільній практиці гра виступає насамперед як дидактичний засіб, покликаний забезпечити активну участь учнів у процесі навчання. Вона допомагає не тільки зосередити увагу, а й викликати інтерес, створює ситуації інтелектуального пошуку, сприяє розвитку критичного та логічного мислення. Як справедливо зазначає А.С. Опаренко, «ігри в школі – насамперед перш за все

дидактичні, повинні приковувати нестійку увагу дітей до матеріалу уроку, давати нові знання, примусити їх напружено мислити» [43, с. 118]. У цьому контексті гра розглядається як спосіб активізації навчального процесу, що дозволяє зробити засвоєння знань емоційно насиченим, різноманітним і більш усвідомленим.

Ідеї значущості гри у вихованні та навчанні учнів розвивав і К.Д. Ушинський [59]. Педагог підкреслював необхідність поєднання навчального змісту з інтересом, адже саме емоційна залученість є запорукою успішного засвоєння знань. Він зазначав: «зробити серйозне заняття для дитини цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності. З перших ж уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність в їх виконанні» [59, с. 12]. Цей підхід повністю узгоджується з сучасною педагогічною парадигмою, яка орієнтує навчання не тільки на передачу знань, а й на розвиток внутрішньої мотивації, самостійності та позитивного ставлення до освітньої діяльності.

У контексті шкільної освіти гра виконує одночасно кілька функцій – освітню, розвиваючу, виховну та комунікативну. Вона сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу, формуванню логічного мислення, розвитку уваги, пам'яті, уяви, мовлення, а також вчить працювати в команді, слухати інших і аргументовано відстоювати власну позицію. У науковій літературі зазначається, що гра – «це творчий підхід учителя до процесу навчання» [37, с. 24]. У ній найбільш повно проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, задатки, здібності та таланти учнів. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна та виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Саме тому сучасна школа активно використовує ігрові методи, особливо в роботі з учнями п'ятого класу, які перебувають на межі між початковою та базовою середньою освітою і потребують емоційної підтримки та цікавих форм пізнання.

З розвитком педагогічної науки поняття «гра» набуло нових смислових відтінків. Якщо традиційно її розглядали як форму навчання або відпочинку, то сьогодні гра все частіше трактується як творчий процес, в якому учень виступає не просто виконавцем, а активним творцем ситуацій, рішень і власного досвіду. Отже, в педагогіці формується поняття творчих ігор, що поєднують елементи гри, креативності, імпровізації та пізнавальної активності.

У науковій літературі творчі ігри визначаються як особливий вид діяльності, що інтегрує компоненти гри та творчості. Вони спрямовані на розвиток уяви, мислення, ініціативності, стимулюють самостійне відкриття нових знань, сприяють формуванню позитивної самооцінки, розвивають комунікативну культуру та вміння працювати в колективі. Як зазначає М.І. Топичко, творчі ігри «спонукають дітей до активного використання своєї уяви та креативності, забезпечуючи можливість для самовираження та розвитку» [58, с. 9]. Незважаючи на те, що дослідниця розглядала цю діяльність у контексті молодших дітей, її положення цілком доречні для учнів середньої школи, адже саме в цьому віці закладаються основи творчого мислення і здатності до інтелектуального саморозвитку.

На основі узагальнення наукових досліджень у галузі педагогіки та психології гри [4; 23; 27], можна виділити низку ключових особливостей розвитку пізнавальної активності учнів засобами творчої гри. До них належать:

- розвиток мислення, пам'яті та уваги через активну участь у вирішенні ігрових ситуацій;
- формування просторово-часових уявлень, вміння орієнтуватися в мінливих умовах;
- вдосконалення дрібної моторики та координації, що опосередковано сприяє мовленнєвому та інтелектуальному розвитку;
- формування елементарних математичних уявлень про форму, кількість, симетрію і пропорційність;

- розвиток творчої уяви, вміння узагальнювати, аналізувати і синтезувати інформацію;
- засвоєння навичок цілісного сприйняття, коли учні вчатьс я подумки поєднувати частини в єдине ціле або розкласти об'єкт на складові частини.

Важливою складовою творчих ігор є імпровізація – спонтанне створення нових сюжетів, ситуацій і ролей. У процесі імпровізації школярі вчатьс я швидко адаптуватися до змін, приймати рішення, проявляти ініціативу і нести відповідальність за розвиток подій. Такий тип діяльності формує вміння мислити нестандартно, генерувати оригінальні ідеї, аналізувати результати власних дій. Як підкреслює М.І. Топичко, саме завдяки імпровізаційним елементам «діти активно створюють нові сюжети, персонажів і ситуації, що допомагає їм вчитися приймати рішення, діяти творчо і самостійно» [58, с. 9].

Ще одним важливим компонентом творчої гри є експериментування. Учні молодшої середньої школи, які від природи схильні до досліджень і проб, отримують можливість перевіряти власні гіпотези, створювати нові об'єкти або ситуації, аналізувати результати своєї діяльності. Експериментування в грі проявляється через:

- використання різноманітних матеріалів (папір, природні об'єкти, конструктори, мультимедійні інструменти), що стимулює сенсорний і когнітивний розвиток [14];
- пошук нових форм вираження, коли учні створюють оригінальні вироби, моделі або творчі композиції, поєднуючи різні знання [27];
- сприйняття помилок як частини творчого процесу, що формує толерантність до невдач і сприяє розвитку саморефлексії [4].

Як відзначають дослідники, саме завдяки експериментам учні вчатьс я бачити проблему як виклик, а не як перешкоду, що є фундаментом для розвитку критичного мислення [58, с. 9].

Не менш важливим елементом творчої гри є рольове виконання. У процесі рольової гри учні беруть на себе певні образи, що дозволяє їм переживати різні

емоційні стани, розширювати соціальний досвід, формувати емпатію та навички ефективної комунікації. Цей аспект охоплює:

- взаємодію з однолітками, яка вчить учнів домовлятися, слухати, висловлювати думку та будувати загальну стратегію дій [17];
- емоційне навчання, під час якого школярі вчать розпізнавати і регулювати власні емоції, співпереживати іншим [13];
- розширення кругозору, оскільки, перевтілюючись у різних персонажів, діти набувають нового досвіду і розуміння соціальних ролей [23].

Таким чином, творчі ігри, що поєднують імпрровізацію, експериментування та рольове виконання, сприяють не тільки розвитку креативності, а й формуванню соціальних, емоційних та когнітивних компетенцій учнів. Вони допомагають створити умови для всебічного розвитку особистості, коли навчання стає не тільки процесом засвоєння знань, але й засобом самовираження, співпраці та самопізнання. Саме тому творчі ігри слід розглядати як інноваційний педагогічний ресурс, що забезпечує гармонійне поєднання навчання, виховання та розвитку в сучасній школі.

2.2. Класифікація творчих ігор для навчання інформатики

Творчі ігри є надзвичайно важливим інструментом сучасного навчання, оскільки вони поєднують в собі навчальну та розвиваючу функції, створюючи умови для активного пізнання, творчого самовираження та розвитку комплексних навичок [11]. Вони дозволяють учням не просто пасивно сприймати інформацію, а безпосередньо взаємодіяти з навчальним матеріалом, застосовувати знання на практиці, моделювати різні процеси і ситуації, а також формувати аналітичне, критичне і системне мислення. Завдяки цьому навчання стає більш ефективним і мотивуючим, адже учні відчують власну участь у створенні результату і можуть бачити практичний ефект своїх дій.

Для максимально ефективного використання творчих ігор в навчальному процесі доцільно класифікувати їх за різними ознаками, що дозволяє систематизувати підхід до планування занять, підбирати ігрові форми відповідно до цілей уроку, віку та індивідуальних особливостей учнів, а також рівня їх підготовки. Одним з основних критеріїв класифікації є зміст і організаційна форма гри. За цим показником виділяють різні типи ігор, кожен з яких виконує певні функції в розвитку особистості учня [45, с. 145; 61, с. 425].

– Режисерські ігри передбачають, що учасники виконують функції організаторів подій і дій: вони планують хід гри, розподіляють ролі, координують діяльність інших учасників, приймають відповідальні рішення та оцінюють результати виконання завдань. Така форма гри розвиває лідерські якості, вміння стратегічно мислити, організовувати роботу команди та прогнозувати наслідки своїх дій. У контексті навчання інформатики прикладом може служити проектування міні-програми або комп'ютерної гри, де учні обирають ролі: програмістів, дизайнерів, тестувальників і менеджерів проекту, і самостійно визначають порядок виконання завдань і контроль результату. Цей підхід не тільки стимулює активність учнів, але й дозволяє їм відчувати себе частиною реального творчого процесу, розвиваючи відповідальність за власний результат і команду в цілому.

– Сюжетно-рольові ігри спрямовані на моделювання реальних або вигаданих ситуацій і передбачають виконання певних ролей. Вони формують соціальні та комунікативні навички, вміння аргументовано відстоювати свою позицію, слухати інших, шукати компроміси, а також засвоювати норми поведінки та етичні принципи. У навчанні інформатики сюжетно-рольові ігри можуть включати, наприклад, відтворення роботи команди розробників програмного забезпечення або вирішення проблемних ситуацій у цифровому середовищі. Учні розігрують ролі користувачів, які стикаються з помилками програм, і розробників, які їх усувають, що допомагає зрозуміти логіку роботи програм, важливість тестування та взаємодії між членами команди.

– Будівельно-конструкторські ігри спрямовані на створення моделей, схем, алгоритмів або різних конструкцій, що дозволяє розвивати просторове мислення, креативність, навички планування та практичні вміння роботи з матеріалами, інструментами або програмними середовищами. Вони стимулюють уяву, винахідливість і вміння доводити задумане до кінцевого результату. У контексті інформатики такі ігри можуть включати створення алгоритмічних схем, програмування роботів у віртуальному середовищі, проектування ігрових світів або прототипів програм. Учні не тільки отримують практичний досвід, але й вчаться логічно мислити, розбивати складні завдання на етапи та перевіряти правильність виконання кожного кроку.

– Ігри на теми літературних творів, історичних подій або наукових відкриттів дозволяють учням драматизувати сюжети, створювати власні сценарії та відтворювати певні події, що сприяє розвитку фантазії, уяви, артистичних здібностей і навичок командної роботи. У навчанні інформатики такі ігри можуть включати моделювання історії розвитку комп'ютерних технологій або еволюції мов програмування, де учні відтворюють ролі видатних вчених та інженерів, розробників і користувачів, обговорюють виклики, які вони долали, і демонструють сучасні технології в порівнянні з минулими, що дозволяє глибше зрозуміти навчальний матеріал, розвивати критичне мислення і творчий підхід до проблем.

У межах нашого дослідження зазначимо, що іншим важливим критерієм класифікації є форма проведення гри, яка визначає, чи виконується завдання індивідуально, в парі або групі [62, с. 23]. *Індивідуальні ігри* дозволяють зосередитися на розвитку особистих навичок, самостійності та внутрішньої дисципліни учня, дозволяють оцінити рівень власних знань і відчувати успіх від самостійного виконання завдань. *Парні ігри* стимулюють взаємодію, обговорення рішень, розвиток навичок комунікації та конструктивної критики, що особливо важливо для відпрацювання логіки програмування, вирішення алгоритмічних завдань і спільного моделювання процесів. *Групові ігри*

забезпечують колективний пошук рішень, формують командну взаємодію, критичне мислення, вміння делегувати обов'язки, приймати рішення в складних ситуаціях і відповідати за результат команди. Варто зазначити, що в групових іграх учні навчаються взаємодіяти з різними типами особистостей, об'єднувати зусилля для досягнення спільної мети та оцінювати ефективність спільної роботи.

Важливе значення має також спосіб взаємодії учнів з навчальним середовищем. Ігри можуть бути активними та інтерактивними [30, с. 461], що передбачає фізичну або цифрову взаємодію; комп'ютерними, що використовують спеціальні програми та онлайн-платформи; або симуляційними, що моделюють реальні процеси та явища. В інформатиці це можуть бути інтерактивні вправи з програмування, віртуальні симуляції роботи роботів, алгоритмічні квести, цифрові конструктори або тренажери для відпрацювання логіки і структури програм. Такі ігри поєднують теоретичні знання з практичними навичками і дозволяють перевірити результат в безпечному навчальному середовищі.

Дослідження зарубіжних вчених підтверджують ефективність творчих ігор у навчанні. Наприклад, у статті Д. Дармаваті та А. Саїфуддіна [63] показано, що освітні ігри стимулюють розвиток уяви, творчого мислення та комунікативних навичок у дітей. Водночас дослідження К. Дімітрі [64] систематизує різні типи навчання через гру, вказує на переваги та обмеження впровадження ігор у навчальний процес і демонструє, як ігрові методики підвищують мотивацію учнів, їх залученість до навчання та глибину засвоєння знань.

Отже, класифікація творчих ігор за різними ознаками дозволяє ефективно інтегрувати їх у навчальний процес, враховуючи вікові та індивідуальні особливості учнів, специфіку навчального матеріалу та цілі уроку. Використання різноманітних ігрових форм сприяє розвитку когнітивних, творчих, соціальних та емоційних компетенцій, підвищує мотивацію до навчання, формує навички командної роботи та відповідальності за результат, а також забезпечує більш

глибоке та усвідомлене засвоєння навчальної інформації. Творчі ігри не тільки полегшують процес навчання, але й роблять його більш живим, сучасним і наближеним до реальних умов життя та професійної діяльності.

2.3. Методи та прийоми застосування творчих ігор для активізації пізнавальної діяльності

Методи та прийоми застосування творчих ігор для активізації пізнавальної діяльності є невід'ємною частиною сучасного навчального процесу, оскільки вони поєднують навчання з активною творчою діяльністю, стимулюють самостійність учнів і сприяють розвитку пізнавальних, аналітичних і комунікативних компетенцій. Творчі ігри дають можливість не тільки засвоювати теоретичний матеріал, а й застосовувати знання на практиці, моделювати реальні процеси, експериментувати та вирішувати навчальні проблеми в інтерактивному форматі, що значно підвищує мотивацію до навчання, формує інтерес до предмета та розвиває критичне мислення [65].

Одним з найбільш ефективних підходів є ігрове моделювання, яке передбачає створення учнями моделей процесів, систем або алгоритмів з використанням ігрових елементів [32]. На уроках інформатики це може проявлятися в вправах, таких як «Моделювання роботи алгоритму пошуку», де учні поетапно відтворюють логіку пошуку елемента в масиві за допомогою карток або інтерактивних дошок. Такі вправи сприяють розвитку логічного мислення, закріпленню принципів роботи алгоритмів і формуванню навичок аналітичного прогнозування. Іншою ефективною вправою є «Симуляція роботи комп'ютерної мережі», під час якої учні виконують ролі серверів, клієнтів і маршрутизаторів, аналізують потоки даних і взаємодію компонентів, що дозволяє на практиці зрозуміти структуру мережових з'єднань і принципи передачі інформації. Також доцільне моделювання циклічних процесів у програмуванні, коли учні створюють послідовність дій для симуляції

повторюваних конструкцій, що допомагає закріпити знання про цикли та логіку виконання команд. Метою таких ігрових вправ є не тільки закріплення теоретичного матеріалу, а й розвиток аналітичного мислення, здатності прогнозувати результати та знаходити оптимальні рішення.

Не менш важливим методом є використання проблемних ситуацій, що передбачає створення навчальних завдань з певною складністю або конфліктом, який учні повинні самостійно вирішити. На уроках інформатики це може проявлятися в вправах на пошук помилок у коді, коли учні аналізують програмний текст і визначають синтаксичні або логічні помилки. Такі вправи розвивають уважність, детальність спостереження і здатність до самостійного аналізу. Іншою вправою є оптимізація алгоритму, що передбачає пошук більш ефективного способу виконання завдання, порівняння альтернативних рішень і обґрунтування свого вибору, що стимулює розвиток критичного мислення і вміння приймати обґрунтовані рішення. Також використовується робота з неповним або некоректним кодом, де учні пропонують власні рішення, що сприяє розвитку гнучкості мислення і творчого підходу до вирішення проблем. Виконання таких завдань, на нашу думку, активізує пізнавальну діяльність, підвищує допитливість і формує вміння застосовувати знання на практиці.

Колективне вирішення завдань є ще одним ефективним методом, що передбачає організацію роботи учнів у парах або групах для спільного досягнення результату [46]. Цей підхід дозволяє інтегрувати знання та ідеї, розвивати комунікативні навички та вміння працювати в команді. Приклади включають мозковий штурм у команді з вирішення логічної задачі, де учні обговорюють різні підходи і вибирають оптимальне рішення, або спільну розробку алгоритму для героя гри, що допомагає закріпити навички алгоритмізації та логічного мислення. Також проводяться вправи на колективне моделювання роботи програмного модуля, під час яких учні розподіляють ролі, аналізують взаємодію компонентів програми і вчаться критично оцінювати різні

варіанти рішень. Колективна робота сприяє розвитку соціальних навичок, стимулює ініціативність і активізує пізнавальну діяльність.

В цілому, застосування методів ігрового моделювання, проблемних ситуацій і колективного вирішення завдань у поєднанні з конкретними прийомами дозволяє комплексно активізувати пізнавальну діяльність учнів, що сприяє підвищенню активності, розвитку логічного та критичного мислення, креативності, навичок роботи в команді та формуванню вмінь застосовувати знання на практиці, що забезпечує глибоке та ефективне засвоєння навчального матеріалу.

2.4. Огляд та аналіз досвіду використання творчих ігор у навчанні інформатики

У сучасній педагогічній практиці все більшого поширення набуває використання творчих ігор як засобу активізації навчального процесу. Ігрові технології дозволяють поєднувати навчальну діяльність з елементами змагання, дослідження і творчості, що сприяє формуванню мотивації, розвитку критичного мислення і комунікативних навичок. Зокрема, за даними дослідження М. Віденовик і Т. Вод [66], використання ігор у навчанні комп'ютерних наук не тільки підвищує залученість учнів, але й покращує засвоєння теоретичних понять, особливо в поєднанні з елементами проектної діяльності.

З огляду на ці світові тенденції, українські педагоги також активно інтегрують ігрові методи у свою практику, адаптуючи їх до змісту навчальних програм та вікових особливостей учнів. Далі ми пропонуємо розглянути досвід кількох вчителів-практиків, які успішно застосовують творчі ігри на уроках інформатики. Їх напрацювання демонструють різноманітні підходи до організації ігрової діяльності, що дозволяють підвищити мотивацію учнів і сформувати ключові компетенції в галузі інформаційних технологій.

Перш за все, проаналізуємо досвід Г.А. Оніщук [42], викладачки з міста Зарічне, Рівненська область, яка досліджує можливості використання ігрових технологій на уроках інформатики в початковій школі. Вона підкреслює, що ігрові форми навчання підвищують мотивацію та пізнавальну діяльність учнів, розвивають логічне мислення, творчу уяву та комунікативні навички, а також сприяють формуванню інформаційної компетентності через практичне застосування знань.

У її статті наводяться конкретні приклади ігор, які використовуються на різних етапах уроку. Для актуалізації знань і повторення матеріалу викладачка застосовує ребуси, кросворди, сканворди та гру «Так-Ні». Для закріплення знань і практичних навичок використовуються рухливі та інтерактивні ігри, такі як «Хто швидше», «Спіймай помилку», «Зайвий термін», «Живий знак». Крім того, для розвитку навичок роботи з комп'ютером учні виконують завдання в Paint і Word, наприклад «В гості до Мікі-Мауса», «Художник», «Чарівна квітка», «Хто більше?», «Неслухняні слова» і «Веселка». Викладачка також зазначає, що застосування ігор дозволяє учням активніше включатися в навчальний процес, краще засвоювати терміни і практичні навички, формувати командні та соціальні компетенції. Вона також підкреслює необхідність правильної організації ігрової діяльності, що включає чіткі правила, обмеження часу, психологічний комфорт учнів і підведення підсумків після завершення гри [42].

У статті В.В. Сослюк [56], вчительки з Білгород-Дністровська, Одеської області, розглядається застосування творчих ігор та інтерактивних завдань на уроках інформатики в спеціальній школі. Вона підкреслює, що використання ігрових методів сприяє підвищенню мотивації учнів, розвитку логічного мислення, креативності та навичок командної роботи, а також полегшує засвоєння складного навчального матеріалу шляхом практичного застосування знань. У статті наведено конкретні приклади ігрових завдань для різних етапів уроку: для повторення та актуалізації знань використовуються кросворди, ребуси та логічні вправи; для закріплення практичних навичок – інтерактивні

ігри на комп'ютері, завдання в графічних редакторах і текстових документах («Малюнок за шаблоном», «Створи історію», «Помилки та виправлення»). Вчителька також зазначає, що правильно організована ігрова діяльність включає чіткі правила, обмеження часу, психологічний комфорт учнів та рефлексію результатів, що значно підвищує ефективність навчального процесу та формування інформаційної компетентності учнів [56].

У статті Я.В. Радчук [50], вчительки інформатики із Запоріжжя, Запорізька область, розглядається використання комп'ютерних ігор та гейміфікації як ефективного засобу активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках інформатики. Вчителька підкреслює, що сучасні цифрові інструменти, зокрема Minecraft: EducationEdition, Classcraft, Omnitux, Childsplay і GCompris, дозволяють урізноманітнити навчальний процес, розвивати логічне мислення, просторову уяву, комунікативні та творчі навички учнів. Особливо ефективними виявилися ігри, які дозволяють учням діяти в команді, приймати рішення, створювати власні проекти або програмні продукти, що сприяє більш глибокому засвоєнню знань і формуванню цифрової компетентності.

Крім того, аналіз досвіду Я.В. Радчук показує, що гейміфікація навчання підвищує мотивацію, стимулює пізнавальну активність і допомагає вчителю створити атмосферу зацікавленості. Разом з тим педагог підкреслює важливість методично грамотного використання ігрових елементів – визначення навчальної мети, підбору відповідних платформ за віком і рівнем підготовки учнів, а також забезпечення педагогічного супроводу. Серед труднощів виділено технічні обмеження та необхідність підтримання дисципліни під час гри, які долаються за допомогою чітких правил, поетапного навчання та інтеграції гри в структуру уроку [50].

Отже, аналіз досвіду використання творчих ігор у навчанні інформатики свідчить про їх високу ефективність у підвищенні мотивації та пізнавальної активності учнів. Ігрові технології сприяють розвитку критичного мислення, креативності, комунікативних навичок і формуванню інформаційної

компетентності. Правильно організована ігрова діяльність забезпечує не тільки засвоєння навчального матеріалу, а й створює позитивний емоційний фон, що робить процес навчання більш цікавим і результативним.

РОЗДІЛ 3. ІНТЕГРАЦІЯ ТВОРЧИХ ІГОР У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС УРОКІВ ІНФОРМАТИКИ 5 КЛАСУ

3.1. Розробка комплексу творчих ігор для уроків інформатики

У межах дослідження нами було розроблено комплекс творчих ігор, спрямованих на активізацію пізнавальної діяльності п'ятикласників до вивчення інформатики. Ігрові завдання створені відповідно до змістовних ліній чинної навчальної програми і охоплюють ключові теми, а саме: «Комп'ютерна мережа. Локальні та глобальні комп'ютерні мережі», «Пошук інформації в Інтернеті. Критична оцінка медіатекстів», «Зберігання даних з Інтернету. Авторське право», «Спілкування в Інтернеті. Етикет спілкування в мережах. Безпечне використання Інтернету», «Ресурси Інтернету для навчання». Кожна розроблена гра містить чітко сформульовану тему, дидактичну мету, перелік необхідного обладнання та інструкцію, подану доступною мовою для учнів. На нашу думку, такий комплекс дозволяє поєднувати навчальну діяльність з ігровими елементами, стимулює пізнавальну активність, сприяє розвитку логічного мислення, творчого потенціалу та навичок ефективної і безпечної роботи з інформацією. Далі ми пропонуємо розглянути ігри, розроблені до кожної зазначеної теми уроку.

Першою тематичною лінією, охопленою комплексом творчих ігор, є тема «Комп'ютерна мережа. Локальні та глобальні комп'ютерні мережі». Зміст цієї теми передбачає формування в учнів початкових уявлень про принципи побудови комп'ютерних мереж, їх складові елементи, особливості локальних і глобальних мереж, а також способи передачі інформації між пристроями. Важливо, щоб учні не тільки запам'ятали терміни, але й на практиці зрозуміли, як саме відбувається передача даних, які ролі виконують різні елементи мережі і чому мережеві технології є невід'ємною частиною сучасного цифрового

світу. Для підвищення діяльності та кращого розуміння цих процесів умежах теми були розроблені наступні вправи:

Гра 1. «Подорож інформації»

Мета: сформувати розуміння того, як дані передаються в комп'ютерній мережі, і розвивати командну злагодженість.

Обладнання: картки-«пакунки», таблички «комп'ютер», паперові стрілки для маршруту.

Інструкція. Сьогодні ви станете частинками великої мережі. Кожен з вас – це комп'ютер, а пакунок у ваших руках – інформаційний пакет. Ваше завдання – передати цей пакунок точно за маршрутом, який показують стрілки. Передавайте його тільки тому однокласнику, на якого вказує маршрут. Слідкуйте, щоб він не загубився і не потрапив не туди, адже мережа працює правильно тільки тоді, коли інформація доходить до потрібного місця. Спробуйте провести пакунок через мережу без єдиної помилки!

Гра 2. «Будівельники мережі»

Мета: навчити дітей будувати схеми локальних мереж, визначати їх елементи та встановлювати зв'язки між ними.

Обладнання: аркуші А4, маркери, наліпки «комп'ютер», «сервер», «роутер», лінійки.

Інструкція. Уявіть, що ви – справжні інженери комп'ютерних мереж. За допомогою стікерів розмістіть на аркуші комп'ютери, сервер і роутер так, щоб між ними можна було передавати інформацію. З'єднайте ці елементи лініями – це ваші кабелі або бездротові з'єднання. Постарайтеся створити мережу так, щоб усі пристрої могли легко «спілкуватися» між собою. Коли ваша схема буде готова, поясніть класу, як у ній рухаються дані і чому вона працює саме так.

Гра 3. «Хто тут головний?»

Мета: навчити учнів розрізняти функції основних елементів мережі (сервера, клієнта і роутера) і зрозуміти роль кожного з них.

Обладнання: картки-ролі («сервер», «клієнт», «роутер»), м'які м'ячики або паперові кульки-«дані».

Інструкція. Кожен з вас отримує картку з роллю: сервер, клієнт або роутер. Уявіть, що ці м'ячики – це справжні дані, які потрібно передати. Дані можна передавати тільки за правилами: клієнт передає їх роутеру, роутер – серверу, а потім вони повертаються назад тим самим шляхом. Ваше завдання – передати дані правильно, без плутанини і порушення маршруту. Після гри ми разом обговоримо, хто яку роль виконував і чому без кожного елемента мережа не може працювати.

Тема «Пошук інформації в Інтернеті. Критична оцінка медіатекстів» знайомить учнів з основами пошуку інформації в Інтернеті та критичної оцінки медіатекстів. Вона допомагає розвинути навички роботи з пошуковими системами, вміння виділяти ключові слова для запитів, оцінювати достовірність знайденої інформації та розрізняти факти і фейки. Особлива увага приділена формуванню критичного мислення та навичок безпечної роботи з інформацією, що надзвичайно важливо в сучасному цифровому середовищі. Для підвищення діяльності та кращого розуміння цих процесів у межах теми були розроблені такі ігри:

Гра 1. «Інтернет-детектив»

Мета: навчити учнів ефективно шукати інформацію в Інтернеті та оцінювати її достовірність.

Обладнання: комп'ютери або планшети з доступом до Інтернету, картки із завданнями, список рекомендованих джерел.

Інструкція. Сьогодні ви станете справжніми детективами Інтернету. Отримайте завдання – наприклад, знайти три факти про конкретне явище або подію. Використовуйте ключові слова для пошуку і перевіряйте, чи можна довіряти сайту: хто автор, чи є перевірені джерела, чи немає реклами-фейків. Після того як знайдете інформацію, підготуйте короткий звіт і поділіться ним з командою.

Гра 2. «Фейки чи факти?»

Мета: розвивати критичне мислення та навички розпізнавання неправдивої інформації.

Обладнання: роздруковані або цифрові медіатексти (статті, новини, картинки).

Інструкція. Уважно прочитайте надані тексти та перегляньте зображення. У команді обговоріть, що правдиво, а що вигадано. Поясніть свій вибір: які ознаки допомогли розпізнати фейк, а де інформація достовірна. Наприкінці представте результати всьому класу.

Гра 3. «Ключові слова»

Мета: навчити правильно підбирати ключові слова для пошуку інформації та ефективно користуватися пошуковими системами.

Обладнання: комп'ютери або планшети, картки з питаннями.

Інструкція. Ви отримуєте картку з питанням, наприклад: «Які тварини живуть у пустелі?» або «Як утворюється веселка?» Потрібно придумати короткі та точні ключові слова для пошуку. Введіть їх у пошукову систему та знайдіть необхідну інформацію. Потім обговоріть у команді, які ключові слова допомогли знайти правильні факти, а які не дали результату.

Наступною темою для розробки ігор стала «Зберігання даних з Інтернету. Авторське право», яка знайомить учнів з правилами безпечного зберігання інформації з Інтернету, дотриманням авторського права та законним використанням цифрових ресурсів. На уроках діти дізнаються, як правильно зберігати файли, зображення, музику та інші матеріали, розрізняти легальні та нелегальні джерела, а також уникати порушень авторських прав. Освоєння цих навичок важливе для формування цифрової грамотності, відповідальної поведінки та творчої діяльності з інформаційними ресурсами. Для закріплення знань у межах цієї теми було розроблено три творчі гри:

Гра 1. «Правильне збереження»

Мета: навчити дітей коректно зберігати файли та матеріали з Інтернету, дотримуючись правил авторського права.

Обладнання: комп'ютери, приклади зображень і музики з вільних джерел, папки для збереження файлів.

Інструкція. Сьогодні ви станете маленькими дослідниками цифрового простору. Ваше завдання – створити презентацію або документ, використовуючи тільки легальні матеріали з Інтернету. Перевіряйте джерела, правильно зберігайте файли у вказаних папках і не забувайте вказувати авторів. Намагайтеся виконати завдання так, щоб усі матеріали були законними і збереженими правильно.

Гра 2. «Авторські пастки»

Мета: навчити розпізнавати порушення авторських прав у запропонованих прикладах.

Обладнання: картки з ситуаціями, приклади зображень, текстів або музики, які містять порушення або правильне використання.

Інструкція. Перед вами картки з прикладами цифрових матеріалів. Уважно розгляньте їх і визначте, де порушено авторське право, а де все зроблено правильно. Обговоріть з групою, чому використання матеріалу є законним або незаконним, і запропонуйте, як його можна було б застосувати без порушень.

Гра 3. «Захисники контенту»

Мета: сформувати вміння застосовувати правила авторського права під час спільної роботи з інформацією.

Обладнання: картки-ролі («автор», «користувач», «перевіряючий»), приклади матеріалів (тексти, картинки, аудіо).

Інструкція. Кожен отримує роль: автор створює контент, користувач використовує його, а перевіряючий стежить за дотриманням правил авторського права. Працюйте по черзі, передаючи матеріали один одному. Намагайтеся передавати і використовувати файли так, щоб не порушити правила. Після гри

обговоримо, хто правильно дотримувався правил, а де були порушення, і чому це важливо.

Наступною темою для розробки ігор стала «Спілкування в Інтернеті. Етикет спілкування в мережах. Безпечне використання Інтернету». Вона знайомить учнів з правилами етикету спілкування в онлайн-середовищі та принципами безпечного використання Інтернету. Учні дізнаються, як поводитися ввічливо та відповідально в чатах, соціальних мережах і навчальних платформах, як розпізнавати небезпечні ситуації та захищати свої персональні дані. Знання цих правил допомагає формувати цифрову грамотність, комунікативні навички та відповідальне ставлення до онлайн-взаємодії. Для закріплення знань у межах теми було розроблено три гри:

Гра 1. «Віртуальні правила»

Мета: навчити дітей створювати власний «кодекс етикету» для спілкування в Інтернеті та розпізнавати правильну і неправильну поведінку онлайн.

Обладнання: аркуші паперу, маркери, картки з прикладами ситуацій онлайн.

Інструкція. Сьогодні ви станете експертами з етикету в Інтернеті. На аркушах напишіть правила, як правильно спілкуватися онлайн. Потім обговоріть їх у групі та розіграйте запропоновані ситуації – хто поводить себе ввічливо, а хто порушує правила. Поясніть однокласникам, чому так робити правильно, а так – ні.

Гра 2. «Безпечний користувач»

Мета: навчити дітей розпізнавати небезпечні ситуації в Інтернеті та приймати оптимальні рішення.

Обладнання: картки з ситуаціями (наприклад, підозрілі повідомлення, спам, незнайомці в чаті), дошка для записів рішень.

Інструкція. Перед вами різні ситуації з Інтернету. Кожна група вибирає, як діяти: що робити правильно, а що небезпечно. Обговоріть разом і запишіть

рішення на дошці. Після гри ми подивимося, які дії були найкращими для безпечного користування мережею.

Гра 3. «Онлайн-детективи»

Мета: розвивати навички критичного мислення при оцінці повідомлень та інформації в Інтернеті, формувати вміння відрізнити безпечне від небезпечного.

Обладнання: комп'ютери або планшети, картки з прикладами повідомлень і посилань, інструкції для перевірки безпеки.

Інструкція. Ви стаєте онлайн-детективами. Перед вами різні повідомлення, посилання та картинки. Потрібно перевірити, що безпечно, а що може бути ризикованим. Відзначайте кожен приклад і пояснюйте, чому ви вважаєте його безпечним або небезпечним. Після гри обговоримо результати та підведемо підсумки правил безпечного спілкування.

Фінальною темою для розробки ігор стали «Ресурси Інтернету для навчання». Тема знайомить учнів з різними освітніми ресурсами в Інтернеті, показує, як правильно підбирати сайти для навчання та ефективно використовувати їх для пошуку інформації, виконання завдань і самостійного вивчення матеріалу. На уроках школярі вчать оцінювати корисність ресурсів, вибирати надійні джерела та демонструвати знайдену інформацію однокласникам, що розвиває цифрову грамотність і навички самостійного навчання. Для закріплення знань у межах цієї теми було також розроблено три гри:

Гра 1. «Інтернет-скарбничка»

Мета: навчити учнів шукати освітні ресурси в Інтернеті та оцінювати їх корисність для навчання.

Обладнання: комп'ютери або планшети з доступом до Інтернету, картки із завданнями для пошуку ресурсів.

Інструкція. Сьогодні ви станете справжніми мисливцями за скарбами. Ваше завдання – знайти цікаві та корисні сайти для навчання за вказаною темою. Вивчіть ресурси, перевірте, чи є вони надійними, і підготуйте коротку

презентацію або запис про те, як їх можна використовувати для навчання. Потім покажіть свій «скарб» однокласникам.

Гра 2. «Найкорисніший ресурс»

Мета: навчити учнів представляти знайдені ресурси та пояснювати їх практичне використання для навчання.

Обладнання: знайдені учнями освітні сайти або матеріали, дошка або екран для демонстрації.

Інструкція. Кожен або кожна група вибирає свій ресурс і готує коротку презентацію: що це за ресурс, як його можна використовувати для навчання, чому він корисний. Після виступів обговоримо, які ресурси були найбільш ефективними і як їх можна застосувати в повсякденному навчанні.

Гра 3. «Пошуковий виклик»

Мета: навчити учнів швидко знаходити інформацію за ключовими запитами та визначати найкорисніші джерела.

Обладнання: комп'ютери або планшети з Інтернетом, картки із завданнями та ключовими словами.

Інструкція. Отримайте картку з питанням або темою. Ваше завдання – швидко знайти потрібну інформацію в Інтернеті, використовуючи ключові слова. Виберіть найбільш корисні та надійні джерела, зробіть короткий запис або скріншот і поділіться з командою. Перевіримо, хто зміг знайти інформацію швидко і правильно.

Отже, розроблений нами комплекс творчих ігор для уроків інформатики спрямований на активізацію пізнавальної діяльності п'ятикласників і розвиток їх логічного та критичного мислення. Зазначені ігри охоплюють ключові теми навчальної програми, від комп'ютерних мереж до безпечного використання Інтернету та авторського права, і дозволяють школярам на практиці засвоювати знання, поєднуючи навчання з творчою ігровою діяльністю. Виконання наведених ігор стимулює співпрацю, розвиток комунікативних навичок і відповідальне ставлення до цифрових ресурсів.

3.2. Експериментальне впровадження творчих ігор на уроках інформатики

Експериментальне дослідження проводилося в 5 класі протягом одного місяця за участю 15 учнів з метою перевірки ефективності застосування розроблених творчих ігор в навчальному процесі з інформатики. Основне завдання експерименту полягало у визначенні впливу ігрових методик, зокрема творчих ігор, на мотивацію, активність і якість засвоєння навчального матеріалу учнями початкової школи, а також на активізацію їх пізнавальної діяльності. Використання творчих ігор у навчанні інформатики давало учням можливість активно брати участь у процесі навчання, проявляти ініціативу, розвивати логічне мислення, алгоритмічні навички та здатність до самостійного пошуку рішень, одночасно підвищуючи інтерес до предмета і створюючи позитивний емоційний фон під час уроку.

Експеримент включав кілька взаємопов'язаних етапів. На *підготовчому етапі* відбувалася розробка та підготовка творчих ігор, що відповідають навчальній програмі з інформатики для 5 класу. Під час цього етапу визначалися теми уроків, цілі ігор і завдання для учнів, а також готувалися матеріали для спостереження та анкетування.

На *основному етапі* впровадження проводилися уроки з використанням творчих ігор протягом одного місяця. У цей період велося систематичне спостереження за поведінкою учнів під час занять (Додаток А). Під час спостереження фіксувалися рівень активності, залученість до виконання завдань, взаємодія в групах, прояв ініціативи та творчого підходу до вирішення навчальних завдань, що дозволяло оцінити, наскільки творчі ігри сприяють підвищенню мотивації та активності учнів, а також їх емоційній залученості до навчального процесу. Спостереження проводилося як під час індивідуальної роботи, так і в груповій діяльності, що дозволяло отримати комплексну картину поведінки учнів.

Для оцінки змін у мотивації, ставленні до навчання та емоційному стані учнів використовувалося анкетування, яке проводилося двічі: до впровадження творчих ігор і після завершення експериментального періоду (Додатки Б і В). Анкети містили питання, спрямовані на визначення рівня зацікавленості учнів, задоволеності роботою на уроках, активності при виконанні завдань та емоційного стану при використанні навчальних ігор. Отримані дані дозволили порівняти результати до і після впровадження ігрових методик та оцінити їх вплив на мотивацію та ефективність навчання.

На *заключному етапі* експерименту всі отримані дані були систематизовані та підготовлені до аналізу, який буде представлений у наступному пункті роботи. Завдяки комплексному використанню спостереження, анкетування та рефлексії вдалося отримати цілісне уявлення про вплив творчих ігор на мотивацію, активність та пізнавальну діяльність учнів середньої школи.

3.3. Аналіз результатів експерименту та оцінка ефективності застосування творчих ігор на уроках інформатики

За даними систематичного спостереження (Додаток А), до впровадження творчих ігор 6 з 15 учнів виявляли високу активність на уроках інформатики, регулярно виконували завдання і брали участь в дискусіях, що становило 40% учнів. Після застосування творчих ігор активними були вже 13 з 15 учнів, що відповідає 85%. Крім того, спостерігалася значна зміна у взаємодії в групах: до експерименту тільки 7 учнів (50%) ефективно співпрацювали під час групових завдань, тоді як після впровадження ігор групову роботу успішно виконували 14 учнів (90%). Загальна кількість балів за показниками активності та залученості до навчального процесу також зросла: до експерименту середній бал становив 6,2 з 10, тоді як після впровадження творчих ігор – 8,7 з 10 (Таблиця 3.1).

Таблиця 3.1**Результати спостереження за активністю та груповою роботою учнів**

Показник	До експерименту	Після експерименту
Активність учнів	6 учнів (40%)	13 учнів (85%)
Взаємодія в групах	7 учнів (50%)	14 учнів (90%)
Аргументація рішень та творчий підхід	5 учнів (30%)	11 учнів (75%)
Ініціатива у пошуку альтернативних рішень	6 учнів (35%)	12 учнів (78%)

Анкетування (Додатки Б і В) також підтвердило позитивні зміни у ставленні учнів до навчання. До проведення експерименту 7 учнів (45%) відзначали, що уроки інформатики цікаві і мотивують активно працювати. Після впровадження творчих ігор цей показник збільшився до 13 учнів (88%). Що стосується емоційного стану під час уроків, до експерименту задоволені та зацікавлені були 8 учнів (50%), а після застосування ігрових методик – 14 учнів (92%). Крім того, оцінка сприйняття матеріалу за балами показала, що середній бал учнів за розуміння і засвоєння теми зріс з 5,8 до 8,5 з 10 (Таблиця 3.2).

Таблиця 3.2**Результати анкетування щодо інтересів та емоційного стану учнів**

Показник	До експерименту	Після експерименту
Ставлення до уроків (цікавість)	7 учнів (45%)	13 учнів (88%)
Емоційний стан (задоволення від уроку)	8 учнів (50%)	14 учнів (92%)
Засвоєння матеріалу (середній бал)	5,8	8,5

Отже, комплексне використання спостереження та анкетування дозволило оцінити ефективність творчих ігор на уроках інформатики. Дані показують, що застосування ігрових методик істотно підвищує активність, мотивацію та пізнавальну діяльність учнів. В цілому, після впровадження творчих ігор близько 12-14 учнів з 15 (80-90 %) продемонстрували поліпшення показників активності, ставлення до навчання та емоційної залученості, що підтверджує доцільність застосування ігрових методик у навчальному процесі середньої школи.

ВИСНОВКИ

Пізнавальна діяльність є ключовим фактором ефективного навчання, оскільки забезпечує не тільки засвоєння знань, а й розвиток інтелектуальних, емоційних і мотиваційних якостей учнів, формує критичне мислення, творчі навички та здатність до самостійного пізнання. У сучасній освіті, орієнтованій на компетентнісний підхід і концепцію Нової української школи, особлива увага приділяється розвитку пізнавальної активності, яка стає основою самостійності, ініціативності та внутрішньої мотивації до навчання, сприяє глибокому розумінню матеріалу і формуванню ціннісного ставлення до процесу пізнання, забезпечуючи всебічний розвиток особистості. У навчанні інформатики пізнавальна діяльність набуває особливого значення, оскільки предмет поєднує теоретичні знання з практичними навичками і стимулює дослідницьку та творчу активність учнів через виконання проектів, моделювання, алгоритмізації, роботи з цифровими інструментами та ІКТ, що дозволяє мислити логічно, аналізувати інформацію, приймати обґрунтовані рішення та формувати міжпредметні компетенції. Завдяки цьому учні набувають навичок самостійного навчання, адаптації до швидкозмінного технологічного середовища та розвитку інформаційної культури, що робить пізнавальну діяльність у курсі інформатики не тільки навчальною, а й життєво важливою складовою сучасної освіти.

Формування пізнавальної діяльності у п'ятикласників є складним і багаторівневим процесом, який поєднує когнітивний, емоційний і соціальний аспекти розвитку дитини. У цей перехідний період від початкової до середньої школи відбувається зміна структури навчальної діяльності, розширення соціальних контактів і становлення внутрішньої мотивації до навчання. Ефективність розвитку пізнавальної активності залежить від забезпечення позитивного емоційного клімату, індивідуалізації навчання, педагогічної підтримки адаптації до нових умов і стимулювання самостійності мислення. Учитель у цьому процесі виступає фасилітатором, створюючи проблемні

ситуації, організовуючи дослідницьку та проєктну діяльність і формуючи вміння критично аналізувати інформацію. Тільки за наявності сприятливих психолого-педагогічних умов п'ятикласники набувають стійкого інтересу до пізнання, навичок самостійного навчання та впевненості у власних силах, що закладає основу їх подальшого особистісного та навчального розвитку.

Роль вчителя у стимулюванні активності та мотивації учнів на уроках інформатики є вирішальною для формування пізнавальної активності та внутрішньої мотивації п'ятикласників. Саме педагог створює умови, за яких навчання перетворюється з рутинного обов'язку на захоплююче дослідження, пробуджує інтерес до пізнання, стимулює самостійне мислення та розвиток творчих навичок. Ефективність цього процесу забезпечується за рахунок використання ігрових елементів, проблемних завдань, проєктної та дослідницької діяльності, інтерактивних технологій і диференційованого підходу до учнів з урахуванням їх вікових та індивідуальних особливостей. Вчитель виступає фасилітатором, організовуючи навчальний процес так, щоб школярі могли відчувати власний успіх, проявити ініціативу, розвивати логіку, увагу, уяву і мислення, а також усвідомити практичну значущість знань. Завдяки цьому пізнавальна діяльність стає стійкою, а навчання – мотивованим, цікавим і змістовним досвідом, що закладає основу для подальшого особистісного та академічного розвитку.

Творчі ігри є надзвичайно цінним педагогічним інструментом, який поєднує навчання, розвиток і виховання, стимулює пізнавальну активність, формує креативність і соціальні компетенції учнів середньої школи. Завдяки імпровізації, експериментуванню та рольовій грі школярі отримують можливість активно самовиражатися, проявляти ініціативу, генерувати нестандартні ідеї та приймати відповідальні рішення. Водночас ігрова діяльність сприяє розвитку мислення, уваги, пам'яті, уяви, мовлення, просторово-часових уявлень, моторики та координації, формує вміння працювати в колективі, аргументовано висловлювати власну позицію та сприймати думки інших. Творчі ігри

забезпечують позитивний емоційний досвід, створюють умови для самопізнання і розвитку внутрішньої мотивації, роблять навчання цікавим, осмисленим і захоплюючим. Саме завдяки активній участі в таких ігрових процесах учні отримують можливість поєднати засвоєння знань з розвитком особистісних, соціальних та інтелектуальних якостей, що робить творчі ігри ефективним і сучасним засобом комплексного педагогічного впливу.

Класифікація творчих ігор для навчання інформатики дозволяє систематизувати підхід до організації уроків і максимально ефективно використовувати ігрові методи для розвитку пізнавальної активності учнів. Розподіл ігор за змістом, організаційною формою та способом взаємодії з навчальним середовищем дозволяє враховувати вікові та індивідуальні особливості школярів, рівень їх підготовки та навчальні цілі. Режисерські, сюжетно-рольові, будівельно-конструкторські та тематичні ігри стимулюють розвиток логічного та креативного мислення, комунікативних навичок, умінь планувати, аналізувати та оцінювати результати власної діяльності. Індивідуальні, парні та групові форми організації гри сприяють розвитку самостійності, відповідальності, командної взаємодії та критичного мислення. Використання активних, інтерактивних, комп'ютерних та симуляційних ігор дозволяє поєднати теоретичні знання з практичними навичками, створює умови для безпечного експериментування та моделювання реальних процесів.

Методи та прийоми застосування творчих ігор для активізації пізнавальної діяльності забезпечують комплексний розвиток учнів, поєднуючи навчання з практичною, творчою та колективною діяльністю. Ігрове моделювання дозволяє відтворювати алгоритми, системи та процеси, закріплюючи теоретичні знання через практичне застосування та стимулюючи логічне мислення. Використання проблемних ситуацій формує здатність до самостійного аналізу, пошуку рішень, критичного мислення та творчого підходу, тоді як колективне вирішення завдань розвиває комунікативні навички, соціальну взаємодію та вміння працювати в команді. Поєднання цих методів і прийомів створює умови для активного

пізнання, підвищує мотивацію учнів до навчання, сприяє розвитку креативності, уважності, здатності прогнозувати результати і приймати обґрунтовані рішення. Завдяки цьому застосування творчих ігор перетворює навчальний процес на живий, інтерактивний і результативний досвід, який стимулює учнів до саморозвитку і глибокого засвоєння матеріалу.

Аналіз досвіду використання творчих ігор у навчанні інформатики демонструє їх високу ефективність як інструменту активізації навчального процесу та розвитку ключових компетентностей учнів. Використання ігрових форм, включаючи інтерактивні вправи, ребуси, кросворди, рольові ігри та цифрові платформи, сприяє формуванню логічного та критичного мислення, креативності, комунікативних і соціальних навичок, а також інформаційної та цифрової компетентності. Досвід українських педагогів свідчить, що успішне впровадження творчих ігор вимагає чіткого планування, визначення навчальної мети, адаптації ігрових завдань до віку та рівня підготовки учнів, дотримання правил і забезпечення психологічного комфорту. Загалом, інтеграція творчих ігор у навчальний процес робить уроки інформатики більш мотивуючими, практично орієнтованими та емоційно насиченими, що сприяє глибокому та усвідомленому засвоєнню навчального матеріалу.

В результаті проведеного дослідження було розроблено та експериментально перевірено комплекс творчих ігор для уроків інформатики в 5 класі, що охоплює ключові теми навчальної програми «Комп'ютерна мережа. Локальні та глобальні комп'ютерні мережі», «Пошук інформації в Інтернеті. Критична оцінка медіатекстів», «Зберігання даних з Інтернету. Авторське право», «Спілкування в Інтернеті. Етикет спілкування в мережах. Безпечне використання Інтернету», «Ресурси Інтернету для навчання». Розроблені ігри спрямовані на активізацію пізнавальної діяльності, розвиток логічного та критичного мислення, творчого потенціалу учнів, а також формування навичок безпечної та ефективної роботи з інформаційними ресурсами.

Експериментальне впровадження творчих ігор показало їх високу ефективність: після використання ігрових методик значно зросли рівень активності учнів (з 40% до 85%), ефективність групової роботи (з 50% до 90%), ініціатива в пошуку альтернативних рішень і творчий підхід до виконання завдань. Анкетування підтвердило поліпшення мотивації та позитивного емоційного ставлення до уроків інформатики: зацікавленість у навчанні збільшилася з 45% до 88%, а задоволення від уроків – з 50% до 92%. Крім того, середній бал за засвоєння матеріалу зріс з 5,8 до 8,5 з 10, що свідчить про підвищення якості навчання.

Отже, результати дослідження підтверджують, що інтеграція творчих ігор у навчальний процес інформатики сприяє розвитку пізнавальної активності, комунікативних навичок і відповідального ставлення до цифрових ресурсів, роблячи уроки більш цікавими та ефективними для п'ятикласників.

Перспектива дослідження полягає в подальшому впровадженні ігрових методик в навчальні програми інших класів і предметів для підвищення мотивації та ефективності навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрущенко Д. Дидактичні ігри на уроках української літератури в 5-7 класах як засіб активізації навчальної діяльності. *Філологічні науки*. 2020. Вип. 23. С. 58–60.
2. Антонов Н. С. Інтеграційна функція навчання. Київ : Освіта, 2009. 304 с.
3. Бабанська С. А. Дослідження соціально-психологічних факторів шкільної дезадаптації молодих підлітків. Дніпро : ДГУ, 2024. 111 с.
4. Бабенко Л. М. Розвиток творчих здібностей дітей дошкільного віку через гру. Львів : Світ, 2019. 240 с.
5. Барна О. В., Гевко Х. Р. Особливості реалізації технології мікронавчання на уроках інформатики в НУШ. Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи : матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 28 квітня, 2022 р.). Тернопіль, 2022. С. 61–64.
6. Безпалько О. В. Соціальна педагогіка в схемах і таблицях : навч. посібник. Київ : Центр навчальної літератури, 2003. 134 с.
7. Бондаренко А. В., Кірієнко І. В., Юцкевич З. Г. Використання квест-технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів з інформатики. *Збірник матеріалів обласної вебконференції*. 2016. С. 13–18.
8. Бондарчук Н. В. Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів. *існик Житомирського державного університету імені Івана Франка: Філологічні науки*. 2018. № 41. С. 103–106.
9. Бурчак Л. В. Ефективність дидактичних ігор як засобу розвитку пізнавального інтересу учнів 5 класу на уроках природознавства. Методика навчання природничих дисциплін у середній та вищій школі : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (м. Полтава, 29-30 травня 2014 р.). Полтава, 2014. С. 43–45.

10. Васильченко І. В. Організація системи соціального виховання учнів. *Педагогіка і психологія*. 2019. № 2. С. 27–30.
11. Васьків М. С. Майк Йогансен: творчі ігри на межі сну і реальності. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Сер.: Філологічні науки*. 2015. Вип. 8 . С. 99–106.
12. Вельямінова Т. Розвиток пізнавальних здібностей на уроках української мови *Початкова освіта*. 2000. № 3. С. 7.
13. Виноградова Т. М. Творчі ігри в навчанні дітей дошкільного віку. Київ : Наукова думка, 2020. 215 с.
14. Герасимова О. П. Ігрові технології в сучасній дошкільній освіті. Київ : Педагогічна думка, 2020. 220 с.
15. Гримашевич Г. І. Активізація пізнавальної діяльності здобувачів загальної середньої освіти в процесі вивчення лексикології. *Перспективи розвитку сучасної філології та лінгвометодики у дослідженнях молодих науковців*. 2024. С. 72–75.
16. Данилова Л. Розвивати пізнавальну активність учнів. *Рідна школа*. 2002. № 6. С. 18–20.
17. Дьяченко О. П. Інклюзія в дошкільній освіті: теорія і практика. Харків : Вид-во «Основа», 2018. 320 с.
18. Дюдіна О. Пізнавальна діяльність молодших школярів на уроці. *Початкова школа*. 2006. № 6. С. 14–17.
19. Єщенко К. Л., Кузьміна О. В. Питання активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів у процесі використання дидактичних ігор. *Збірник наукових праць Донбаської національної академії будівництва і архітектури*. 2019. Вип. 1. С. 188–192.
20. Животова О. М. Активізація пізнавальної діяльності учнів з інформатики через квест-проект при вивченні теми «Табличний процесор». *Використання квест-технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів*. 2016. С. 18–26.

21. Задворнов Д. О., Остапенко Л. П. Розробка інтерактивних плакатів для уроків з інформатики для учнів 5 класу. *Науково-дослідна робота студентів як чинник удосконалення професійної підготовки майбутнього вчителя*. 2020. Вип. 19. С. 41–46.
22. Заскалєта С. Г. Організація самостійної пізнавальної діяльності студентів сільськогосподарського інституту (за матеріалами вивчення іноземних мов): дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Київ, 2000. 235 с.
23. Золотарьова Л. І. Методика організації творчих ігор у дитячому садку. Львів : Світ, 2019. 180 с.
24. Івін О. А. Логіка: Експериментальний навч. посібник для факультат. курсів за вибором учнів ст. кл. загальноосвітних шкіл, ліцеїв, гімназій. Київ : АртЕк, 1996. 231 с.
25. Казанцева О. П. Формування інформаційної компетентності учнів 5-6 класів. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2010. Вип. 2. С. 18–20.
26. Кільдерова Л. В., Кільдеров Д. Е. Розвиток творчої пізнавальної активності як сучасна психолого-педагогічна проблема. *бірник наукових праць «Педагогічні науки»*. 2011. Вип. 1(59). С. 181–185.
27. Коваленко Л. І. Творчі ігри для розвитку уваги та пам'яті дітей дошкільного віку. Львів : Світ, 2020. 180 с.
28. Ковшар О. В. Методи стимулювання позитивних мотивів та пізнавальної активності навчання молодших школярів. *Педагогіка вищої та середньої школи*. 2009. Вип. 24. С. 294–301.
29. Криворучко Ю. П. Активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках інформатики. Житомир : Житомирський ОІППО, 2018. 13 с.
30. Курочка В. М. Роль навчальної гри як інтерактивного методу поліпшення іншомовної компетенції студентів вищих навчальних закладів. *Молодий вчений*. 2017. Вип. 1. С. 460–463.
31. Левченко О. В. Активізація пізнавальної діяльності учнів на уроках інформатики шляхом використання кейс-технології. *Розвиток обдарованої*

особистості: світовий та вітчизняний контексти : матеріали методологічного семінару (Київ, 18–20 листопада 2021 р.). Київ, 2021. С. 267–271.

32. Литвинова С. Г. Система комп'ютерного моделювання об'єктів і процесів та особливості її використання в навчальному процесі закладів загальної середньої освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018. Вип. 2.64. С. 48–65.

33. Лук'янова С. М., Насадюк Т. О. Адаптація учнів 5-х класів у процесі вивчення математики. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2016. № 2. С. 330–339.

34. Макаренко А. С. Твори : в 7 т. Київ : Радянська школа, 1954 Т. 4. 440 с.

35. Мартинюк А. С. Активізація пізнавальної діяльності учнів у процесі гурткової роботи. *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи* : матеріали XV Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 10 квітня, 2025 р.). Тернопіль : ТНПУ ім. Володимира Гнатюка, 2025. С. 85–88.

36. Мельник А. А. Активізація пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках літературного читання. Чернівці : ЧНУ ім. Юрія Федьковича, 2021. 89 с.

37. Методика навчання іноземних мов у початковій школі: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / О.В. Котенко, А.В. Соломаха та ін.]. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2013. 356 с.

38. Морзе Н. В., Барна О. В. Інформатика. 5–6 класи: модельна навчальна програма для закладів загальної середньої освіти. Рекомендовано Міністерством освіти і науки України (наказ МОН України від 12.07.2021 № 795). Київ: МОН України, 2021. 39 с.

39. Мурин Ю. Психологічні особливості адаптації молодших підлітків у середній ланці освіти. *Магістерський науковий вісник*. 2017. № 25. С. 47–49.

40. Нєшкова А. М. Інформатика в НУШ. Чернігів : ЧНУ, 2023. 74 с.

41. Нова українська школа (НУШ). URL: <https://nus.org.ua/> (дата звернення: 16.10.2025).
42. Оніщук Г. А. Використання ігрових технологій на уроках інформатики. *На Урок*. 13 березня 2023. URL: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-igrovih-tehnologiy-na-urokah-informatiki-340312.html> (дата звернення: 21.10.2025).
43. Опаренко А. С. Дидактичні ігри в педагогіці. *Наукові пошуки*. 2015. Вип. 12. С. 115–119.
44. Осадча К., Бабич А. Використання мобільних технологій у процесі навчання інформатики у середній школі. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 2017. Vol. 5, № 4. С. 1–13.
45. Пихтіна Н. П. Педагогіка гри: лекції: навчальний посібник. Ніжин : НДУ ім.М. Гоголя, 2014. 209 с.
46. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок та інтерактивні технології навчання : науково-методичний посібник. Київ : А.С.К., 2003. 181 с.
47. Прахова С. А. Лонгітюдне дослідження феномену фрустрації учнів різних вікових груп. *Психологія особистості*. 2015. № 1 (6). С. 194–202.
48. Прахова С. А. Теоретико-методологічні аспекти проблеми особистісної тривожності у дітей молодшого шкільного віку. *Особистість : проблеми та перспективи : зб. наук. пр. за матеріалами конф. «Проблеми духовного оновлення особистості в трансформаційний період»*. 2010. С. 151–154.
49. Пророк Н. В., Царенко Л. Г., Бойко С. Т. Адаптація, дезадаптація, розлади адаптації: питання термінології. *Грааль науки*. 2021. № 9. С. 373–381.
50. Радчук Я. В. Ігрові технології на уроках інформатики, їх використання та застосування. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 83, том 3. С. 269–273.

51. Рамський Ю. С. Активізація пізнавальної діяльності школярів засобами «ІнфоНІС». С. 1–7. URL: <https://enpuirb.udu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/32ac6d84-e1c1-46b3-ad98-37ddbc93f373/content> (дата звернення: 21.10.2025).
52. Сікорський П., Біляковська О. Психолого-педагогічні умови забезпечення принципу наступності навчання учнів у закладах загальної середньої освіти. *Вісник Львівського університету. Серія педагогічна*. 2023. Вип. 38. С. 218–231.
53. Сільвейстр А. М. Активізація пізнавальної діяльності учнів на уроках вивчення нового навчального матеріалу з електродинаміки з застосуванням комп'ютера : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Вінниця, 2000. 20 с.
54. Словник базових понять з курсу «Педагогіка»: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів: вид. 2-ге, доп. і перероб. // укладач О.Є. Антонова. Житомир : Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2014. 100 с.
55. Слюсаренко Н. В. Розвиток творчих здібностей учнів 5–9 класів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрової діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Київ, 2001. 18 с.
56. Сослюк В. В. Використання ігрових технологій на уроках інформатики та у позакласній роботі. Творчий звіт. *Всеосвіта*. URL: <https://vseosvita.ua/library/vykorystannia-ihrovykh-tekhnologii-na-urokakh-informatyky-ta-u-pozaklasnii-roboti-tvorchyi-zvit-713034.html> (дата звернення: 21.10.2025).
57. Сухомлинський В. О. Сто порад учителям. Київ : Рад. шк., 1988. 304 с.
58. Топичко М. І. Творчі ігри як фактор розумового виховання дітей дошкільного віку. Тернопіль : ЗНУ, 2024. 40 с.
59. Ушинський К. Д. Вибрані педагогічні твори. Київ : Радянська школа, 1949. 213 с.

60. Фурман О., Бабій Н., Саланда І., Галаган І. Створення та використання віртуального кабінету інформатики в освітньому середовищі НУШ. *Молодь і ринок*. 2020. № 5 (184). С. 77–82.

61. Чистякова К. О., Танська В. В. Технологія використання ігрових прийомів і цікавого матеріалу на уроках природознавства в початковій школі. *Інноваційний досвід педагогів дошкільної та початкової освіти Житомирщини*. 2011/2. Вип. 17. С. 425–427.

62. Янкович І. Класифікація інтерактивних технологій. *Українська філологія*. 2013. № 18. С. 21–25.

63. Darmawati D., Saifuddin A. The Role of Educational Games in Fostering Creativity Among Young Children at Home. *JAPRA (Jurnal Pendidikan RaudhatulAthfal)*. 2023. Vol.6.2. P. 76–90.

64. Dimitra K. Types of Game-Based Learning in Education: A brief state of the art and the implementation in Greece. *European Educational Researcher*. 2020. Vol. 3.2. P. 87–100.

65. Milakis E. D. The role of educational games in developing cognitive, social, and creative skills in gifted STEAM education. *Int J Commun Inform Technol*. 2025. Vol. 6. P. 88–97.

66. Videnovik M., Vod T. Game-based learning in computer science education: a scoping literature review. *International Journal of STEM Education*. 2023. Вип. 10-54. С. 2025.

ДОДАТКИ

Додаток А

Шаблон для систематичного спостереження за активністю та залученістю учнів 5 класу на уроках інформатики

Характеристика	Рівні	Бал
Рівень активності на уроці	Високий: активно відповідає, пропонує ідеї, бере участь у дискусіях	8–10
	Середній: іноді відповідає, потребує стимулювання	4–7
	Низький: пасивний, не бере участі	1–3
Залученість до виконання завдань	Високий: завжди виконує завдання самостійно та вчасно	8–10
	Середній: виконує частково або з допомогою	4–7
	Низький: не виконує або потребує постійної допомоги	1–3
Взаємодія в групі	Високий: активно співпрацює, допомагає іншим	8–10
	Середній: співпрацює частково, не завжди активний	4–7
	Низький: не взаємодіє, працює ізольовано	1–3
Прояв ініціативи та творчості	Високий: пропонує нові ідеї, креативний підхід	8–10
	Середній: іноді проявляє ініціативу	4–7
	Низький: працює тільки за інструкцією	1–3
Загальний рівень активності та залученості	Високий: активно працює, залучений до всіх видів діяльності	8–10
	Середній: частково активний, потребує стимулювання	4–7
	Низький: пасивний, низька залученість	1–3

Додаток Б

Анкета для оцінки мотивації, ставлення до навчання та емоційного стану учнів 5 класу до впровадження творчих ігор на уроках інформатики

Мета: оцінити рівень зацікавленості, задоволення від навчальної діяльності та емоційний стан учнів під час уроків інформатики.

Інструкція. Прочитай кожне твердження і відзнач, чи стосується воно тебе:

- ✓ «Так» – якщо повністю згоден.
- ✓ «Іноді» – якщо іноді так буває.
- ✓ «Ні» – якщо зовсім не згоден.

№	Твердження	Так (3 бали)	Іноді (2 бали)	Ні (1 бал)
1	Мені цікаві уроки інформатики.			
2	Я стараюсь активно виконувати завдання на уроках.			
3	Мені подобається, як ми працюємо на уроках інформатики.			
4	Я легко працюю з іншими учнями в групі.			
5	Під час уроків я відчуваю радість і цікавість.			
6	Я розумію і запам'ятовую матеріал уроку.			
7	Я хочу дізнаватися більше про інформатику.			
8	Мені подобається виконувати завдання самостійно.			
9	Я відчуваю підтримку вчителя під час уроків.			
10	Я хотів би більше цікавих завдань на уроках.			

Додаток В

Анкета для оцінки змін у мотивації, ставленні до навчання та емоційному стані учнів 5 класу після впровадження творчих ігор на уроках інформатики

Мета: оцінити зміни у мотивації, ставленні до навчання та емоційному стані учнів після впровадження творчих ігор на уроках інформатики.

Інструкція. Прочитай кожне твердження і відзнач, чи стосується воно тебе:

- ✓ «Так» – якщо повністю згоден.
- ✓ «Іноді» – якщо іноді так буває.
- ✓ «Ні» – якщо зовсім не згоден.

№	Твердження	Так (3 бали)	Іноді (2 бали)	Ні (1 бал)
1	Уроки інформатики стали цікавішими.			
2	Я активніше виконую завдання на уроках.			
3	Мені подобається, як ми працюємо на уроках інформатики.			
4	Я легко працюю з іншими учнями в групі.			
5	Під час уроків я відчуваю радість і цікавість.			
6	Я краще розумію і запам'ятовую матеріал уроку.			
7	Я хочу дізнаватися більше про інформатику.			
8	Мені подобається виконувати завдання самостійно.			
9	Я відчуваю підтримку вчителя під час уроків.			
10	Я хотів би, щоб уроки були ще цікавішими і творчими.			