

ФЕДІЙ Ольга,

*докторка педагогічних наук, професорка,
завідувачка кафедри початкової освіти Полтавського
національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка,*

КУПРІЯНОВ Валерій,

*здобувач третього освітньо-наукового рівня
«Аспірантура» Полтавського національного
педагогічного університету імені В. Г. Короленка*

ІГРОВІ МЕТОДИ ФОРМУВАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

У ХХІ столітті формування інформаційної культури стає одним із ключових завдань сучасної освіти. Зокрема, у молодшому шкільному віці закладаються основи грамотного, етичного та безпечного ставлення до інформації, що обумовлює необхідність пошуку ефективних педагогічних засобів і методів. Одним з таких засобів є ігрові методи, що забезпечують високу мотивацію, інтелектуальну активність і пізнавальний інтерес учнів.

Науковці по-різному підходять до трактування поняття «інформаційна культура». Так, з точки зору юриспруденції, інформаційна культура особистості трактується як частина більш широкого поняття – правової культури, що передбачає свідоме використання інформаційних ресурсів. І. Кривешко визначає інформаційну культуру як «інтегративний показник розвитку особистості в цифровому просторі, що відображає її здатність до етичної взаємодії з інформацією» [2].

Культурологічний підхід акцентує роль інформації як культурної цінності, підкреслюючи духовний, ціннісний і комунікативний аспекти особистісного буття. У контексті інформаційної культури молодшого школяра культурологічний підхід спрямований на формування в дитини уявлення про інформацію як про важливу духовну й культурну цінність. Він акцентує не лише функціональне, а й

етичне ставлення до інформації, що сприяє розвитку критичного мислення й ціннісних орієнтирів. Такий підхід сприяє гармонійному поєднанню інтелектуального й морального розвитку учня в умовах інформаційного суспільства. Водночас, культурологічна перспектива допомагає усвідомити роль інформації в комунікації та формуванні особистості змалку, вона закладає основи для відповідального й осмисленого ставлення до інформаційної діяльності вже на початковому етапі шкільного навчання.

Власне педагогічний підхід у трактуванні поняття «інформаційна культура» зосереджується на формуванні вмінь і навичок пошуку, аналізу, критичної оцінки та продуктивного використання інформації. Як зазначає Н. Уханова: «Інформаційна культура формується як складова частина загальної культури особистості через освіту, виховання та самоосвіту» [1].

Інформаційна культура молодшого школяра – це інтегрована якість особистості, що включає здатність критично сприймати, аналізувати, інтерпретувати й безпечно використовувати інформацію з різних джерел, а також діяти етично у цифровому середовищі. Вона охоплює інформаційну грамотність, базову медіаграмотність, цифрову компетентність, соціальну відповідальність та емоційний інтелект.

Ігрова діяльність є провідною у молодшому шкільному віці, а отже, її перенесення в навчальний процес забезпечує природну активність і залучення дитини. На думку Н. Бібік, «гра – це не лише засіб розваги, а потужний інструмент формування життєвих компетентностей» [4]. Згідно з Н. Настюк, «ігрові методи активізують пізнавальну діяльність, формують інтерес до навчання і створюють умови для вільного оперування знаннями в змодельованих ситуаціях» [5].

У сучасній початковій освіті ігрові методи виступають ефективним педагогічним інструментом, що поєднує навчання з активною діяльністю, мотивуючи дитину до засвоєння знань у природній для неї ігровій формі. З-поміж

основних видів ігрових методів варто виокремити *дидактичні, рольові, інтелектуальні та цифрові інтерактивні ігри*, кожен з яких виконує специфічну функцію у процесі формування інформаційної культури. Порівняльний аналіз дозволяє оцінити їхні потенційні можливості, зокрема за такими критеріями, як мотиваційна складова, сприяння розвитку критичного мислення, рівень залученості учнів, технічна складність реалізації та потреба в ресурсах.

Дидактичні ігри мають на меті розвиток мислення, уваги, пам'яті та сприяють засвоєнню нових знань через інтерактивну діяльність. У контексті інформаційної культури вони формують у школярів базову інформаційну грамотність, зокрема навички пошуку, осмислення та відтворення навчального матеріалу з текстових джерел. Дидактичні ігри вирізняються помірною мотиваційною складовою, що зумовлено переважно репродуктивним характером завдань. Вони частково сприяють розвитку критичного мислення, натомість мають середній рівень залученості та не потребують значних ресурсів чи технічного забезпечення. Це робить їх доступними для щоденного використання в умовах традиційного освітнього середовища.

Рольові ігри забезпечують змодельовану взаємодію в інформаційному середовищі, у якій учні вчаться дотримуватись етики спілкування, розвивати комунікативну компетентність і розуміти роль інформації в соціальних процесах. Рольові ігри демонструють високий мотиваційний потенціал, оскільки забезпечують емоційне занурення учнів у змодельовані ситуації. Хоча їхній внесок у розвиток критичного мислення є частковим, вони мають високий рівень залученості та передбачають середній рівень технічної складності. Водночас реалізація рольових ігор вимагає попередньої підготовки і створення відповідного ігрового контексту.

Інтелектуальні ігри, серед яких – вікторини, квести, логічні завдання, сприяють розвитку критичного мислення, уміння аналізувати, порівнювати та перевіряти інформацію. Це є основою для свідомого і відповідального ставлення

до інформаційного контенту. Інтелектуальні ігри, як-от вікторини, логічні завдання й квести, характеризуються високою мотивацією і здатністю ефективно розвивати критичне мислення. Їх виконання передбачає високий рівень пізнавальної активності, хоча й потребує певних ресурсів, таких як роздатковий матеріал або спеціальні завдання. Технічна складність залишається на середньому рівні, що дозволяє адаптувати ці ігри до різних навчальних умов.

Цифрові інтерактивні ігри, зокрема платформи Kahoot!, Wordwall, LearningApps, інтегрують цифрові технології в навчання, формуючи в учнів цифрову компетентність та вміння орієнтуватися в сучасному інформаційному середовищі. Цифрові інтерактивні ігри посідають особливе місце серед інших методів завдяки своїй високій мотиваційній привабливості та активному впливу на розвиток критичного мислення й цифрової компетентності. Вони забезпечують високий рівень залученості учнів, однак потребують значного технічного забезпечення – комп'ютерної техніки, доступу до інтернету та відповідного програмного середовища. Висока технічна складність обумовлює необхідність додаткової підготовки з боку вчителя.

Таким чином, кожен із типів ігрових методів має свої переваги та обмеження, а їх доцільність визначається конкретними педагогічними завданнями, рівнем матеріально-технічного забезпечення та цільовими компетентностями, які формуються у молодших школярів.

Отже, ігрові методи є ефективним інструментом формування інформаційної культури молодших школярів, оскільки дозволяють поєднати навчання з активною діяльністю, критичним мисленням і соціальною взаємодією. Різноманітність ігрових форм дає змогу вчителю адаптувати їх до цілей і потреб кожного учня. Застосування ігор сприяє не лише кращому засвоєнню інформації, а й формуванню відповідального, усвідомленого ставлення до неї – що є основою сучасної інформаційної культури.

Список використаних джерел:

1. Уханова Н. С. Інформаційна культура особистості: сутність і зміст. *Інформація і право*, 2021. DOI: 10.37750/2616-6798.2021.1(36).238324
2. Кривешко І. В. Інформаційна культура як правовий феномен. *Правничий часопис ДНУ*, 2022. DOI: 10.31558/2786-5835.2022.2.2
3. Рибак І. Ігрові технології сучасної початкової школи. *УДПУ імені Павла Тичини*, 2020.
4. Бібік Н. М. Гра в навчанні молодших школярів. *Український Педагогічний журнал*, 2023. DOI: 10.32405/2411-1317-2023-3-197-204
5. Настюк Н. А. Ігрові методи в умовах Нової української школи. *Всеосвіта*, 2024. <https://vseosvita.ua/library/stattia-ihrovi-tekhnologii-iak-efektyvnyi-instrument-formuvannya-kliuchovykh-kompetentnostei-molodshykh-shkoliariv-u-novii-ukrainskii-shkoli-intehrats-909860.html>
6. Шаран О., Кісіль І. Нестандартні методи навчання математики учнів початкових класів. *Grail of Science*, 2024. DOI: 10.36074/grail-of-science.05.07.2024.051