

## РОЗДІЛ VIII. ПРОБЛЕМИ НЕПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ

УДК 373.3:37.016.3

**Ганна Бигар**

Ченнівецький національний університет ім. Юрія Федьковича  
ORCID ID 0000-0002-4480-8293

**Людмила Романишина**

Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія  
ORCID ID 0000-0002-6026-2614

**Лариса Максимчук**

Хмельницький національний університет  
ORCID ID 0000-0001-8691-8100

DOI 10.24139/2312-5993/2025.03/380-389

### ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ У ПРОЦЕСІ ВИХОВНОЇ РОБОТИ

*У статті узагальнено можливості використання рольових ігор у виховній роботі з учнями початкової школи. Підкреслено, що в умовах оновлення змісту початкової освіти та переходу до компетентнісно орієнтованого навчання вагоме місце у виховному процесі відводиться інтерактивним методам, зокрема рольовим іграм, які поєднують емоційне залучення та розвиток соціально-моральних компетентностей. Поза як, сучасний учитель початкової школи має вміти не лише організувати навчальну діяльність, але й створювати виховні ситуації, що сприяють формуванню емпатії, уміння співпрацювати та відповідально виконувати соціальні ролі. Узагальнено, що у закладах освіти актуалізується створення необхідного методичного та ігрового середовища для впровадження рольових ігор у виховну діяльність. Висунуто припущення, що процес організації виховної роботи з використанням рольових ігор стане ефективним, якщо: методика їх застосування передбачатиме поступове ускладнення ігрових сценаріїв та варіативність ролей; буде базуватися на принципах суб'єкт-суб'єктної взаємодії у системі «вчитель–учні–батьки»; у виховному процесі буде створено середовище, що забезпечує єдність емоційно-ціннісного та соціально-компетентнісного розвитку; творча активність учнів спрямовуватиметься на опанування моделей конструктивної поведінки; у школі проводитимуться тематичні виховні заходи та рольові проекти, які формують позитивний досвід міжособистісної взаємодії.*

**Ключові слова:** рольові ігри, навчально-ігрові технології, ігрова діяльність, початкові класи, учні, початкова освіта, виховна робота.

**Постановка проблеми.** Модернізація початкової освіти в Україні виступає невід'ємною частиною загальноєвропейських процесів оновлення освітніх систем, що набули особливої актуальності останніми роками. Їх розвиток зумовлений усвідомленням ключової ролі практико-орієнтованих знань як основи суспільного добробуту та поступу. Вектор реформ спрямований на розроблення сучасних державних стандартів, перегляд і оновлення структури навчальних

програм, удосконалення змісту підручників, дидактичних та методичних матеріалів, пошук інноваційних форм і методів організації освітнього процесу. У цьому контексті особливого значення набуває готовність учителів до впровадження сучасних педагогічних технологій, зокрема навчально-ігрових, що здатні суттєво змінити методологічні засади та надати нової якості організації й реалізації навчання у закладах загальної середньої освіти.

**Аналіз актуальних досліджень.** У сучасній початковій школі рольова гра розглядається як важливий інструмент не лише навчальної, але й виховної роботи, що сприяє формуванню ключових компетентностей молодших школярів. У наукових працях обґрунтовано необхідність інтеграції ігрових технологій у різні аспекти освітнього процесу. Так, О. Аліксійчук розкриває потенціал рольових ігор як засобу активізації учнів на уроках мистецтва, акцентуючи на їхній здатності стимулювати творче мислення та емоційне залучення (Аліксійчук, 2020). А. Антонюк у межах дослідження STREAM-освіти демонструє, як інтеграція міждисциплінарних підходів у поєднанні з ігровими методами може забезпечити гармонійний розвиток дітей (Антонюк, 2021).

Методичні аспекти організації та проведення рольових ігор у фізичному вихованні висвітлено у роботах Н. Бондарчук, В. Чернова та О. Тимочка (2021), а М. Марко аналізує особливості розробки та педагогічні можливості ігрових технологій у початковій школі (Марко, 2017а; 2017b). Ґрунтовне методичне підґрунтя організації ігрової діяльності подано у праці Г. Тарасенко (2010). У свою чергу, Н. Черепаха акцентує на розвитку діалогічного мовлення за допомогою сюжетно-рольових ігор (Черепаха, 2023). В. Шевельова (2016) узагальнює методику проведення ігор у початкових класах, тоді як Л. Шуба (2014) підкреслює їхній вплив на розвиток рухових якостей.

Попри розмаїття досліджень, питання комплексного впровадження рольових ігор у виховну роботу початкової школи потребує подальшого наукового опрацювання.

**Мета статті** полягає у висвітленні виховного потенціалу рольових ігор в освітньому процесі початкової школи.

**Виклад основного матеріалу.** Сучасні тенденції впровадження навчально-ігрових технологій у початковій школі визначають першочергове завдання формування теоретичних засад, що пояснюють специфіку гри як ефективного засобу педагогічної діяльності та слугують підґрунтям для розробки нових дидактичних ігор. Це зумовлює

необхідність детального вивчення сутності та структури навчально-ігрових технологій. У цьому контексті ключовим є уточнення понятійно-категоріального апарату, що охоплює категорії «технологія», «педагогічні технології», «гра», «педагогічна гра», «ігрова діяльність», «ігрові технології» та інші. Аналіз наукових джерел свідчить, що поняття «технологія» інтерпретується по-різному, насамперед як сукупність методів обробки, виготовлення, зміни стану чи властивостей матеріалів, що застосовуються у виробництві. Логічним видається розуміння технології як способу перетворення об'єкта, що передбачає послідовність дій або операцій. На відміну від фізичних, хімічних та інших процесів, які реалізуються для досягнення конкретного виробничого результату, у педагогічній площині технологія розкриває психолого-педагогічний підхід до організації освітнього процесу.

Технологічний підхід у навчанні передбачає цілеспрямоване, поетапне та інструментально організоване управління освітнім процесом з метою забезпечення досягнення навчальних, виховних і розвивальних цілей. Ця міждисциплінарна та комплексна проблема активно досліджується як у вітчизняній, так і в зарубіжній педагогічній науці.

Гра є складним соціокультурним феноменом, що привертає увагу значної кількості філософсько-культурологічних, психологічних та педагогічних досліджень. Сучасна наука накопичила широкий обсяг знань про це унікальне явище, що дозволяє розглядати його як багатовимірне та багатофункціональне явище дійсності. Найбільш загальне визначення гри, за словами О. Аліксійчук надає Великий енциклопедичний словник, де гра визначається як вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не у результатах, а в самому процесі (Аліксійчук, 2020). Своєю чергою у Великому тлумачному словнику сучасної української мови гра трактується як дія за значенням «грати», тобто заняття дітей, підпорядковане системі правил і прийомів або організоване на певних умовах, що виступає формою розваги. Вітчизняна «Енциклопедія освіти», підкреслює М. Марко акцентує увагу на грі як на виді креативної діяльності, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій із предметами, соціальні відносини, норми життя та культурні здобутки людства, що відображають історично досягнутий рівень розвитку суспільства (Марко, 2017а).

У педагогічній науці гра розглядається як форма діяльності, що реалізується в ситуаціях, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, водночас сприяючи розвитку та вдосконаленню

особистості (Черепаха, 2023). Педагогічна психологія підкреслює, що гра проявляється як індивідуальна та колективна ігрова діяльність дитини, яка характеризується історичною визначеністю, багатовидовістю, креативністю та багатофункціональністю.

У межах даного дослідження за основу береться загальноприйняте визначення гри як форми діяльності в умовних ситуаціях, спрямованої на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, закріпленого в соціально регламентованих способах виконання предметних дій у сфері науки і культури. Відповідно, гра завжди реалізується через ігрову діяльність, основною метою якої є навчання. Таким чином, ігрова діяльність виступає динамічною системою взаємодії дитини з навколишнім середовищем, що забезпечує пізнання, засвоєння культурно-історичного досвіду та формування особистості.

Особливе місце у нашому дослідженні займає питання використання гри в контексті виховної діяльності та характеристика рольових і дидактичних ігор як засобів формування ціннісних орієнтацій учнів початкової школи. Складність цього полягає у специфіці виховно-ігрової діяльності, що поєднує соціально-педагогічні, психологічні та комунікативні аспекти розвитку дитини. Основна відмінність виховної гри від гри загалом полягає у наявності чітко визначеної виховної мети та спрямованості на досягнення певних педагогічних результатів у процесі формування моральних, соціальних і особистісних компетентностей дітей.

Виховна ігрова діяльність вирізняється комплексною функціональною спрямованістю та виконує низку ключових функцій:

розважальну – забезпечує емоційне задоволення учнів від процесу гри, підтримує позитивний психологічний клімат у групі;

виховну – через зміст ігрових ситуацій, рольові дії та взаємодію з однолітками формується моральна, соціальна та ціннісна компетентність;

розвивальну – гра забезпечує комплексний розвиток пізнавальних і моральних якостей дитини, а також сприяє вдосконаленню мислення, уваги, уяви та емоційної сфери;

формувальну – систематичне включення ігор у виховний процес стимулює розвиток соціальних навичок, моральних оцінок і етичної поведінки;

комунікативну – гра створює умови для практичного освоєння міжособистісних відносин, розвитку емоційної чутливості та здатності до співпраці;

самореалізації – дитина має можливість проектувати власні дії, моделювати поведінкові сценарії та оцінювати результати власних рішень;

релаксаційну – ігрові активності зменшують емоційне напруження, знімають стресові реакції та негативні переживання;

терапевтичну – гра використовується як засіб подолання труднощів у соціальній взаємодії, адаптації та емоційному самоконтролі школяра.

Таким чином, гра у виховному процесі початкової школи виступає багатофункціональним інструментом, що одночасно забезпечує емоційний комфорт, соціальну інтеграцію та формування ціннісних орієнтацій молодших школярів.

У контексті виховного процесу слід звернути увагу на педагогічні та рольові ігри, де передбачено використання різноманітних ігрових технологій для формування моральних, соціальних та емоційних компетентностей учнів. Водночас існує принципова відмінність між педагогічною грою та виховною рольовою ігровою технологією, адже остання передбачає чітко визначену виховну мету, ігровий задум, спрямований на розвиток ціннісних орієнтацій, активне керівництво з боку вчителя, встановлені правила, сценарій та очікувані результати. Головною відмінністю цих форм є те, що після проведення виховної ігрової технології підсумком є формування, розвиток, закріплення та узагальнення соціальних, моральних і комунікативних умінь учнів. Натомість педагогічна гра здебільшого виконує розважальну функцію та сприяє отриманню позитивних емоцій.

Поширення рольових ігрових технологій у виховній роботі в початковій школі пояснюється тим, що гра є природною формою соціальної і пізнавальної діяльності дитини. Саме через ігрову діяльність формуються первинні соціальні навички, усвідомлення норм поведінки та моральних принципів. Тому вчителі звертаються до гри як до ефективного інструменту активізації виховного процесу та розвитку особистісного потенціалу молодших школярів. Виховно-ігрові технології спираються на педагогічне керівництво та планомірну організацію ігрової діяльності, що розглядається як засіб досягнення виховних цілей через систему прийомів, адекватних завданням конкретної гри та спрямованих на формування соціально-емоційних компетентностей дітей.

У межах виховного процесу початкової школи рольові ігрові технології реалізуються як інтерактивний метод, що сприяє розвитку у

дітей здатності до співпраці, комунікації, взаємопідтримки та самоконтролю. Вони передбачають демократичні та партнерські відносини між учителем і учнями, спільне визначення завдань гри, узгодження правил, участь у колективній рефлексії після її завершення. Завдяки цьому рольові ігрові технології, поряд із коучінговими, проектними та іншими інтерактивними методами, відносяться до активних форм педагогічної взаємодії, зорієнтованих на розвиток співпраці та соціальної взаємодії школярів. За масштабом використання такі технології можуть функціонувати як мезо- або мікротехнології, тобто як інструменти вирішення конкретних оперативних завдань виховного характеру, забезпечуючи цілеспрямовану роботу над формуванням моральних, соціальних і особистісних компетентностей учнів.

Сучасні тенденції розвитку виховної роботи у початковій школі зумовлюють потребу впровадження навчально-ігрових технологій як інтерактивного засобу формування особистості молодшого школяра. Будь-які навчально-ігрові технології передбачають активну взаємодію учасників освітнього процесу та потребують використання ігрового проєктування як однієї з ефективних інтерактивних дидактичних технологій.

Під навчально-ігровими технологіями у контексті виховної роботи розуміється сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі різноманітних дидактичних ігор, спрямованих не лише на засвоєння знань, а й на формування ціннісних орієнтацій, розвиток комунікативних умінь, морально-етичних якостей, здатності до співпраці та взаємоповаги. Застосування навчально-ігрових технологій у виховному процесі початкової школи дає змогу:

забезпечувати трансляцію позитивного соціального досвіду, зокрема норм поведінки, етикету, культурної взаємодії.

моделювати життєві ситуації, у яких діти навчаються приймати відповідальні рішення з урахуванням моральних норм.

розвивати у молодших школярів уміння працювати в команді, слухати й поважати думку інших.

Таким чином, навчально-ігрові технології виступають не лише ефективним інструментом активізації навчально-пізнавальної діяльності, а й дієвим засобом виховання, який сприяє гармонійному розвитку особистості дитини. Їх упровадження перетворює учня з пасивного отримувача інформації на активного учасника власного

розвитку, здатного свідомо засвоювати та застосовувати морально-етичні норми у повсякденному житті.

Гра як вид діяльності має суттєві відмінності від навчальної та трудової активності, адже кожна з них пов'язана з особливими потребами, емоціями та когнітивними процесами. Проте всі форми активності передбачають певний результат, задля якого вони здійснюються, і сприяють удосконаленню вмінь, формуючи навчальний та виховний ефект.

Рольові ігри у виховній роботі з молодшими школярами виступають унікальним інструментом, який дозволяє вирішувати низку важливих завдань: формувати нові моделі поведінки у ситуаціях міжособистісної взаємодії; розвивати гнучкість та варіативність поведінки; створювати умови для усвідомлення й корекції неадекватних реакцій та вчинків.

Особливістю рольової гри є поєднання театральності й умовності із максимальною емоційною автентичністю переживань. Усі учасники розуміють, що події є умовними, однак дії, почуття та реакції залишаються справжніми. Така форма діяльності ґрунтується на природній потребі дитини в рольовому переживанні, експериментуванні з поведінкою, примірюванні на себе різних соціальних ролей.

Перевага рольових ігор у виховному процесі початкової школи полягає в їхній близькості до реальних життєвих ситуацій. Вони дозволяють без ризику для дитини відпрацьовувати стратегії спілкування, моделювати типові конфлікти й шукати способи їх розв'язання, тренувати вміння співпраці, прояву емпатії, самоконтролю та взаємоповаги.

Запровадження рольових ігор у виховну роботу потребує певної методичної логіки. На початкових етапах доцільно пропонувати дітям прості ситуації з чітким сценарієм («Я у пропонованих обставинах»), а надалі — розширювати рольовий репертуар через більш складні, відкриті сюжети, які потребують самостійного прийняття рішень. Такий підхід, запозичений із театральної педагогіки, сприяє особистісно-рольовому розвитку та формуванню морально-етичних орієнтирів.

Рольові ігри у виховній роботі початкової школи не лише активізують спілкування та створюють позитивну мотивацію, але й навчають контролювати емоції, аргументовано висловлювати свою думку, поважати позицію інших. Вони допомагають дітям усвідомити власну відповідальність у колективі, відчувати цінність співпраці та

взаємопідтримки, а також стають ефективним засобом формування моральної культури молодшого школяра.

**Висновки і перспективи подальших розвідок цього питання.** Проведений аналіз наукових джерел та власних досліджень дозволяє стверджувати, що рольові ігри є ефективним інструментом виховної роботи у початковій школі. Вони виконують багатофункціональну роль, поєднуючи емоційне залучення дітей із формуванням соціальних, моральних і комунікативних компетентностей. Використання рольових ігор сприяє розвитку гнучкості поведінки, здатності до співпраці та самоконтролю, а також формує позитивні моделі міжособистісної взаємодії.

Особливістю рольових ігор є їхня театральність та умовність, що дозволяє дітям безпечно відпрацьовувати різні соціальні ролі та життєві ситуації. У той же час збереження автентичності емоційних переживань забезпечує глибоке засвоєння моральних і соціальних норм, виховання емпатії та почуття відповідальності.

Впровадження рольових ігор у виховний процес потребує системного підходу та методичної логіки, починаючи з простих сценаріїв і поступово ускладнюючи рольові ситуації. Такий підхід сприяє формуванню особистісно-рольової компетентності дітей, розвитку їхньої моральної культури та усвідомленню цінності колективної взаємодії. Таким чином, рольові ігри виступають не лише засобом активізації виховної діяльності, а й дієвим методом формування гармонійно розвиненої особистості молодшого школяра. Подальші дослідження мають бути спрямовані на оптимізацію методики використання рольових ігор у різних освітніх контекстах, розробку дидактичних сценаріїв для формування конкретних соціально-моральних компетентностей, а також на оцінювання їхнього впливу на емоційний та соціальний розвиток дітей.

#### ЛІТЕРАТУРА

- Аліксічук, О. С. (2020). Рольова гра як засіб активізації молодших школярів на уроках мистецтва. *Педагогічна освіта: теорія і практика*, (29), 101–110. (Aliksiichuk, O. S. (2020). Role-play as a means of activating younger students in art lessons. *Pedagogical Education: Theory and Practice*, (29), 101–110.) <https://doi.org/10.32626/2309-9763.2020-29-101-110>
- Антонюк, А. (2021). Теоретичні засади впровадження ідей STREAM-освіти в освітню роботу з дітьми шестирічного віку. *Збірник наукових праць* (с. 332). Хмельницький: ХГПА. (Antoniuk, A. (2021). Theoretical foundations for implementing the ideas of STREAM-education in educational work with six-year-old children, *Collection of Scientific Papers* (p. 332). Khmelnytskyi: KhGPA.)

- Бондарчук, Н. Я., Чернов, В. Д., Тимочко, О. І. (2021). Методичні аспекти організації і проведення рольових ігор на заняттях з фізичної культури в початковій школі. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: Педагогіка. Соціальна робота*, 1(48), 44–47. (Bondarchuk, N. Ya., Chernov, V. D., Tymochko, O. I. (2021). Methodical aspects of organizing and conducting role mobile games in physical education classes of primary school. *Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series: Pedagogy. Social Work*, 1(48), 44–47).
- Марко, М. М. (2017). Особливості та послідовність розробки ігрових технологій навчання учнів початкових класів. *Молодь і ринок*, № 8 (151), 173–178. (Marko, M. M. (2017). Features and sequence of developing game-based learning technologies for primary school students. *Youth and Market*, 8 (151), pp. 173–178).
- Марко, М. М. (2017). Педагогічні можливості навчально-ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи. *Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія: Педагогіка та психологія*, Вип. 2, 144–147. (Marko, M. M. (2017). Pedagogical possibilities of educational-game technologies in the educational process of primary school. *Scientific Bulletin of Mukachevo State University. Series: Pedagogy and Psychology*, 2, 144–147).
- Тарасенко, Г. (2010). Організація дитячої ігрової діяльності: навчально-методичний посібник. Київ, 320. (Tarasenko, H. (2010). Organization of children's play activities: educational-methodical manual. Kyiv, 320).
- Черепакха, Н. (2023). Сюжетно-рольові ігри як засіб розвитку діалогічного мовлення в учнів початкових класів. *Актуальні проблеми навчання і виховання молодших школярів: матеріали наук. конф. студ. ф-ту почат. навч.: зб. тез наук. доп.*, Вип. 13, с. 29. (Cherepakha, N. (2023). Story-role-playing games as a means of developing dialogical speech in primary school students. *Current Problems of Learning and Education of Younger Schoolchildren: Proceedings of the Scientific Conference of Students of the Faculty of Primary Education*, 13, 29).
- Шевельова, В. В. (2016). Методика організації ігрової діяльності в початкових класах. *Початкове навчання та виховання*, № 4/5, 6–9. (Shevelova, V. V. (2016). Methodology of organizing play activities in primary school classes. *Primary Education and Upbringing*, 4/5, 6–9).
- Шуба, Л. В. (2014). Рухливі ігри, як розвиток рухових якостей у школярів початкової школи. *Наука і освіта*, № 8, 212–216. (Shuba, L. V. (2014). Active games as development of physical qualities in primary school pupils. *Science and Education*, № 8, 212–216).

## SUMMARY

**Byhar Anna, Romanyshyna Liudmyla, Maksymchuk Larysa.** The use of role-playing games in primary grades in the process of educational work.

**Purpose of the article.** The purpose of the article is to summarize the possibilities of using role-playing games in the educational and upbringing process of primary school students. The study emphasizes that in the context of modernizing primary education in Ukraine, role-playing games serve not only as a tool for learning but also as an effective means of developing social, moral, and communicative competencies of younger students. **Methodology of the article.** The methodology is based on the principles of the systemic approach, activity-based learning, personality-oriented pedagogy, competency-based and interactive approaches. It takes into account theoretical foundations of play-based pedagogy, the principles of didactic game design, and modern educational technologies.

**Scientific novelty.** It is established that role-playing games in primary school are a multifunctional tool that combines cognitive, social, and emotional development. They

*enable the modeling of real-life situations in a safe environment, allow students to practice interpersonal interactions, develop empathy, cooperation, self-control, and moral behavior. It is generalized that the effective use of role-playing games requires methodical planning, a gradual complication of game scenarios, and progressive expansion of role repertoires. It is assumed that the implementation of role-playing games in the upbringing process of primary school students becomes effective if: game scenarios are built on the principle "I in the given situation" and gradually evolve from simple to complex roles; activities are based on subject-subject interaction between teacher and students, ensuring democratic and partnership relations; the educational environment provides opportunities for the development of social-emotional competencies and value-based orientations; students' creative activity is focused on modeling responsible behavior, moral decision-making, and cooperation within the group; thematic role-playing projects and educational events are organized to consolidate socially significant skills.*

**Conclusion.** *The use of role-playing games in primary school education transforms students from passive recipients of information into active participants in their own social and moral development. Such games stimulate emotional engagement, develop social and communicative skills, foster moral reasoning, and promote positive interpersonal interactions. Role-playing games thus serve as an effective integrative tool for combining learning, socialization, and the cultivation of personal values in younger students.*

**Key words:** *role-playing games, educational and game technologies, game activities, primary classes, students, primary education, educational work.*

**УДК 378.147**

**Анатолій Конох**

Запорізький національний університет  
ORCID ID 0000-0003-4283-9317

**Наталія Маковецька**

Запорізький національний університет  
ORCID ID 0000-0003-3735-2205

**Олена Конох**

Запорізький національний університет  
ORCID ID 0000-0002-8970-0817  
DOI 10.24139/2312-5993/2025.03/389-399

## **ФОРМУВАННЯ УПРАВЛІНСЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ МАСОВИХ ЗАХОДІВ В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ**

*Стаття присвячена висвітленню теоретичних засад формування управлінської компетентності майбутніх фахівців фізичної культури у закладах вищої освіти в умовах змішаного навчання. Проведений аналіз наукових праць, присвячених формуванню управлінської компетентності майбутніх фахівців фізичної культури, свідчить про те, що ця проблема як у теоретичному, так і в методологічному аспектах досліджена недостатньо. Зазначено, що науковці розглядали різні аспекти професійної компетентності та культури майбутніх фахівців фізичної культури, проблему формування управлінської компетентності. Досліджуються поняття компетентність, компетенція, професійна компетентність, управлінська компетентність, управлінська*