



ПОЧАТКОВА ОСВІТА

УДК 37.016.3

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.15461035>

**Педагогічні стратегії розвитку критичного мислення в молодших школярів
через ігрові технології**

Борисов Вячеслав Вікторович,

доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки та методик
навчання Комунального закладу вищої освіти «Хортицька національна
навчально-реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради, м. Запоріжжя,
Україна, <https://orcid.org/0000-0002-3117-2118>

Лупінович Світлана Миколаївна,

кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри педагогіки та методик
навчання Комунального закладу вищої освіти «Хортицька національна
навчально-реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради, м. Запоріжжя,
Україна, <https://orcid.org/0000-0003-0320-7392>

Антоненко Ірина Юріївна,

кандидат психологічних наук, доцент, професор кафедри педагогіки та методик
навчання Комунального закладу вищої освіти «Хортицька національна
навчально-реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради, м. Запоріжжя,
Україна, <https://orcid.org/0000-0003-4612-6568>

Прийнято: 03.05.2025 | Опубліковано: 19.05.2025



Анотація. У статті розглянуто роль критичного мислення як інтегральної когнітивної компетентності, що поєднує аналітичні, рефлексивні та оцінні процеси в контексті сучасної педагогіки. **Мета** статті – визначення ефективних педагогічних стратегій розвитку критичного мислення здобувачів початкової освіти шляхом інтеграції ігрових технологій в освітній процес початкової школи. У роботі використано такі загальнонаукові **методи**, як аналіз, синтез, конкретизація, узагальнення. У **результатах** дослідження проаналізовано особливості розвитку критичного мислення здобувачів початкової освіти з урахуванням психолого-педагогічних характеристик їхнього віку, що визначають рівень когнітивної зрілості та здатності до аналізу. Особливу увагу зосереджено на педагогічних стратегіях і методах стимулювання критичного мислення через ігрові технології. Розглянуто такі методики, як «Шість цеглинок» LEGO, лепбук (lapbook), «Шість капелюхів», «мозковий штурм», а також інші інтерактивні підходи, що сприяють розвитку логічного мислення, уяви, порівняльного аналізу та аргументації. Ігрові методики не тільки підвищують інтерес до освітнього процесу, а й активно залучають здобувачів освіти до пізнавальної діяльності, що дає їм можливість застосовувати набуті знання в нових умовах, розв’язуючи проблеми творчо й конструктивно. Розглянуто роль симуляцій, квестів та рольових ігор у формуванні критичних навичок, таких як уміння прогнозувати наслідки та оцінювати альтернативи. Ці методи сприяють розвитку в здобувачів початкової освіти аналітичного мислення та рефлексивних здібностей, що важливо для успішного соціального адаптування та саморозвитку. Особливу роль відіграють комп’ютерні ігри, які активно інтегруються в освітній процес як інструменти для розвитку критичного мислення, уяви та навичок аналізу. Ураховуючи сучасні вимоги освіти, запропоновано практичні рекомендації для інтеграції ігрових методів в освітній процес, що передбачають поетапне ускладнення завдань відповідно до рівня підготовленості здобувачів освіти та



їхніх вікових особливостей. У висновках зазначено, що ігрові методики є потужним засобом не лише розвитку критичного мислення, а й створення комфортного психологічного середовища для пізнавальної діяльності. Вони сприяють формуванню позитивних соціальних навичок, що є важливими для успішної адаптації здобувачів освіти у швидко змінюваному світі.

***Ключові слова:** ігрові методики, пізнавальна діяльність, соціальні навички, здобувачі початкової освіти.*

Pedagogical Strategies for Developing Critical Thinking in Primary School Students Through Play-Based Technologies

Viacheslav Borysov,

Doctor of Pedagogy, Professor, Professor of the Department of Pedagogy and Teaching Methods of the Municipal Institution of Higher Education “Khortytsia National Educational Rehabilitation Academy” of Zaporizhzhia Regional Council, Zaporizhia, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0002-3117-2118>

Svitlana Lupinovich,

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Pedagogy and Teaching Methods of the Municipal Institution of Higher Education “Khortytsia National Educational Rehabilitation Academy” of Zaporizhzhia Regional Council, Zaporizhia, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0003-0320-7392>



Iryna Antonenko,

Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, Professor of the Department of Pedagogy and Teaching Methods of the Municipal Institution of Higher Education “Khortytsia National Educational Rehabilitation Academy” of Zaporizhzhia Regional Council, Zaporizhia, Ukraine,
<https://orcid.org/0000-0003-4612-6568>

***Abstract.** The article discusses the role of critical thinking as an integral cognitive competence that combines analytical, reflective and evaluative processes in the context of modern pedagogy. The **purpose** of the article is to identify effective pedagogical strategies for the development of critical thinking of primary school students by integrating game technologies into the educational process of primary school. The paper uses such general scientific **methods** as analysis, synthesis, specification, and generalization. The **results** of the study analyze the peculiarities of the development of critical thinking of primary school students, taking into account the psychological and pedagogical characteristics of their age, which determine the level of cognitive maturity and ability to analyze. Particular attention is paid to pedagogical strategies and methods of stimulating critical thinking through game technologies. Such methods as LEGO’ s Six Bricks, lapbook, Six Hats, brainstorming, and other interactive approaches that promote the development of logical thinking, imagination, comparative analysis, and argumentation are considered. Game-based methods not only increase interest in the educational process, but also actively engage students in cognitive activities, which gives them the opportunity to apply the acquired knowledge in new conditions, solving problems creatively and constructively. The role of simulations, quests, and role-playing games in the development of critical skills, such as the ability to predict consequences and evaluate alternatives, is considered. These methods contribute to the development of analytical thinking and reflective abilities in students, which is important for successful social adaptation and self-development. A*



*special role is played by computer games, which are actively integrated into the educational process as tools for developing critical thinking, imagination, and analysis skills. Given the modern requirements of education, practical recommendations for the integration of game methods into the educational process are proposed, which provide for the gradual complication of tasks in accordance with the level of preparedness of students and their age characteristics. The **conclusions** state that game methods are a powerful tool not only for the development of critical thinking, but also for creating a comfortable psychological environment for cognitive activity. They contribute to the formation of positive social skills that are important for the successful adaptation of students in a rapidly changing world.*

Keywords: *ludic methodologies, cognitive endeavors, social aptitudes, scholars.*

Постановка проблеми. У контексті трансформації сучасної системи освіти на засадах компетентнісного підходу особливої актуальності набуває завдання формування в здобувачів освіти молодшого шкільного віку здатності до критичного мислення. Ця когнітивна навичка є необхідною умовою для успішної соціалізації особистості, її адаптації до швидкозмінного інформаційного середовища та конструктивної участі в суспільному житті. Для здобувачів початкової освіти розвиток критичного мислення є особливо важливим, тому що в цей період формуються основи аналітичного мислення, здатності до аргументації та прийняття обґрунтованих рішень. Проблема полягає в тому, що традиційні методи навчання, які переважають у початковій школі не повною мірою враховують вікові психолого-педагогічні особливості дітей 6–10 років. Це обмежує можливості формування в них навичок аналізу, синтезу та рефлексії. Водночас сучасні освітні стандарти наголошують на важливості розвитку компетентностей, які сприяють активній пізнавальній діяльності та самостійності здобувачів освіти.



Застосування ігрових технологій в освітньому процесі відкриває перспективи для стимулювання пізнавальної активності, розвитку мотивації та здібностей мислити критично. Гра як природний спосіб діяльності здобувачів початкової освіти дає змогу створювати ситуації, що моделюють реальні виклики, експериментувати та приймати рішення в безпечному середовищі. Проте в педагогічній практиці недостатньо систематизованих стратегій, які б інтегрували ігрові технології в освітній процес із чітким фокусом на розвиток критичного мислення. Отже, важливість дослідження зумовлена потребою розробки педагогічних стратегій, які б поєднували ігрові технології з цілеспрямованим розвитком критичного мислення здобувачів початкової освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання розвитку критичного мислення є предметом активного вивчення в сучасній педагогічній науці. У літературі критичне мислення розглядається як комплексна когнітивна діяльність, що охоплює аналіз, синтез, оцінювання інформації та формування обґрунтованих суджень [1]. Науковці Ю. Бусько та Н. Рудницька [2] підкреслюють, що в здобувачів початкової освіти критичне мислення формується через активні методи навчання, які залучають емоційну сферу та сприяють когнітивній гнучкості. Автори акцентують на застосуванні інтерактивних технологій для створення мотиваційного середовища, що сприяє розвитку аналітичних здібностей. Дослідниця Н. Бібік [3] зазначає, що ігрові методи є ефективними для розвитку навичок прогнозування й рефлексії в дітей молодшого шкільного віку. Психологічні механізми ігрової діяльності, функції й концептуальні основи ігрових технологій, принципи їх використання аналізує Т. Полонська [4]. Авторка розкриває сутність ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи, науково обґрунтовує теоретико-методичні основи їх застосування в навчанні здобувачів молодшого шкільного віку.

Значний внесок у вивчення критичного мислення зроблено М. Смотраковою [5], яка акцентує на інтерактивних технологіях як засобі



розвитку аналітичних і комунікативних навичок. Учена наголошує, що ігрові методи створюють умови для активної взаємодії здобувачів освіти з навчальним матеріалом, що є важливим у контексті реформи Нової української школи. Науковці Н. Мачинська та М. Оприск [6] підкреслюють психолого-педагогічні аспекти застосування ігор, указуючи на їхню роль у розвитку емоційної сфери та мотивації здобувачів початкової освіти.

У своїх працях А. Геревенко, Т. Ільїна, Л. Ібрагімова [7], В. Побризаєва та О. Наливайко [8] звертають увагу на потребу поєднання ігрових технологій із цифровими інструментами, що підвищує зацікавленість здобувачів освіти та сприяє розвитку цифрової грамотності паралельно з критичним мисленням.

Таким чином, огляд сучасних наукових робіт підтверджує значні можливості ігрових технологій у розвитку критичного мислення, але вказує на необхідність створення адаптованих педагогічних стратегій, які враховували б як глобальні тенденції, так і локальні особливості освітнього середовища.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри значний науковий інтерес до проблеми розвитку критичного мислення здобувачів початкової освіти, окремі її аспекти потребують подальшого дослідження. Зокрема, недостатньо педагогічних стратегій, які б системно поєднували ігрові технології з розвитком когнітивних навичок, адаптованих до вікових особливостей здобувачів. Методичне забезпечення інтеграції таких технологій в освітні програми також є фрагментарним, що ускладнює їхнє ефективне застосування. Крім того, актуальним залишається питання якісної підготовки педагогів до цілеспрямованого використання ігрових методів з акцентом на критичне мислення, а також проблема обмежених ресурсів, зокрема в умовах української шкільної реальності.

Це дослідження частково усуває зазначені прогалини, систематизуючи ефективні ігрові стратегії, що сприяють формуванню критичного мислення, та окреслюючи напрями їхньої адаптації до освітнього процесу початкової школи.



Формулювання цілей статті (постановка завдання). Мета статті полягає у визначенні ефективних педагогічних стратегій розвитку критичного мислення здобувачів початкової освіти шляхом інтеграції ігрових технологій в освітній процес початкової школи.

Завдання статті:

- 1) проаналізувати сучасні наукові підходи до визначення критичного мислення та специфіки його розвитку в молодшому шкільному віці;
- 2) визначити педагогічні умови ефективного застосування ігрових технологій із метою розвитку критичного мислення здобувачів початкової освіти;
- 3) сформулювати та схарактеризувати стратегії інтеграції ігрової діяльності в освітній процес як засобу стимулювання критичного мислення.

Виклад основного матеріалу дослідження. Критичне мислення є багатограним феноменом, який у сучасній педагогічній науці розглядається як інтегральна когнітивна компетентність, що поєднує аналітичні та рефлексивні процеси [9, с. 15]. Крім того, критичне мислення визначається як цілеспрямований процес, що охоплює аналіз, синтез і оцінювання інформації з урахуванням інтелектуальних стандартів, таких як ясність, точність, логічність і релевантність. У контексті молодшого шкільного віку критичне мислення має свої особливості, зумовлені психолого-педагогічними характеристиками цього періоду [1, с. 67].

Здобувачі початкової освіти розпочинають навчання вже володіючи певною основою мислення, зокрема наочно-дійовим і наочно-образним типами когнітивної діяльності. Основною метою педагога є трансформувати ці первинні форми в складніші, розвиваючи гнучкість розумових дій, уважність, креативність, глибоке сприйняття, здатність до детального аналізу. При цьому, працюючи над аналітичним мисленням здобувачів початкової школи, педагог має враховувати низку важливих чинників, зокрема вікові пізнавальні



можливості та вже наявні навички [10, с. 414]. З розвитком критичного мислення здобувачі можуть здійснювати пошук інформації, що відповідає поставленому завданню, визначати, де правдива інформація дані, а де – ні, порівнювати об'єкти за спільними чи відмінними рисами, розкласти складне завдання на простіші елементи для глибшого аналізу. Крім того, вони можуть аргументувати свої міркування, спираючись на перевірені факти, пропонувати різні шляхи розв'язання проблемної ситуації та здійснювати логічне структурування даних за обраними критеріями. Проте розвиток критичності мислення в здобувачів початкової освіти має свою специфіку порівняно з підлітками або дорослими, оскільки різні вікові категорії мають неоднаковий рівень досвіду, когнітивної зрілості й здатності до аналізу [11, с. 277].

Серед основних чинників, що сприяють формуванню критичного осмислення, варто зазначити інтелектуальну зацікавленість, керованість психічних процесів (увага, пам'ять, уява, інтелект, організація діяльності), рефлексивні здібності, мотивацію до пізнання та особисті риси. До того ж урахування індивідуальних психологічних і фізичних особливостей є важливою умовою ефективного розвитку мислення. Проте становлення критичного мислення в молодшому шкільному віці можливе лише за умови цілеспрямованої педагогічної діяльності, яка передбачає поступове та систематичне залучення дитини до процесу осмислення інформації.

Відповідно до класифікації когнітивних процесів, запропонованої Бенджаміном Блумом, формування мислення відбувається в шість етапів, кожен із яких передбачає складніший рівень розумової діяльності. Початковим є запам'ятовування, на якому здобувач освіти відтворює засвоєний матеріал у поданій формі, спираючись переважно на механічну пам'ять без глибокого осмислення. На другому рівні – осмисленні вивченого – він починає встановлювати зв'язки між наявними знаннями та новою інформацією, навчається переказувати й пояснювати її своїми словами. Застосування знань у



дії становить наступний етап, коли теоретичні поняття інтерпретуються в нових умовах, а вивчене проєктується на практичні ситуації як у навчанні, так і в житті. Четвертий етап – аналіз – передбачає роботу з матеріалом, де здобувач виокремлює частини цілого, виявляє логічні зв'язки між елементами, визначає структуру, а також розвиває здатність критично оцінювати інформацію, помічати суперечності та виявляти логічні помилки. П'ятий етап – синтез, або інтеграція знань полягає в комбінуванні окремих елементів для створення чогось нового: ідеї, проєкту, узагальнення чи припущення, що є проявом творчого мислення. На завершальному етапі – оцінюванні – здобувач формує власні судження, визначає доцільність чи ефективність певного рішення або дії, аналізує досягнення та недоліки, висловлює та аргументує власну думку. [12, с. 4].

Здобувачі початкової освіти схильні до емоційного сприйняття дійсності та широкої фантазії, що формує основу для творчого осмислення інформації. Проте для поступового переходу від некритичного до критичного сприйняття інформації їм потрібен час для опрацювання значних обсягів матеріалу. Ігрові методики набувають особливої актуальності в сучасній початковій освіті, оскільки вони не лише сприяють зацікавленості здобувачів в освітньому процесі, а й активно стимулюють розвиток критичного мислення, вміння обирати оптимальні шляхи розв'язання завдань. Через гру дитина залучається до пізнавальної діяльності природним шляхом, що сприяє глибшому розумінню матеріалу та формуванню власних висновків [13, с. 79].

Ігрові освітні підходи – це особливий тип взаємодії між педагогом і здобувачами освіти, що реалізується у формі сюжетних або структурованих ігор. Така діяльність сприяє формуванню в здобувачів освіти вміння ухвалювати рішення на основі критичної оцінки альтернативних варіантів. Ігрові методики — це сукупність методів, прийомів і форм діяльності, що реалізуються в умовах змодельованих навчальних ситуацій і спрямовані на розвиток особистості, її



здатності до самовираження, креативного мислення, самоконтролю та засвоєння соціального досвіду [4, с. 319]. В освітньому процесі такі методики можуть ефективно інтегруватися в ширший контекст педагогічної технології, яка передбачає не лише застосування певних методів, а й чітко структуровану систему досягнення освітніх результатів. До основних елементів педагогічної технології належать: визначення остаточної мети навчання; поетапна характеристика дій, що виконуються учасниками освітнього процесу; і чіткий алгоритм реалізації, який дає змогу педагогу досягти цілісного результату. Запровадження ігрових форм навчання стало відповіддю на актуальні виклики освіти, адже ці методи уможливають формування особистісної позиції здобувача освіти щодо себе, власної діяльності та соціальної взаємодії. Вважається, що ігрове мислення є важливим компонентом процесу гейміфікації. Завдяки йому звичні навчальні дії набувають глибшого сенсу через залучення таких елементів, як командна співпраця, дослідницький підхід та змагальний дух.

Під час вивчення української мови у початкових класах ефективними є такі ігрові підходи, як методика «Шість цеглинок» LEGO, створення лепбука, техніка «Шість капелюхів», прийом «мозкового штурму», Кубик Блума тощо

«Шість цеглинок» LEGO – це гнучка методика, яка передбачає використання шести кольорових цеглинок LEGO для виконання завдань, спрямованих на розвиток логіки, уваги та творчого мислення. Вона не є набором фіксованих інструкцій, а дає змогу дітям самостійно експериментувати, досліджувати та знаходити нестандартні рішення. Такий підхід є прикладом інтегрованої технології, що поєднує ігрові та дослідницькі елементи [14].

Лепбук – це навчальна тека з інтерактивними елементами (кишені, вкладки, ілюстрації, віконця тощо), що є засобом для створення персоналізованого та візуально насиченого дидактичного матеріалу. Така форма



сприяє активному залученню здобувачів освіти молодшого шкільного віку до теми, формує навички структурування інформації та її опрацювання в групі.

Метод «Шість капелюхів» Едварда де Боно передбачає багатогранний розгляд проблеми з різних позицій: логічної, емоційної, критичної, креативної, аналітичної та організаційної. Кожен «капелюх» символізує окремий підхід до мислення, що сприяє формуванню цілісної картини розгляду ситуації та прийняттю зваженого рішення.

Техніка «мозкового штурму» є інструментом генерації ідей, який активізує творче мислення здобувачів початкової освіти та сприяє виробленню нетривіальних рішень. Заохочення до вільного висловлювання навчає здобувачів освіти знаходити й оцінювати альтернативні шляхи розв'язання проблеми, що є важливим аспектом критичного мислення [13, с. 80].

Ігрові підходи в освітньому процесі не лише покращують якість засвоєння знань, але й підвищують інтерес до навчання, сприяють розвитку самостійності та творчих здібностей. Застосування ігор у навчанні також створює простір для усвідомлення ролі кожного в колективі, формує відповідальне ставлення до власних рішень і дій, розвиває здатність співпрацювати та робити висновки. Ігрові методики стають потужним засобом формування критичного мислення як важливої життєвої навички [15, с. 73].

Ігрове освітнє середовище створює психологічно безпечну атмосферу, де діти можуть експериментувати з моделями поведінки без страху осуду. Такий аспект гри має важливе значення для зниження емоційного напруження здобувачів освіти, стимулює їхню зацікавленість і підтримує розвиток внутрішньої впевненості. Використання цих властивостей ігрового процесу дає змогу педагогам створити простір, у якому здобувачі можуть відкрито ділитися своїми почуттями й думками. Це сприяє зміцненню емоційної стійкості та формуванню соціальної зрілості.



Ігри в освітньому процесі мають значний потенціал для розвитку самостійності здобувачів освіти в мисленні та діях, оскільки дають їм можливість максимально реалізувати свої вміння й знання для досягнення мети. На відміну від звичних вправ, ігри надають можливість активно застосовувати всі свої навички. Це дуже важливо для здобувачів початкової освіти, адже використання різноманітних матеріалів, таких як яскраві іграшки та зображення, стимулює їхню уяву, підвищує концентрацію і розвиває інтерес до мистецтва.

Водночас ігри сприяють розвитку фізичних здібностей дітей, вимагають рухливості, що позитивно впливає на здоров'я, сприяючи розвитку дрібної моторики, витривалості та загального самопочуття. Це дає змогу здобувачам освіти не тільки навчатися, але й підтримувати фізичну активність, що важливо для їхнього загального розвитку.

Однією з головних переваг ігор є їхній виховний потенціал. Завдяки ігровій діяльності здобувачі освіти навчаються співпрацювати, поважати думки інших, а також дотримуватися норм поведінки в колективі. Вони навчаються уважності та лояльності, розвиваючи важливі соціальні навички, такі як емпатія й толерантність, що особливо актуальним в умовах інклюзивної освіти. Важливо, щоб здобувачі освіти вчилися взаємодіяти з тими, хто має особливі освітні потреби, і завдяки грі досягали цього природним і ненав'язливим способом.

Комп'ютерні ігри є сучасним та ефективним інструментом навчання. Враховуючи раннє знайомство дітей із гаджетами, важливо спрямовувати їхній інтерес до технологій в освітньому процесі. За допомогою віртуальних ігор здобувачі освіти не лише опановують комп'ютерну грамотність, але й розвивають критичне мислення, уяву та аналітичні здібності. Цифрові ігри також надають можливість застосовувати індивідуальний підхід до кожного здобувача освіти. Завдяки програмному аналізу відповідей ігри автоматично добирають завдання відповідно до індивідуальних потреб і рівня здобувача, що дає змогу коригувати освітній процес. Це значно полегшує роботу педагога, адже у



звичайних умовах складно підготувати індивідуальні завдання для кожного здобувача освіти. У комп'ютерних іграх чітко визначено завдання, правила й мету, що дає змогу не лише вчити, а й контролювати процес навчання. Педагог може оцінити, чи виконані всі поставлені завдання, і за необхідності скоригувати освітній процес. Завдяки сучасним онлайн-платформам, таким як GameMaker і Constructor 2, викладачі можуть розробляти власні навчальні ігри, що дає їм можливість не лише додавати нові елементи в заняття, але й робити їх більш інтерактивними та цікавими для здобувачів освіти [16, с. 18].

Для активізації критичного мислення дітей за допомогою ігрових технологій пропонується низка педагогічних стратегій, які враховують вікові характеристики здобувачів освіти. Вони спрямовані на розвиток аналітичних, рефлексивних і комунікативних навичок через активну ігрову діяльність.

Дидактичні ігри передбачають застосування ігрових методик, які стимулюють здобувачів початкової освіти до аналізу інформації та обґрунтування власних рішень. Наприклад, гра «Що зайве?» передбачає подання набору об'єктів (наприклад: яблуко, груша, м'яч, банан) із завданням визначити елемент, що не належить до загальної групи, та обґрунтувати свій вибір. Такий тип завдань розвиває вміння аналізувати ознаки об'єктів, класифікувати їх за певними критеріями, формулювати логічні висновки та аргументовано пояснювати свою позицію. Крім того, такі ігри розвивають навички порівняння, класифікації та аргументації. Для ускладнення завдання можна використовувати абстрактні категорії, наприклад, класифікувати дії за їхніми наслідками.

Рольові ігри дають змогу здобувачам освіти молодшого шкільного віку моделювати реальні або уявні ситуації, що сприяє розвитку прогнозування, оцінювання та рефлексії. Прикладом є гра «Місто професій», де діти виконують ролі лікаря, учителя чи будівельника, розв'язуючи типові професійні завдання. Після завершення гри відбувається рефлексія, під час якої здобувачі освіти аналізують ухвалені рішення та їхні наслідки. Такий підхід сприяє розвитку



емпатії, здатності оцінювати альтернативні варіанти та усвідомлювати відповідальність за власні дії.

Квести є ефективним інструментом для розвитку аналітичного мислення та роботи з інформацією. У грі «Таємниця втраченого скарбу» здобувачі освіти розв'язують логічні задачі, шукають підказки та співпрацюють у командах, щоб досягти мети. Такі завдання розвивають навички пошуку, аналізу й синтезу інформації, а також сприяють формуванню командної роботи. Квести можуть бути предметно орієнтованими, наприклад, пов'язаними з курсом «Я досліджую світ», що забезпечує їхню інтеграцію в освітню програму.

Симуляції надають здобувачам освіти можливість моделювати складні процеси та приймати рішення з урахуванням кількох чинників. Ця стратегія передбачає використання ігор, які завершуються груповою дискусією або письмовою рефлексією. Наприклад, проводиться обговорення, під час якого діти аргументують свої вибори та аналізують позиції однокласників. Це сприяє розвитку комунікативних навичок, критичної оцінки та рефлексії.

Для ефективного впровадження зазначених методик в освітній процес варто інтегрувати елементи гри безпосередньо в структуру заняття, відводячи їм 10–15 хвилин, або ж організувати окремі тематичні активності, наприклад, проєкти чи пізнавальні квести. Ігрові підходи доцільно поєднувати з іншими видами навчальної діяльності, такими як колективні обговорення, письмові роботи або аналітичні завдання, що сприятиме поглибленому розвитку навичок критичного осмислення.

Крім того, важливо поступово ускладнювати ігрові завдання відповідно до рівня підготовленості здобувачів освіти – від базових до складніших, що дає змогу враховувати індивідуальні особливості навчання. Залучення здобувачів освіти значно посилюється завдяки створенню ігрового простору з використанням візуальних засобів, як-от ілюстративні матеріали, настільні елементи або цифрові платформи.



У таблиці 1 представлено добірку педагогічних стратегій, спрямованих на розвиток критичного мислення здобувачів початкової освіти із застосуванням ігрових технологій (табл. 1).

Таблиця 1

Стратегії розвитку критичного мислення через ігрові технології

Педагогічна стратегія	Опис / особливості	Навички критичного мислення, що розвиваються
Дидактичні ігри	Завдання типу «Що зайве?», класифікація, зіставлення, пошук логічних зв'язків	Аналіз, порівняння, класифікація, аргументація
Рольові ігри	Моделювання життєвих або уявних ситуацій («Місто професій»)	Прогнозування, рефлексія, емпатія, оцінка альтернатив
Квести	Інтерактивні завдання з пошуком рішень у командах («Таємниця втраченого скарбу»)	Синтез інформації, командна співпраця, логічне мислення
Симуляції	Відтворення складних процесів або сценаріїв із кількома змінними	Системне мислення, оцінка наслідків, прийняття рішень
Мозковий штурм	Вільне генерування ідей у відповідь на проблемну ситуацію	Креативність, гнучкість мислення, пошук альтернатив
Метод «Шість капелюхів»	Аналіз ситуації із шести перспектив (логічна, емоційна, критична тощо)	Мультиперспективність, логічна структура думки, обґрунтованість суджень
«Шість цеглинок» LEGO	Завдання із застосуванням LEGO для	Уява, логіка, самовираження, експериментування



	розвитку когнітивних процесів	
Лепбук	Створення персоналізованих інтерактивних тек	Структурування інформації, візуалізація знань, самоорганізація
Цифрові ігри та платформи	Наприклад, GameMaker або Constructor 2 – адаптивні освітні ігри	Аналіз, персоналізація навчання, технологічна грамотність
Гейміфіковане навчання	Командна робота, змагання, бали, рівні складності	Мотивація, самоконтроль, стратегічне планування

Джерело: сформовано авторами на основі [11–13, 15]

Отже, зазначені педагогічні стратегії засвідчують високу ефективність інтерактивних методів у розвитку критичного мислення здобувачів освіти молодшого шкільного віку. Кожна з них формує окремі компоненти цього мислення – від аналізу, класифікації та логічного підсумовування до креативності, рефлексії, стратегічного планування та мультиперспективності. Застосування дидактичних ігор, рольових моделей, симуляцій і цифрових платформ сприяє формуванню активного, відповідального та розсудливого здобувача освіти, здатного орієнтуватися в складних ситуаціях і приймати обґрунтовані рішення.

Висновки. Критичне мислення є фундаментальною когнітивною компетентністю, формування якої в молодшому шкільному віці потребує врахування вікових та психологічних особливостей здобувачів освіти. Аналіз теоретичних джерел і педагогічних практик засвідчує, що ігрові технології є дієвим інструментом розвитку критичного мислення в початковій школі, оскільки забезпечують природну мотивацію до навчання, створюють емоційно комфортне середовище та активізують пізнавальні процеси.



Серед ігрових методик, які сприяють формуванню навичок аналізу, синтезу, оцінювання інформації, а також розвитку рефлексії, творчості та співпраці, можна виокремити «Шість цеглинок», лепбук, «Шість капелюхів», квести, рольові ігри. Їхнє застосування дає змогу педагогам не тільки урізноманітнити освітній процес, але й спрямувати його на усвідомлене засвоєння знань, що є основою для формування в здобувачів здатності до самостійного мислення та ухвалення обґрунтованих рішень.

Отже, застосування ігрових технологій є ефективним педагогічним методом для розвитку критичного мислення в початковій школі, що відповідає актуальним освітнім стандартам і сприяє всебічному розвитку особистості здобувача початкової освіти.

Перспективи подальших досліджень вбачаються у вивченні ефективності різних ігрових методів, аналізі впливу цифрових платформ на розвиток когнітивних навичок та визначенні оптимальних підходів до інтеграції ігор в освітній процес для стимулювання критичного мислення.

Список використаних джерел

1. Колток Л., Білецька Л. Критичне мислення молодших школярів як психолого-педагогічний феномен. *Молодь і ринок*. 2019. № 9 (176). С. 66–70. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2019.182057>
2. Бусько Ю. В., Рудницька Н. Ю. Формування критичного мислення в учнів початкової школи засобами інтерактивних технологій на уроках «Я досліджую світ». *Специфіка фахової підготовки майбутніх учителів на засадах компетентнісного підходу: досвід, реалії, перспективи* : матеріали Всеукраїнської з міжнародною участю науково-практичної конференції (м. Житомир, 29 листопада 2022 р.). Житомир, 2022. С. 66–69. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/36129/1/%D0%91%D1%83%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE.pdf> (дата звернення: 16.03.2025).



3. Бібік Н. Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. *Український педагогічний журнал*. 2023. №3. С. 197–204. DOI: <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2023-3-197-204>
4. Полонська Т. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника*. 2018. Вип. 20. С. 317–327. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/710774/1/%21%21%21Polonska_Primary_School_Game.pdf (дата звернення: 16.03.2025).
5. Смотракова М. П. Гра як ключ до мотивації та успіху в навчанні учнів початкових класів. *Академічні візії*. 2024. № 30. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10978918>
6. Мачинська Н., Оприск М. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Молодий вчений*. 2019. № 10 (74). С. 229–232. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-10-74-53>
7. Геревенко А. М., Ільїна Т. В., Ібрагімова Л. А. Використання цифрових платформ для підвищення якості професійної освіти. *Академічні візії*. 2024. № 31. DOI: <http://orcid.org/10.5281/zenodo.11442893>
8. Побризаєва В., Наливайко О. Цифрові інструменти гейміфікації освітнього процесу учнів початкової школи в умовах дистанційного навчання. *Освітологічний дискурс*. 2024. № 45 (2). С. 25–35. DOI: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2024.2.3>
9. Компаній О. Розвиток критичного мислення у школярів початкових класів: з досвіду роботи. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Серія: Тенденції розвитку вищої освіти й педагогічної науки*. 2023. № 21 (177). С. 13–20. DOI: <https://doi.org/10.58407/visnik.232103>
10. Жаркова І. І., Янкович О. І. Технологія кейс-стаді в освітньому процесі НУШ як засіб розвитку критичного мислення молодших



школярів. *Вісник науки та освіти*. 2023. № 9(15). С. 408–420. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-9\(15\)-408-420](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-9(15)-408-420)

11. Філатова Л., Харламова О. Критичне мислення молодших школярів в освітньому середовищі НУШ. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. № 55(3). С. 275–282. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-3-42>

12. Ковальська К. В., Кузьменко О. Ю., Науменко Т. С. Інтерактивні методи викладання для стимулювання критичного мислення учнів середніх класів в Україні: ефективність та стратегії імплементації. *Академічні візії*. 2024. № 29. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10829053>

13. Мироненко О. В., Видахевич Т. І. Використання ігрових технологій як засобу налагодження взаємодії між учасниками освітнього процесу на уроках української мови у початковій школі. *Інноваційна педагогіка*. 2022. № 54(2). DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/54.2.14>

14. Борисов В. В., Лапшина І. С., Лупінович С. М., Лисенко Г. В. Формування математичної компетентності засобами леґо-технологій: методичний посібник. Запоріжжя: Вид-во Хортицької національної академії, 2023. 64 с. URL: <https://repository.khnra.edu.ua/primary-education/формування-математичної-компетентн-2/> (дата звернення: 16.03.2025).

15. Матвієнко О. В., Євдокимов М. М. Ігрові технології як інструмент розвитку комунікативної культури молодших школярів. *Освітньо-науковий простір*. 2024. № 7. С. 70–80. DOI: [https://doi.org/10.31392/ONP.2786-6890.7\(2\)/2.2024.21](https://doi.org/10.31392/ONP.2786-6890.7(2)/2.2024.21)

16. Заячківська Н. М., Кашуба Н. Р. Ігрова діяльність як невід’ємний компонент навчання молодших школярів. *Молодий вчений*. 2021. № 9(97). С. 16–19. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-9-97-4>