

## SECTION 1

### PEDAGOGICAL SCIENCES

УДК 811.161.2:37.02

**Недашківська Т. Є.**

к. філол. н., професор,  
завідувач кафедри слов'янської і германської філології та перекладу,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7810-8773>

**Кирилова Д. В.**

здобувач вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, 3-й курс,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

#### **ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ НА УРОКАХ ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Останніми роками в освітньому середовищі спостерігається зростаючий інтерес до використання підходів до навчання, заснованих на іграх, для підвищення залученості активності на уроці та, відповідно, результатів навчання. Ігрові форми роботи пропонують динамічне та інтерактивне навчальне середовище, яке сприяє активній участі, критичному мисленню, співпраці та навичкам вирішення проблем [3].

Роль ігрової технології в навчальному процесі залежить від розуміння викладачем цілей та функцій педагогічних ігор. Кожна педагогічна гра має певні цілі та завдання. Гра може бути спрямована на те, щоб закріпити вивчений або повторити пройдений раніше матеріал, ігрова діяльність на уроці може бути спрямована на розвантаження зорового або опорно-рухового апарату дитини. Педагогічна гра може бути використана на уроці польської мови у випадку, якщо учням потрібний невеликий відпочинок після складної роботи, яка потребує напруги (написання диктанту, твору тощо) [2].

Для застосування ігрової методики на заняттях з польської мови необхідно враховувати деякі особливості ігрових технологій як інструмента педагогічного процесу:

- учні беруть участь у грі добровільно;

- проведення занять у формі педагогічних ігор потребує значних часових витрат педагога на підготовку до уроку;
- ігрова діяльність на занятті вимагає підготовки не тільки викладача, а й учнів, оскільки переважна більшість педагогічних ігор передбачає творчий характер діяльності;
- при виборі ігрової методики важливо враховувати рівень готовності та відповідальності учнів у вибраній групі;
- важливо враховувати, що під час гри кожен учень повинен розуміти, що його дії не повинні бути образливими для інших учасників освітнього процесу. Гра має позитивно вплинути на емоції її учасників. Викладачеві бажано надати можливість кожному учневі проявити себе;
- не доцільно включати в гру занадто багато виховних та дидактичних елементів;
- кожен учень повинен чітко розуміти зміст гри, знати свою ігрову роль та обов'язки;
- гра повинна мати чіткі часові рамки.

Ігрові форми служать цінним засобом для розвитку в учнів різних мовних навичок. Ігри зі словниковим запасом, розповідями історій чи діалогами дають можливість учням практикувати та зміцнювати навички засвоєння мови, розуміння та спілкування. Це не тільки покращує їхні лінгвістичні здібності, але й заохочує творче мислення та вираження [1].

Безумовно, ігрові форми сприяють спільному навчанню та командній роботі учнів. Багато ігор включають групову діяльність, завдання з вирішення проблем і спільне прийняття рішень, сприяючи почуттю співпраці та соціальної взаємодії. Цей спільний підхід не тільки зміцнює навички міжособистісного спілкування учнів, але й сприяє створенню сприятливого та інклюзивного середовища в класі.

Ігри дозволяють отримати персоналізований та диференційований досвід навчання. Педагоги можуть адаптувати ігри відповідно до інтересів, здібностей і стилів навчання окремих учнів, забезпечуючи більш персоналізований і захоплюючий досвід навчання. Такий підхід допомагає задовольнити різноманітні потреби та вподобання учнів, гарантуючи, що кожен учень може брати активну участь і отримувати користь від ігрової діяльності.

Варто зазначити, що ігрові інтерактивні технології посідають особливе місце в педагогічній практиці. Рольові та ділові ігри, драматизація, театралізація, імітаційні моделі дозволяють учням моделювати життєві ситуації, аналізувати поведінку героїв та власні вчинки, приймати рішення в умовах гри. Це сприяє розвитку емоційного інтелекту, творчого мислення та формуванню ціннісних

орієнтирів. Окрему групу складають інтерактивні технології в цифровому середовищі, які стрімко розвиваються під впливом діджиталізації освіти. До них належать інтерактивні онлайн-платформи, вікторини, онлайн-форуми, навчальні симуляції, застосування електронних освітніх ресурсів і засобів доповненої реальності [3, 4].

Включаючи ігрові форми в навчальну програму, педагоги можуть створити живе та інтерактивне навчальне середовище, яке заохочує активну участь учнів і виховує глибоку вдячність до іноземної літератури. Однак важливо ретельно розробляти та впроваджувати ігрову діяльність, щоб узгодити її з освітніми цілями та забезпечити її ефективність.

Роль ігрового навчання в освіті підвищує мотивацію учнів, наприклад: використання навчальних настільних ігор, щоб зробити навчання більш приємним і мотивуючим; використання цифрових навчальних ігор для залучення учнів до інтерактивного навчання. Використання стратегічних ігор є важливим для розвитку критичного мислення та навичок прийняття рішень; введення навчальних головоломок і вікторин для стимулювання здібностей розв'язувати проблеми. Підтримка емоційного розвитку, наприклад, використання ігрових форм роботи для створення безпечного та сприятливого навчального середовища, включення кооперативних ігор для розвитку емоційного інтелекту та самосвідомості.

Переваги ігрового навчання:

1. Збільшення залучення та участі. Наприклад: гейміфікація уроків, щоб зацікавити учнів і зберегти їхню концентрацію; надання негайного зворотного зв'язку та винагороди в ігровій діяльності для зміцнення навчання.

2. Персоналізоване навчання. Тобто адаптація ігрової діяльності для задоволення навчальних потреб і вподобань окремих учнів; використання навчальних ігор із регульованим рівнем складності для забезпечення складного, але доступного досвіду навчання для всіх учнів.

3. Активне навчання та застосування знань. Наприклад: розробка симуляційних ігор, які дозволяють учнями застосовувати теоретичні концепції в практичних сценаріях; використання інтерактивних тестів і завдань для оцінки розуміння учнями та запам'ятовування предмета [5].

Педагогічна гра займає важливе місце у навчально-виховному процесі під час вивчення польської мови, оскільки вона виступає ефективним засобом розвитку пізнавального інтересу учнів, їхніх

мовленнєвих умінь і навичок, а також формування комунікативної компетентності, необхідної для реального міжособистісного спілкування. Використання ігрових технологій сприяє створенню сприятливої психологічної атмосфери на уроці, знижує мовний бар'єр, стимулює учнів до активної участі в навчальному процесі, розвиває вміння працювати в команді та формує відповідальність як за власні результати, так і за результати спільної діяльності. Особливо важливою є роль педагогічної гри на початкових етапах вивчення польської мови, коли учні лише формують базові мовні навички, адже саме через гру навчання стає доступнішим, цікавішим і природнішим.

Роль педагогічної гри на уроках польської мови є надзвичайно значущою, оскільки ігрові технології не лише підвищують мотивацію до навчання, а й активізують пізнавальну діяльність учнів, сприяють розвитку їхнього творчого потенціалу та забезпечують більш ефективно засвоєння навчального матеріалу. Завдяки ігровим формам роботи учні мають можливість практично застосовувати мовні знання у змодельованих життєвих ситуаціях, що наближує процес навчання до реального спілкування. Наприклад, під час рольових ігор типу «в магазині», «у кафе» або «знайомство» учні не лише відпрацьовують лексику й граматичні структури, а й навчаються будувати діалоги, ставити запитання, реагувати на репліки співрозмовника, що є важливою складовою формування комунікативної компетентності. Іншим прикладом є гра «Słowna piłka», у якій учні, передаючи м'яч, називають слова з певної теми (наприклад, «owoce», «zwierzęta», «ubrania»), що сприяє швидкому запам'ятовуванню лексики та розвитку мовленнєвої реакції. Також ефективною є гра «Kim jestem?», під час якої учні за допомогою запитань польською мовою намагаються відгадати слово або персонажа, розвиваючи навички говоріння та логічного мислення. Використання гри «Memory» із картками допомагає закріплювати лексику через візуальне сприйняття, а гра «Prawda czy fałsz» сприяє розвитку критичного мислення та перевірці розуміння змісту висловлювань.

Застосування педагогічних ігор відповідає вимогам сучасних освітніх стандартів, оскільки забезпечує формування ключових компетентностей учнів, зокрема комунікативної, соціальної, міжкультурної та навчально-пізнавальної. Крім того, ігрові технології сприяють індивідуалізації навчання, дозволяючи враховувати рівень підготовки, інтереси та особливості кожного учня. У процесі гри учні вчаться співпрацювати, слухати одне одного, аргументувати власну

думку, що має важливе значення не лише для вивчення мови, а й для загального розвитку особистості [3].

Подальша діяльність щодо розробки дидактичних ігор для уроків польської мови може бути спрямована на більш глибоке дослідження впливу ігрових технологій на формування мовленнєвих навичок, підвищення мотивації до навчання та розвиток особистісних якостей учнів. Важливим напрямом є також створення ефективної методики комплексного використання ігор не лише на уроках польської мови, а й у межах інтегрованого навчання з іншими предметами гуманітарного циклу.

Проведена робота не вичерпує всіх аспектів проблеми формування пізнавальної мотивації учнів до вивчення польської мови, тому зібраний теоретичний і практичний матеріал потребує подальшого аналізу, систематизації та поглиблення. Це відкриває перспективи для вдосконалення підходів до навчання, оновлення форм і методів роботи, а також пошуку нових ефективних засобів організації навчального процесу, що сприятимуть підвищенню якості мовної освіти.

### Список літератури

1. Використання ігрових технологій у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами : навч.-метод. посібник / упоряд. В. В. Басик. Черкаси : КНЗ ЧОІПОПП ЧОР, 2025. 88 с.

2. Куля В. С. Сучасні педагогічні технології. Початкова школа : посібник для вчителя. 2-ге вид., перероб. Рівне : Фенікс, 2014. 379 с.

3. Лінгводидактичні засади навчання іноземної мови учнів старших класів загальноосвітніх навчальних закладів : навч.-метод. посібник / за наук. ред. В. Г. Редька. К. : Педагогічна думка, 2013. 360 с.

4. Недашківська Т., Шепя Н., Лещенко А. Перспективи використання віртуальних асистентів та інших інтелектуальних систем у процесі вивчення філологічних дисциплін. *Вісник науки та освіти. Серія "Педагогіка"*. 2023. № 11 (17). С. 965-977. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/38532/> (дата звернення: 10.04.2026).

5. Специфіка викладання і навчання польської мови україномовних мовців / Козаченко О. М. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/3991/1/5.pdf> (дата звернення: 10.04.2026).