

О. ЯБУРОВА, Г. ЯБУРОВА

Методичні прийоми використання навчальної гри «Інтерграйко» для реалізації принципів СЕЕН на уроках англійської мови в початковій школі

УДК 373.3.016:811:316.61:159.942

МЕТОДИЧНІ ПРИЙОМИ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ «ІНТЕРГРАЙКО» ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРИНЦИПІВ СЕЕН НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Олена Ябурова

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри теорії і практики початкової освіти
ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет»
м. Слов'янськ, Україна
ORCID 0009-0007-6459-8233
primetime3311@gmail.com

Ганна Ябурова

аспірант кафедри теорії і практики початкової освіти
ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет»
м. Слов'янськ, Україна
ORCID 0009-0008-6375-2548
yaburovaann@gmail.com

Анотація. У статті розглядаються методичні прийоми використання навчальної гри «Інтерграйко» для реалізації принципів СЕЕН (соціально-емоційного і екологічного навчання) на уроках англійської мови в початковій школі. Автори здійснили комплексний аналіз наукових публікацій в Україні та за кордоном, що висвітлюють основні принципи СЕЕН, а також дидактичні засади застосування ігор як ефективного інструменту інтеграції цих принципів у навчальний процес. Особливу увагу приділено ігровим принципам, таким як доступність, послідовність, систематичність, зацікавленість, забезпечення навчальної цілісності та інтеграція навчальних предметів.

У роботі надано детальний опис навчальної гри «Інтерграйко», можливих завдань, а також етапів її впровадження у навчальний процес. Запропонована таблиця, що демонструє кореляцію між принципами використання гри та положеннями СЕЕН, допомагає зрозуміти, як ігрові методи сприяють розвитку соціальних та емоційних компетентностей учнів, а також їх екологічної свідомості. Висвітлено методичні прийоми, які можуть бути ефективно використані для впровадження зазначених принципів через гру на уроках англійської мови. У висновках зазначено, що застосування навчальних ігор, зокрема «Інтерграйко», є важливим засобом активізації навчання та розвитку соціально-емоційних навичок молодших школярів, що є ключовим для сучасного освітнього процесу.

Ключові слова: соціально-емоційна та екологічна освіта (SEEE); навчальні ігри; методичні прийоми; уроки англійської мови; початкова школа; ігрове навчання; соціальні компетентності; емоційний розвиток; екологічна свідомість.

Постановка проблеми в загальному вигляді. У сучасній освіті важливим аспектом є пошук ефективних методичних прийомів, які б сприяли інтеграції різних навчальних дисциплін та розвитку критичного мислення учнів.

Враховуючи цей контекст, велику роль у реалізації принципів СЕЕН (система емоційно-інтелектуального навчання) на уроках англійської мови в початковій школі можуть відігравати навчальні ігри, зокрема гра «Інтерграйко». Вона має потенціал для розвитку не лише мовних навичок, а й емоційної компетентності учнів, що є важливим компонентом ефективної навчальної діяльності. Зокрема, через інтерактивні завдання та ситуації, що виникають у процесі гри, учні вчаться розв'язувати проблеми, співпрацювати, виявляти емпатію та застосовувати англійську мову в реальних життєвих контекстах.

Водночас, хоча ігрові методи навчання здобули визнання за своєю ефективністю, питання їх інтеграції в педагогічний процес, що орієнтується на принципи СЕЕН, залишається недостатньо дослідженим. Відсутність чіткої методики використання гри «Інтерграйко» для реалізації цих принципів на уроках англійської мови в початковій школі створює певні труднощі для педагогів. Для забезпечення максимальної ефективності використання цієї гри необхідно розробити конкретні методичні прийоми, що дозволять поєднати елементи емоційного та інтелектуального розвитку учнів із засвоєнням іноземної мови, а також з урахуванням вікових особливостей та потреб учнів початкової школи.

Необхідно розробити чіткі рекомендації щодо того, як організувати процес використання цієї гри на уроках англійської мови, щоб вона максимально сприяла реалізації принципів СЕЕН. Особливо важливим є врахування вікових особливостей учнів, їх готовності до співпраці та здатності застосовувати нові знання в контексті реального життя. Тому актуальним є питання створення методичних прийомів, що дозволять органічно інтегрувати гру в навчальний процес, забезпечуючи не лише розвиток мовних навичок, а й формування емоційної компетентності учнів.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Аналіз досліджень щодо впровадження соціально-емоційного та етичного навчання (СЕЕН) в практику викладання у початковій школі надано в роботах багатьох закордонних вчених. J. Durlak, C. Domitrovich, M. Elias, S. Jones, J. Kahn, D. Meyers, R. Weissberg, R. Taylor, N. Humphrey, E. Oberie розглядають ефективність СЕЕН та визначають його вплив на академічну успішність, емоційний добробут і соціальну поведінку учнів. M. Elias зосереджується на тому, як СЕЕН може підтримувати і покращувати навчальні досягнення через покращення емоційної регуляції, розвиток соціальних навичок, інклюзивність і толерантність, інтеграцію емоційного навчання з академічними завданнями для створення повного навчального досвіду. K. Schonert-Reichi розглядає сучасні дослідження і

практики СЕЕН, фокусуючись на перспективних результатах інтеграції цього підходу та перешкодах, які виникають під час впровадження (Schonert-Reichi, 2019). В Україні серед досліджень щодо соціально-емоційного навчання (СЕЕН) для початкових класів, які привертають увагу, зазначимо дослідження О. Кравченко та А. Синякової, в якому автори обговорюють методи інтеграції СЕЕН в уроки англійської мови, що сприяють розвитку співчуття та позитивної взаємодії (Кравченко, Синякова, 2020). Н. Дмитрієва та І. Кушнір досліджують вплив соціально-емоційного навчання на зниження агресії та булінгу серед учнів молодших класів та зосереджуються на практиках, які використовуються для навчання іноземних мов і як ці практики підтримують соціальні навички (Дмитрієва, Кушнір, 2021).

Для написання статті, яка ілюструє імплементацію навчальних ігор в академічну діяльність здобувачів початкової освіти на уроках англійської також проаналізовано праці закордонних та українських вчених: Н. Chen, С. Clark, Н. Reinders, Н. Hung, О. Козлова, О. Семенюк, О. Лозова, Т. Заворотченко, Л. Шевченко. У цих роботах обговорюється застосування дидактичних ігор для активізації процесу навчання англійської мови, зосереджуючи увагу на принципах інтерактивності та залучення, доступності та спрямованості на практичне застосування.

Дослідженням використання ігор для формування соціальних та емоційних навичок у молодших школярів на уроках англійської мови з акцентом на розвиток емпатії та командної роботи займалася Н. Ковальчук, О. Бондаренко та О. Мельник, які розглядали принципи, на яких побудовані ігрові методи для розвитку соціально-емоційних навичок учнів, таких як саморегуляція, емпатія та відповідальність (Ковальчук, Бондаренко, 2021). О. Задорожня (2020) досліджувала соціально-емоційне навчання як основу ігрових методів у викладанні англійської у початковій школі.

Формулювання цілей статті. Стаття має на меті розкрити методичні прийоми використання навчальної гри «Інтерграйко» для реалізації принципів соціально-емоційного навчання (СЕЕН) на уроках англійської мови в початковій школі. У ній буде проаналізовано дидактичні принципи створення ігор, які сприяють розвитку когнітивних та емоційних компетенцій учнів з урахуванням їх вікових особливостей і потреб. Окрема увага буде приділена методичним підходам інтеграції гри «Інтерграйко» в навчальний процес, що включає активізацію мовної та мовленнєвої діяльності та формування соціальних навичок через ігрові етапи уроку. Аналіз буде зосереджений на тому, як ігрова діяльність на прикладі гри «Інтерграйко» допомагає учням розвивати саморегуляцію,

емоційну свідомість та ефективні міжособистісні взаємодії, що є основою соціально-емоційного навчання. Крім того, розглянуто вплив гри на формування відповідальності та здатності до прийняття обґрунтованих рішень у процесі колективної діяльності. У статті також буде проведено порівняння принципів використання гри з основними компонентами СЕЕН, що дозволить чітко визначити педагогічні стратегії для досягнення максимальної ефективності в навчанні. Завершенням стане розгляд методичних аспектів впровадження гри в навчальну практику в контексті цілісного розвитку учнів.

Результати дослідження. Дидактика імплементації ігрової діяльності у процес вивчення іноземної мови, яка вивчає методи і стратегії впровадження ігрових елементів у навчання для досягнення ефективності в засвоєнні іноземної мови, формулює групу основних принципів для створення мотивації для навчання, покращення взаємодії учнів, розвитку когнітивних та соціальних навичок, а також позитивної атмосфери для навчання. При розробці гри «Інтерграйко» було виділено ряд основних дидактичних принципів, які є надзвичайно важливим для забезпечення ефективності процесу навчання і розвитку учнів. Ці принципи допомагають створити умови, за яких гра не лише сприяє засвоєнню навчального матеріалу, а й стимулює учнів до активної участі, розвитку критичного мислення та творчих здібностей.

Наведемо основні причини, чому дотримання дидактичних принципів є необхідним при розробці навчальних ігор. По-перше, дидактичні принципи допомагають організувати навчальну гру таким чином, щоб вона була максимально ефективною з точки зору досягнення навчальних цілей. Принципи *доступності, послідовності та систематичності* дозволяють розробити гру, яка відповідатиме рівню знань учнів і буде органічно вписуватися в навчальний процес. Це дозволяє уникнути ситуацій, коли гра стає або занадто складною, або надто легкою, що може знизити її ефективність.

Другим важливим дидактичним принципом створення ігор є *підвищення мотивації та зацікавленості*. Дотримання принципу мотивації та інтересу забезпечує, щоб ігрові завдання були цікавими і захоплюючими для учнів, що сприяє підвищенню їхньої внутрішньої мотивації до навчання. Ігри, які відповідають інтересам і потребам дітей, стимулюють їх до активної участі в навчальному процесі, що особливо важливо в молодшому шкільному віці, в якому учні потребують регулярної зміни активностей та емоційної залученості, щоб підтримувати їх інтерес до навчання.

Забезпечення навчальної цілісності та цілеспрямованості, як один з принципів створення навчальних ігор, допомагає зберегти фокус на конкретних

цілях і завданнях, яких потрібно досягти в процесі гри. Кожен елемент гри повинен бути орієнтований на вирішення навчальної задачі, що дозволяє ефективно інтегрувати теоретичні знання і практичні навички, а також забезпечити плавний перехід від однієї теми до іншої, що надає грі явної навчальної цінності. Адаптивність ігор до зміни навчальних обставин робить їх універсальними та забезпечує гнучкість навчального процесу. Ігри можуть бути використані як спосіб неформального оцінювання знань та навичок учнів, що дозволяє викладачеві краще розуміти їхній прогрес, а учням ставити перед собою цілі щодо поліпшення своїх навичок, що сприяє саморозвитку учнів.

Дидактичні принципи, такі як принцип *активності учнів, взаємодії, розвитку критичного мислення і творчих здібностей*, забезпечують не тільки розвиток мовних навичок, а й сприяють загальному когнітивному розвитку. Ігри можуть стимулювати учнів до розв'язання проблем, прийняття рішень, комунікації та співпраці, що важливо для формування соціальних навичок. Ігри, що вимагають стратегічного мислення, допомагають учням розвивати навички аналізу та оцінки ситуацій, покращувати концентрацію та зосереджувати увагу. Таким чином, ігри, розроблені з урахуванням дидактичних принципів, мають комплексний вплив на розвиток особистості учня.

Дотримання принципу *індивідуалізації та доступності* в ігрових завданнях дозволяє створити комфортне середовище для кожного учня. Ігри, що враховують індивідуальні особливості учнів (рівень підготовленості, здібності, інтереси), дозволяють кожному дитині відчувати себе успішним у навчанні. Це знижує стрес і тривогу, допомагаючи дітям сприймати навчальний процес як цікаву і нестресову діяльність. Принцип *інтеграції навчальних предметів* дозволяє поєднувати англійську мову з іншими предметами, такими як математика, історія або мистецтво, що робить навчання більш комплексним. Тож, створення ігор на основі реальних ситуацій з інших предметів допомагає учням зрозуміти практичне застосування мови, що створює асоціативні зв'язки та полегшує запам'ятовування нової лексики та граматичних структур.

Авторська гра «Інтерграйко» призначена для інтерактивного вивчення іноземної мови в початкових класах через гру, що сприяє розвитку мовних навичок, логічного мислення та креативного підходу до навчання. Гра створює інтерес до навчання завдяки своїй захоплюючій формі з екологічного матеріалу та візуальним елементам, що підвищує інтерактивність та мотивацію на уроці. Окрім навчального ефекту, гра «Інтеграйко» має важливу екологічну складову. Корпус гри виготовлений з екологічно чистих матеріалів, що підкреслює важливість збереження природи та екології. Певна мультимодальність навчання,

яка полягає в поєднанні вивчення мови з візуальними, слуховими та практичними завданнями сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Робота в групах або парах під час ігри дозволяє дітям обговорювати завдання, допомагати один одному та розвивати комунікативні навички через соціальну взаємодію. Завдання з логічними елементами (наприклад, побудова правильних речень або співвіднесення лексичних одиниць) стимулюють аналітичне мислення.

Ігровий процес поєднує елементи навчання ігровими методами, що дозволяють дітям не тільки опанувати нову лексику і граматику, а й розвивати навички розв'язання задач, співвіднесення елементів і мислення через візуальні образи. Компоненти гри включають гральне поле, додаткові цифри, малюнки танграми та книжку із завданнями та тестами.

Поле гри складається з 15 квадратних осередків, розподілених по середині ігрової дошки, на яких нанесені цифри від 1 до 15. Це поле є основною частиною ігрового процесу, де учні виконують завдання, націлені на засвоєння мовного матеріалу. Кожен квадрат містить певну мовну одиницю (слово, фразу, граматичну конструкцію), яку учень повинен співвіднести з відповідною цифрою. У комплект гри входить набір з 15 додаткових цифр, які не прив'язані до поля та використовуються для співвіднесення з іншими елементами гри. Ці цифри можуть бути використані як «коди» для певних мовних завдань – наприклад, для позначення порядку слів у реченні або відповідних значень лексичних одиниць.

Центральним елементом гри є танграм, який складається з кількох частин, що складаються з 15 сегментів. Після того як учень виконує завдання та правильно розташовує цифри на полі, він перевертає дошку і отримує цілу картинку-танграм. Кожен етап гри надає фрагмент цього малюнка, і, зібравши всі частини, учень отримує результат – повну картину, яка підтверджує правильність виконаного завдання.

До гри додається спеціальна книжка, яка містить завдання та тести, що сприяють поглибленому вивченню іноземної мови. Завдання охоплюють різні аспекти мовного навчання, включаючи лексичні вправи, граматичні тести, аудіовізуальні завдання на слухання і розуміння, а також вправи на застосування мови в реальних ситуаціях. У книжці до гри представлені різноманітні завдання, що сприяють розвитку мовних навичок і здатності застосовувати мову в різних контекстах:

- **тести на перевірку лексики:** завдання для запам'ятовування нових слів, фраз і виразів, а також їх правильного застосування в контексті;
- **граматичні вправи:** завдання на побудову правильних речень,

запитань, використання граматичних форм (часи, відмінки, модальні дієслова тощо);

– **завдання на слухання:** аудіо матеріали, де учні мають правильно відповісти на питання, що допомагає розвивати навички сприйняття на слух;

– **креативні завдання:** вправи, що стимулюють учнів до складання діалогів, коротких історій або творчих описів, що включають використання нової лексики та граматики.

Методика використання гри «Інтерграйко» передбачає активну участь учнів в процесі навчання через інтерактивні завдання, де важливу роль відіграє логічне мислення, пам'ять та креативність. Гра може легко адаптуватися до різних етапів навчання (наприклад, введення нових лексичних одиниць або граматичних конструкцій, активізація навчального матеріалу, контроль сформованості навичок застосування одиниць мови), що робить їх універсальними. Включення гри у навчальний процес робить його більш динамічним і різноманітним, що сприяє покращенню уваги учнів. Гра «Інтерграйко» охоплює кілька етапів:

1. Крок 1. Учитель надає учням завдання, яке містить різноманітні мовні елементи, пов'язані з вивченою лексикою або граматикою. Завдання можуть включати переклад слів, утворення фраз, формулювання запитань чи відповіді. Гра може проводитися як індивідуально, так і в групах, де учні можуть обговорювати свої відповіді і допомагати один одному в процесі навчання. Учні вчаться враховувати думки інших, що покращує їхню здатність до співчуття та порозуміння. Інтеграція цієї гри в навчальний процес дозволяє застосовувати різноманітні методи та технології, які відповідають різним стилям навчання. Це дає можливість адаптувати навчання під індивідуальні потреби та інтереси учнів, що, в свою чергу, сприяє досягненню кращих результатів. Викладачі можуть комбінувати традиційні та інноваційні підходи, створюючи багатогранне навчальне середовище.

2. Крок 2. Учні використовують додаткові цифри для співвіднесення їх із відповідними елементами на полі. Цей крок вимагає від учнів глибшого розуміння мовних одиниць та їхнього правильного застосування. Гра надає можливість учням застосовувати теоретичні знання у практичних ситуаціях, що істотно покращує їхнє розуміння та засвоєння матеріалу. Контекстуалізація навчання дозволяє учням спостерігати, як використовуються мовні структури у реальному спілкуванні, що формує асоціативні зв'язки між лексикою, граматичними конструкціями та їхнім застосуванням у житті. Через гру учні постійно повторюють нові слова та граматичні структури, що допомагає

закріпити їх у пам'яті.

3. Крок 3. Після виконання завдання, учень перевертає картки з цифрами і формує частини малюнка танграми. Кожен правильний крок наближає учня до завершення малюнка, що є своєрідним «нагородою» за правильно виконану роботу. Гра заохочує учнів до самостійної практики та допомагає розвивати навички самостійного навчання. Учні вчаться вибирати стратегії гри, що розвиває їхню здатність до критичного мислення.

4. Крок 4. Після того, як учень зібрав усі частини малюнка, він перевіряє свою роботу, порівнюючи з ключами відповідей, що додаються до гри. Це дозволяє не тільки самостійно перевірити виконання завдання, а й зрозуміти помилки, якщо вони були. Можливість індивідуалізації навчання під час проведення гри адаптує процес контролю знань під потреби учнів. Гра може бути використані як спосіб неформального оцінювання знань та навичок учнів, що дозволяє викладачеві краще розуміти їхній прогрес. Після гри учні можуть ставити перед собою цілі щодо поліпшення своїх навичок, що сприяє саморозвитку. Гра забезпечує миттєвий зворотний зв'язок, що допомагає учням усвідомлювати свої помилки і покращувати навички. Обговорення ігор у групі надає можливість отримати різні точки зору і корисні поради від однокласників.

Система соціально-емоційного та етичного навчання (СЕЕН) є позитивним методом навчання в початковій школі, оскільки вона сприяє всебічному розвитку учнів, поєднуючи когнітивні, емоційні та соціальні аспекти навчання. Завдяки інтеграції емоційної складової в освітній процес, СЕЕН допомагає дітям не лише засвоювати знання, а й формувати важливі навички саморегуляції, емпатії, співпраці та вирішення конфліктів, що є основою їхньої успішної соціалізації та адаптації в різноманітних соціальних ситуаціях. У початковій школі, коли діти ще формують основи своєї емоційної грамотності, СЕЕН сприяє створенню безпечного та підтримуючого навчального середовища, де кожен учень має можливість виявляти і розвивати свої емоційні та соціальні навички через практичні завдання, що активізують їхню взаємодію, креативність та критичне мислення. Це дозволяє значно підвищити ефективність навчання, зменшити рівень стресу та сприяє формуванню позитивного ставлення до навчального процесу.

Гра «Інтерграйко» ефективно імплементує принципи системи емоційно-інтелектуального навчання (СЕЕН), поєднуючи когнітивні, емоційні та соціальні аспекти розвитку учнів. У її основі лежить принцип інтеграції навчання з емоційною підтримкою, що дозволяє створити середовище для розвитку таких важливих компонентів СЕЕН, як емоційна саморегуляція, емпатія та соціальна

компетентність. Завдяки інтерактивним завданням, що вимагають активної мовної практики та взаємодії, учні не лише навчаються використовувати іноземну мову, а й формують здатність усвідомлювати, регулювати і конструктивно виражати свої емоції – ключові аспекти емоційного інтелекту. Гра сприяє розвитку соціальних навичок через колективну діяльність, де учні взаємодіють, співпрацюють і вирішують проблеми разом, що дозволяє розвивати соціальну відповідальність, співчуття та конструктивне вирішення конфліктів, що є важливою частиною соціальної компетентності в рамках СЕЕН. Крім того, завдяки створенню безпечного і підтримуючого середовища для навчання, гра сприяє формуванню позитивної мотивації та самоповаги учнів, що дозволяє їм досягати кращих результатів у навчанні та розвивати внутрішню мотивацію до подолання труднощів. Всі ці елементи інтеграції когнітивного, емоційного та соціального навчання через гру є основою для формування гармонійної особистості, готової до успішної соціалізації та взаємодії в сучасному суспільстві.

Кореляція принципів використання гри «Інтерграйко» та положень системи емоційно-інтелектуального навчання (СЕЕН) є цікавою як в науковому, так і в практичному плані, оскільки вона дозволяє дослідити ефективність інтеграції емоційного і когнітивного розвитку через ігрові методи в контексті сучасної освіти. У науковому плані така кореляція відкриває нові можливості для вивчення взаємозв'язку між різними компонентами емоційно-інтелектуального розвитку, зокрема, як емоційна саморегуляція, емпатія, соціальна адаптація і співпраця впливають на навчальний процес. Гра, як метод активного навчання, сприяє розвитку цих навичок через безпосередній досвід учнів, що дозволяє дослідникам проводити детальний аналіз того, як емоційно забарвлені ситуації, що виникають під час гри, можуть сприяти покращенню когнітивних досягнень і розвитку мовних навичок.

У практичному плані кореляція принципів гри «Інтерграйко» і СЕЕН дозволяє вчителям створювати більш ефективні методики навчання, що відповідають потребам учнів початкової школи. Використання ігрових методів у контексті СЕЕН дозволяє знизити стрес і тривогу, які часто супроводжують традиційні форми навчання, та створити атмосферу, в якій учні можуть сприймати навчання як захоплюючий процес, що стимулює не лише їхню інтелектуальну активність, а й емоційне і соціальне зростання. Ігри на уроках англійської мови, наприклад, активують емоційну мотивацію учнів, що допомагає краще засвоювати матеріал, одночасно сприяючи розвитку важливих соціальних навичок, таких як співпраця, комунікація, вирішення конфліктів та

управління емоціями. Таким чином, кореляція між принципами гри та СЕЕН є надзвичайно перспективною, оскільки вона не лише допомагає створювати більш ефективні й комфортні умови для навчання, а й сприяє розвитку у дітей важливих життєвих навичок, необхідних для їхньої соціалізації і майбутнього успіху в різних сферах діяльності. Наведемо сутність кореляції принципів використання гри «Інтерграйко» та положень СЕЕН у зведеній таблиці.

Принцип використання ігри «Інтерграйко»	Положення СЕЕН	Сутність кореляції принципів використання гри та положень СЕЕН
Активна участь та взаємодія учнів	Соціальна взаємодія	Соціально-емоційне навчання акцентує на важливості взаємодії, що допомагає формувати здорові міжособистісні стосунки та навички командної роботи. У процесі гри учні вчаться слухати один одного, висловлювати свої думки і поважати думки інших, що є ключовим для формування соціальних зв'язків.
Створення підтримуючого середовища	Безпечне середовище	Соціально-емоційне навчання передбачає створення безпечного середовища, в якому учні можуть вільно висловлювати свої думки та почуття та акцентує на розвитку емоційної грамотності. Позитивне підкріплення та конструктивний зворотний зв'язок, що супроводжують ігрову діяльність, сприяють формуванню впевненості в учнів і зниженню їхньої тривожності та заохочує учнів до експериментів і ризиків, необхідних для навчання, без страху невдачі.
Розвиток критичного мислення і етичних цінностей	Етична свідомість	Соціально-емоційне навчання включає етичні аспекти, що формують у дітей здатність до аналізу ситуацій з точки зору моральних норм і цінностей. Залучення до ігрової діяльності дозволяє учням ставити питання про справедливість, чесність і відповідальність, що є важливими складовими етичного навчання.
Стимулювання емпатії та самоусвідомлення	Емпатія	Ігри часто вимагають від учнів проявляти емпатію, що є важливим елементом Соціально-емоційне навчання залучає до ролей і сценаріїв у грі допомагає учням розуміти точки зору інших, що, у свою чергу, сприяє розвитку самоусвідомлення. Учні вчаться розпізнавати та регулювати свої емоції, а також усвідомлювати, як їхні дії впливають на інших, що сприяє формуванню емоційної інтелігентності.
Оцінка та аналіз ігрових практик	Рефлексія	Регулярний аналіз використання ігрових методів є важливим для покращення навчального процесу. Такі оцінювання можуть включати

		елементи саморефлексії, де учні оцінюють свій емоційний стан та соціальну взаємодію під час гри.
Підтримка різноманітності та інклюзії	Інклюзивність	Ігрові методи навчання можуть враховувати різноманітність учнів і сприяти формуванню інклюзивного середовища. Викладачі адаптують ігру так, щоб усі учні, незалежно від їх рівня, мали можливість брати участь і відчувати себе частиною групи. Це підтримує принципи соціально-емоційного навчання, які акцентують на повазі до різноманітності та прийнятті інших.
Формування навичок саморегуляції	Саморегуляція	Участь у іграх сприяє розвитку навичок саморегуляції, оскільки учні вчаться контролювати свої емоції, відстежувати свій прогрес і ставити цілі. В ігрових ситуаціях учні можуть вчитися реагувати на невдачі, аналізувати свої дії та коригувати свою поведінку, що є важливими складовими емоційної саморегуляції.
Розвиток навичок вирішення конфліктів	Вирішення конфліктів	Ігри, що містять елементи конкуренції чи суперництва, дають можливість учням навчитися вирішувати конфлікти у безпечному середовищі завдяки моделюванню ситуацій, де учні повинні знайти компроміс або прийняти рішення в умовах суперечностей. Це сприяє розвитку навичок конструктивної комунікації та знаходження взаємовигідних рішень.
Зміцнення колективного духу	Командна робота	У рамках соціально-емоційного навчання акцент робиться на тому, що колективна діяльність через командні, або ігри в парах, допомагає учням усвідомити цінність роботи в команді та формує вміння ефективно взаємодіяти з іншими, що є ключовим для досягнення спільних цілей.

Підсумуємо методичні прийоми використання гри «Інтерграйко» в контексті СЕЕН спрямовані на активізацію мовних та мовленнєвих навичок учнів початкових класів через різноманітні інтерактивні завдання. Одним з таких прийомів є завдання на контроль і самоконтроль мовленнєвих дій учнів. Під час гри діти можуть виконувати завдання, що вимагають від них усвідомлено оцінювати правильність використання мовних конструкцій, словникового запасу та граматичних форм, а також перевіряти свої результати. Це сприяє розвитку метапізнавальних навичок, дозволяючи учням не лише практикувати мову, але й самостійно контролювати свої помилки, що є важливою складовою емоційно-інтелектуального навчання.

Іншим важливим методом є завдання на самонавчання та самооцінку, які

дозволяють учням працювати над мовленнєвими навичками без безпосереднього втручання вчителя. Наприклад, під час гри «Інтерграйко» учні можуть працювати в парах або малих групах, виконуючи завдання на створення коротких текстів або діалогів з новим мовним матеріалом. Взаємний контроль і корекція помилок між учнями сприяють розвитку комунікаційних навичок, а також підтримують рівень емоційної саморегуляції, оскільки учні вчаться надавати підтримку своїм однокласникам і не боятися помилок.

Ще одним важливим прийомом є використання гри для введення нового матеріалу та перевернутого навчання, що є ефективним методом у контексті СЕЕН. Ігрові завдання можуть бути спроектовані таким чином, щоб учні самостійно відкривали нові мовні структури або правила через практичну діяльність у процесі гри. Це дозволяє дітям не лише активізувати попередні знання, а й отримувати нові мовні навички через інтерактивний процес, що мотивує до самостійного навчання та розвитку когнітивної гнучкості. Такий підхід сприяє формуванню у дітей впевненості в їхніх мовних можливостях і підтримує емоційний комфорт під час засвоєння нових знань.

Висновки. Дослідження підтверджує ефективність використання навчальної гри «Інтерграйко» як потужного методу для реалізації принципів СЕЕН на уроках англійської мови в початковій школі. Принципи СЕЕН включають розвиток у учнів соціальних навичок, таких як співпраця, комунікація, здатність до конструктивного вирішення конфліктів, а також емоційних компетентностей, що охоплюють саморегуляцію, емпатію і усвідомлену реакцію на емоції інших. Водночас екологічний компонент сприяє формуванню відповідальності за навколишнє середовище та розвитку екологічної свідомості. Застосування ігрових методів сприяє інтеграції основних принципів СЕЕН, таких як доступність, послідовність, систематичність, зацікавленість, а також забезпечує цілісність навчального процесу та можливість інтеграції різних навчальних дисциплін.

Принципи СЕЕН, які реалізуються через гру, активно підтримують розвиток соціальних і емоційних компетентностей учнів, формують у них екологічну свідомість та відповідальність. Детально описана структура гри «Інтерграйко» і методичні прийоми її застосування на уроках англійської мови дозволяють учителям не лише організувати навчальний процес, а й забезпечити глибше залучення учнів до навчання через активну участь, колективну діяльність та емоційну взаємодію. Підсумовуючи, можна стверджувати, що інтеграція принципів СЕЕН через ігрові методи в навчання англійської мови є надзвичайно перспективною і ефективною стратегією, що

сприяє розвитку не тільки мовних, а й соціально-емоційних та екологічних навичок молодших школярів, що відповідає сучасним вимогам до освітнього процесу в умовах інтеграції когнітивних, емоційних і соціальних аспектів навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дмитрієва, Н. В., & Кушнір, І. А. (2021). Вплив соціально-емоційного навчання на зниження агресії та булінгу серед учнів молодших класів. *Науковий вісник кафедри педагогіки та психології*, 9(2), 77–85.
2. Задорожна, О. В. (2020). Соціально-емоційне навчання як основа ігрових методів у викладанні англійської мови в початковій школі. *Науковий вісник Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова*, 10, 55–62.
3. Ковальчук, Н. М. (2021). Використання ігрових методів для розвитку соціально-емоційних навичок у початковій школі на уроках англійської мови. *Педагогічний альманах*, 45, 72–78.
4. Кравченко, Л. О., & Синякова, А. В. (2020). Інтеграція соціально-емоційного навчання в освітній процес початкової школи. *Вісник сучасної освіти в Україні*, 3(1), 45–53.
5. Шевченко, Л. В. (2019). Ігрові методи для формування соціально-емоційних навичок у початковій школі на уроках англійської мови. *Інноваційна педагогіка*, 13, 99–103.
6. Bondarenko, O., & Melnyk, O. (2022). The Role of Social-Emotional Learning Through Games in Primary English Classes. *Journal of Educational Psychology*, 29(2), 145–152.
7. Chen, H. J. H., & Hsu, H. L. (2020). Game-Based Learning in the English as a Foreign Language Classroom: A Meta-Analysis of its Effects on Learner Performance and Engagement. *Educational Technology Research and Development*, 68, 957–976.
8. Durlak, J. A., Domitrovich, C. E., Weissberg, R. P., & Gullotta, T. P. (2017). *Handbook of Social and Emotional Learning: Research and Practice*. New York, NY: The Guilford Press.
4. Elias, M. J. (2019). Leveraging Social and Emotional Learning to Support Student Learning. *Educational Psychologist*, 54(1), 83–93. DOI: 10.1080/00461520.2019.1624778
9. Hung, H. T., & Young, S. S. C. (2019). A Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Motivation and Performance in English Vocabulary Acquisition. *Educational Technology & Society*, 22(2), 152–166.
10. Jones, S. M., & Kahn, J. (2017). *The Evidence Base for How We Learn: Supporting Students' Social, Emotional, and Academic Development*. The Aspen Institute National Commission on Social, Emotional, and Academic Development.
11. Oberle, E., Domitrovich, C. E., Meyers, D. C., & Weissberg, R. P. (2017). Establishing Systemic Social and Emotional Learning Approaches in Schools: A Framework for Schoolwide Implementation. *Cambridge Journal of Education*, 47(3), 277–297. DOI: 10.1080/0305764X.2016.1195790
12. Schonert-Reichl, K. A. (2019). Advancements in SEL Research and Practice: Findings from a National Survey of School Principals and a Review of the Current Evidence. *International Journal of Emotional Education*, 11(2), 3–21.

METHODICAL TECHNIQUES FOR USING THE EDUCATIONAL GAME “INTERGRAYKO” TO IMPLEMENT THE PRINCIPLES OF SEEN IN ENGLISH LESSONS IN PRIMARY SCHOOL

О. ЯБУРОВА, Г. ЯБУРОВА

Методичні прийоми використання навчальної гри «Інтерграйко» для реалізації принципів СЕЕЕ на уроках англійської мови в початковій школі

Olena Iaburova

PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of the Primary Education Theory and Practice Department
SHEI “Donbas State Pedagogical University”
Sloviansk, Donetsk region, Ukraine
ORCID 0009-0007-6459-8233
primetime3311@gmail.com

Hanna Yaburova

Postgraduate student of the Primary Education Theory and Practice Department
SHEI “Donbas State Pedagogical University”
Sloviansk, Donetsk region, Ukraine
ORCID 0009-0008-6375-2548
yaburovaann@gmail.com

Abstract. This article discusses the methodological techniques for using the educational game “Intergrayko” to implement the principles of Social-Emotional and Environmental Education (SEEE) in English language lessons in primary schools. The authors conducted a comprehensive analysis of scientific publications both in Ukraine and internationally, which highlight the key principles of SEEE, as well as the didactic foundations for using games as an effective tool for integrating these principles into the educational process. Special attention is given to the game-based principles such as accessibility, consistency, systematicity, engagement, ensuring educational integrity, and the integration of subject areas.

The paper provides a detailed description of the “Intergrayko” game, outlining the potential tasks involved and the stages of its implementation in the academic process. A table is introduced, which demonstrates the correlation between the game’s principles and the SEEE guidelines, helping to understand how game-based methods support the development of students’ social and emotional competencies, as well as their environmental awareness. The article also highlights methodological techniques that can be effectively employed to incorporate these principles through the use of the game in English lessons. By incorporating game-based learning, the authors emphasize its potential for fostering an interactive and engaging classroom atmosphere that encourages both cognitive and emotional development.

Furthermore, the study underscores the importance of integrating SEEE principles through games in developing well-rounded students. The game “Intergrayko” not only enhances language acquisition but also cultivates key social skills such as cooperation, empathy, and conflict resolution, while simultaneously promoting environmental responsibility. This dual focus supports the holistic development of primary school students, preparing them for challenges both within and outside the classroom. The authors conclude that the use of educational games, especially “Intergrayko”, is a vital tool in modern educational practices, fostering social-emotional growth and environmental consciousness in younger learners. These methods are increasingly relevant in meeting the needs of the contemporary educational system, which emphasizes the integration of cognitive, emotional, and social aspects of learning.

Keywords: Social-Emotional and Environmental Education (SEEE); educational games; methodological techniques; English language lessons; primary school; game-based learning; social competencies; emotional development; environmental awareness.

REFERENCES

1. Dmytriieva, N. V., & Kushnir, I. A. (2021). Vplyv sotsialno-emotsiinoho navchannia na znyzhennia ahresii ta bulinhu sered uchniv molodshykh klasiv [The impact of socio-emotional learning on reducing aggression and bullying among primary school students]. *Naukovyi visnyk kafedry pedahohiky ta psykholohii*, 9(2), 77–85. [in Ukrainian].
2. Zadorozhna, O. V. (2020). Sotsialno-emotsiine navchannia yak osnova ihrovykh metodiv u vykladanni anhliiskoi movy v pochatkovii shkoli [Socio-emotional learning as the basis of game methods in teaching English in primary school]. *Naukovyi visnyk Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu im. M. P. Drahomanova*, 10, 55–62. [in Ukrainian].
3. Kovalchuk, N. M. (2021). Vykorystannia ihrovykh metodiv dlia rozvytku sotsialno-emotsiinykh navychok u pochatkovii shkoli na urokakh anhliiskoi movy [The use of game methods for the development of socio-emotional skills in primary school in English lessons]. *Pedahohichniy almanakh*, 45, 72–78. [in Ukrainian].
4. Kravchenko, L. O., & Syniakova, A. V. (2020). Intehratsiia sotsialno-emotsiinoho navchannia v osvittii protses pochatkovoї shkoly [Integration of social and emotional learning into the educational process of primary school]. *Visnyk suchasnoi osvity v Ukraini*, 3(1), 45–53. [in Ukrainian].
5. Shevchenko, L. V. (2019). Ihrovi metody dlia formuvannia sotsialno-emotsiinykh navychok u pochatkovii shkoli na urokakh anhliiskoi movy [Game methods for the formation of social and emotional skills in primary school in English lessons.]. *Innovatsiina pedahohika*, 13, 99–103. [in Ukrainian].
6. Bondarenko, O., & Melnyk, O. (2022). The Role of Social-Emotional Learning Through Games in Primary English Classes. *Journal of Educational Psychology*, 29(2), 145–152.
7. Chen, H. J. H., & Hsu, H. L. (2020). Game-Based Learning in the English as a Foreign Language Classroom: A Meta-Analysis of its Effects on Learner Performance and Engagement. *Educational Technology Research and Development*, 68, 957–976.
8. Durlak, J. A., Domitrovich, C. E., Weissberg, R. P., & Gullotta, T. P. (2017). *Handbook of Social and Emotional Learning: Research and Practice*. New York, NY: The Guilford Press.
4. Elias, M. J. (2019). Leveraging Social and Emotional Learning to Support Student Learning. *Educational Psychologist*, 54(1), 83–93. DOI: 10.1080/00461520.2019.1624778
9. Hung, H. T., & Young, S. S. C. (2019). A Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Motivation and Performance in English Vocabulary Acquisition. *Educational Technology & Society*, 22(2), 152–166.
10. Jones, S. M., & Kahn, J. (2017). *The Evidence Base for How We Learn: Supporting Students' Social, Emotional, and Academic Development*. The Aspen Institute National Commission on Social, Emotional, and Academic Development.
11. Oberle, E., Domitrovich, C. E., Meyers, D. C., & Weissberg, R. P. (2017). Establishing Systemic Social and Emotional Learning Approaches in Schools: A Framework for Schoolwide Implementation. *Cambridge Journal of Education*, 47(3), 277–297. DOI: 10.1080/0305764X.2016.1195790
12. Schonert-Reichl, K. A. (2019). Advancements in SEL Research and Practice: Findings from a National Survey of School Principals and a Review of the Current Evidence. *International Journal of Emotional Education*, 11(2), 3–21.

Матеріали надійшли до редакції 21.11.2024 р.