

 <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2024-4-109-114>

 <https://orcid.org/0000-0001-8756-3727>

МОВЧАН Валентина

кандидатка педагогічних наук, доцентка, доцентка кафедри початкової освіти,
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького


e-mail: valya_movchan_@vu.cdu.edu.ua

 <https://orcid.org/0009-0000-9275-5336>

ШЕСТЕРІКОВА Яна

студентка 2 курсу ОП магістерського рівня спеціальності 013 Початкова освіта,
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького

e-mail: shesterikova.yana519@vu.cdu.edu.ua

 <https://orcid.org/0009-0000-8796-8177>

ПОДІЛЬКО Тетяна

студентка 2 курсу ОП магістерського рівня спеціальності 013 Початкова освіта,
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького

e-mail: podilko.tetiana519@vu.cdu.edu.ua

УДК 373.3.091.33:793.7:75(045)

**ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ОБРАЗОТВОРЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ
ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

У статті розкрито особливості організації образотворчої діяльності учнів початкової школи засобами ігрових технологій, специфіку застосування ігор у процесі навчання малюванню та ознайомлення дітей молодшого шкільного віку з основами мистецтвознавства; аналізується методичний аспект підготовки вчителя початкових класів до проведення ігор на уроках образотворчого мистецтва в сучасній початковій школі; розглядаються структура, дидактичні особливості ігрової діяльності учнів. Важлива увага приділяється формуванню ключових компетентностей під час проведення уроків образотворчого мистецтва в початкових класах. Наводяться приклади практичного здійснення таких ігрових завдань як «Дизайнери одягу», «Зустріч із художником», «Подорож Україною», «Знайди шедевр», «Кольорова мозаїка», «Що забув намалювати художник?» та ігор із використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Зазначено, що застосування ігрових технологій у початковій школі сприяє розвитку самостійності, пізнавальної творчої активності та засвоєнню образотворчих умінь та основ мистецтвознавчих знань.

Ключові слова: *початкова школа, вчителі початкових класів, ігрові технології, гра, ігрова діяльність, образотворча діяльність, засоби навчання, методи навчання.*

Постановка проблеми. Сучасні тенденції розвитку початкової школи базуються на застосуванні в освітньому процесі діяльнісно-творчих методів і технологій навчання, що сприяють художньо-творчому самовираженню та самореалізації учнів. Інформаційно-репродуктивні методи навчання поступаються інтерактивним, які спрямовані на формування в учнів інтересу до навчання, активізацію пізнавальної діяльності, розвиток креативності, виховання моральних цінностей та поваги до світової і національної культури. У цьому контексті ігрові технології набувають особливого значення, адже вони поєднують навчання з властивим для дітей молодшого шкільного віку прагненням до пізнання.

У працях вітчизняних науковців різнобічно висвітлено проблему застосування ігрових технологій в організації освітнього процесу в початковій школі: Л. Масол, С. Коновець охарактеризували методичні аспекти інтегрованого курсу «Мистецтво»; у працях Т. Молнар, О. Усай визначено змістову характеристику та типологію ігрових технологій; А. Білецькою, Р. Білецьким досліджено проблему використання ігрового методу навчання математики в початковій школі; Н. Бібік, Н. Мачинська, М. Опрыск узагальнили теоретичні засади використання ігрових технологій у роботі з молодшими школярами; проблеми творчого розвитку особистості фундаментально досліджені в працях І. Беха, І. Зязюна, О. Савченко, С. Сисоевої, А.Хомич.

Мета статті – обґрунтувати особливості організації образотворчої діяльності учнів початкової школи засобами ігрових технологій.

Виклад основного матеріалу. Нині, ігрові технології в початковій школі – це педагогічний інструмент, що дозволяє організувати освітній процес у цікавій, пізнавальній та інтерактивній формах. На уроках образотворчого мистецтва ігри допомагають зробити навчання захопливим, пізнавальним та ефективним, розвиваючи у дітей естетичний смак, креативне та критичне мислення. Особливо актуальним стає впровадження ігрових методів у зв'язку з необхідністю адаптувати освітній процес до викликів цифрового суспільства. Діти молодшого шкільного віку краще засвоюють нову інформацію через інтерактивні форми, які відповідають їх інтересам і уподобанням. Водночас ігрові технології сприяють зменшенню стресу під час навчання, активному залученню учнів до образотворчої діяльності, покращенню комунікації та співпраці у колективі.

Виняткова значущість застосування ігрових технологій на уроках образотворчого мистецтва у початковій школі полягає в можливості практичного застосування теоретичних знань та моделювання реальних творчих ситуацій. Застосування ігрових технологій дозволяє розвивати творчі здібності дітей через поєднання елементів гри з музикою, образотворчим мистецтвом, театром та літературою. Це не лише активізує пізнавальну діяльність, а й формує емоційну чутливість, уяву та креативне мислення учнів, що особливо важливо для їхнього різнобічного розвитку.

Гра на уроках у початковій школі є поліфункціональним явищем. Її феномен полягає в тому що, будучи розвагою і відпочинком, гра здатна перенести в процес пізнання, у творчість, у чуттєву терапію,

змодельовати тип людських відносин і проявів у практичній діяльності. У грі немає джерела знань, що пізнається, немає учнів, а є учасники гри (Білецька, Білецький, 2019).

На думку Н. Мачинської і М. Опрыск, при використанні ігрових технологій навчання завдання вчителя полягає, перш за все, у тому, щоб організувати пізнавальну діяльність учнів, у процесі якої розвивалися б їх здібності (Мачинська, Опрыск, 2019). Т. Молнар та О. Устай зазначають, що метою застосування навчально-ігрових технологій є розвиток стійкого пізнавального інтересу до навчального предмету через різноманітні ігрові форми навчання (Молнар, Устай, 2020). Вдало організована гра допомагає учням висловлювати свої ідеї та мати повагу до думок інших. Н. Заячківська і Н. Кашуба наголошують на виховному аспекті ігор. У процесі гри діти молодшого шкільного віку засвоюють норми та правила поведінки в суспільстві, важливість доброзичливого ставлення до інших і розвивають вміння співпереживати (Заячківська, Кашуба, 2021).

У процесі ігрової діяльності молодші школярі вчаться планувати, формулювати цілі, розподіляти ролі, працювати в команді, шукати нестандартні рішення і презентувати результати роботи. Важливою умовою гри є самостійність учнів, оскільки такий вид діяльності потребує здатності самостійно продукувати нові, оригінальні ідеї.

Відповідно до змістового наповнення ігри дітей молодшого шкільного віку поділено на дві групи: творчі та ігри за правилами (Бібік, 2023). В освітньому процесі початкової ланки освіти активно застосовуються творчі, сюжетно-рольові, дидактичні. Зокрема, до дидактичних відносять: сюжетно-рольові, ігри-вправи, ігри-драматизації, ігри-конструювання. Дидактичні ігри відрізняються від пізнавальних завдань наявністю притаманних грі структурних компонентів – правил, ігрових дій. Новим серед різновидів ігор за правилами виділено й описано народні й комп'ютерні ігри (Бібік, 2023).

Під час організації образотворчої діяльності учнів із застосуванням гри вчителю початкових класів, перш за все, потрібно розробити модель гри з урахуванням мети (навчальної, розвивальної, творчої), підготувати необхідні матеріали (папір, клей, фарби, олівці, мультимедійні засоби тощо), ознайомити та обговорити з учнями правила гри та послідовність дій, створити сприятливу творчу атмосферу. Варто зауважити, що завдання, які виконують учні, ма-

ють бути зрозумілими і, за потреби, можуть бути спрощені або ускладнені.

Особливістю застосування ігрових технологій у процесі образотворчої діяльності учнів є представлення результатів ігрової діяльності та рефлексія.

Образотворча діяльність у початковій школі – це можливість для учнів безперервно й послідовно розвиватися, розкривати свої творчі та інтелектуальні здібності (Мовчан, Підмогильна, 2023). Уроки образотворчого мистецтва мають широкі можливості для застосування дидактичних ігор: «Дизайнери одягу», «Зустріч із художником», «Подорож Україною», «Знайди шедевр», «Кольорова мозаїка», «Що забув намалювати художник?». Такі ігри розвивають у молодших школярів загальнокультурну компетентність, фантазію, комунікабельність, пізнавальні здібності, збагачують їхній словниковий запас та вміння знаходити і презентувати інформацію.

Наведемо приклади реалізації ігор на уроках образотворчого мистецтва у початковій школі:

Гра «Дизайнери одягу». Учням пропонується об'єднатися у команди (3–4 особи) та створити ескізи колекції святкового одягу. Кожна команда отримує завдання створити колекцію одягу у відповідній кольоровій гамі з використанням: нюансних теплих кольорів, нюансних холодних кольорів, контрастних хроматичних кольорів. Для зручності, вчитель заздалегідь готує шаблони різного одягу, які учні обирають самостійно та розфарбовують відповідно до обраної кольорової гами, потім команда має назвати представлену колекцію одягу.

Гра «Зустріч із художником»: учні виступають у ролі відомих українських художників/ниць (Марії Примаченко, Євгенії Гапчинської, Катерини Білокур, Івана Марчук, Миколи Пимоненка та ін.). Молодші школярі мають підготувати розповідь від імені обраного художника/ці та продемонструвати найулюбленіші картини. У процесі гри «Зустріч з художником» учні обмінюються досвідом роботи з інформацією та враженнями.

Гра «Подорож Україною», метою якої є поглибити знання і зацікавити культурною спадщиною України. Учні уявляють, що мають можливість відвідати будь-яке місто України і розповісти, які пам'ятки архітектури, художні галереї, скульптури вони планують відвідати у цьому місті.

Гра «Кольорова мозаїка»: учні мають створити гармонійні композиції в техніці паперової аплікації із запропонованих кольорів.

Гра «Чарівна палітра»: вчитель пропонує фрагменти відомих картин, а учні мають

відгадати назву або автора твору. Також можна запропонувати учням допомогти правильно розподілити кольори в картині. Учитель заздалегідь готує пазли і розмальовки.

Гра «Що забув намалювати художник?». Молодшим школярам учитель пропонує домалювати фрагмент зображення натюрморту із урахуванням законів композиції, стилю та колориту запропонованого фрагменту твору.

Ігри з використанням інформаційно-комунікаційних технологій: мультимедійні пазли (складання картин на інтерактивній дошці)²; за допомогою нейромережі ChatGPT учням можна запропонувати створити для умовного замовника картину, яка задовольнила б його уподобання і смаки. Цікавою для молодших школярів буде гра³, під час якої учні мають відгадати зображення предмета який створений штучним інтелектом, а не людиною. Сучасні вчителі початкових класів можуть створювати ігри використовуючи відповідні онлайн сервіси і платформи: GameMaker, Constructor, Classcraft, Learningapps, Mine Test тощо.

На нашу думку, в епоху діджиталізації, крім традиційних ігрових методів, учителям початкових класів варто звернути увагу на інтернет сервіси, що стають більш поширеними в умовах технологічного прогресу.

Практичний досвід засвідчує, що впровадження ігор на уроках образотворчого мистецтва позитивно впливає на ефективність засвоєння мистецтвознавчих знань та формування художніх умінь у молодших школярів. Зокрема, використання нетрадиційних художніх технік малювання у поєднанні з ігровими завданнями стимулює інтерес учнів до різних видів образотворчої діяльності. Наприклад, гра «Чарівні фарби»: учням пропонується створити якомога більше кольорів лише за допомогою пари основних – червоного і жовтого, червоного і синього або жовтого і синього. Перед початком гри вчитель має нагадати учням, що існують три основні хроматичні кольори (жовтий, червоний, синій), змішуючи які у різних пропорціях можна отримати низку відтінків похідних кольорів (зеленого, помаранчевого, фіолетового). Така гра допомагає дітям краще зрозуміти колористику та розвиває їхні художні навички. Для розвитку композиційних нави-

² Див.: <https://artsandculture.google.com/experiment/puzzle-party/EwGBPZllzvOKR>.

³ Див.: <https://artsandculture.google.com/experiment/odd-one-out/wAHNn4JsVTFOiw?cp=eyJyZWZlcnJhbHNjb3JlIjo2NX0>

чок та розумінню структури побудови пейзажу можна застосувати гру «Створи пейзаж», завдання якої полягає в тому, що учні методом штампування осіннім листям створюють живописний пейзаж.

Цифрові ігрові завдання, які легко можна створити відповідно до вікової категорії учнів на платформі LearningApps: «Назви правильно колір», «Колір і почуття», «Так чи не так», доречно застосовувати при вивченні тем з основ кольорознавства. Такі комп'ютерні ігри сприятимуть розвитку естетичного сприйняття кольору та уяви. При ознайомленні учнів початкових класів з видами і жанрами образотворчого мистецтва та відомими художниками можна застосувати ігри «Прибери зайве», «Мистецьке лото». Застосування ігрових технологій на уроках образотворчого мистецтва підвищує інтерес учнів до предмета, сприяє розвитку асоціативно-образного мислення та формує стійкий інтерес до мистецтва загалом. Раціональне поєднання навчальних вправ з ігровими методами під час практичних завдань викликає в учнів позитивні емоції та спонукає до активної участі в освітньому процесі.

Зацікавленість у дітей молодшого шкільного віку викликають ігри з конструктором LEGO: «Кольорові асоціації», «Фантастична істота», «Збери за кольором» (Рома, 2018). Перевагами конструктора LEGO є практичність і доступність, що дають можливість молодшим школярам працювати з реальними об'єктами та моделями. Учні мають змогу експериментувати, перевіряти свої ідеї в дії, оцінювати результати і вдосконалювати конструкції. Наприклад, вони можуть зібрати міст чи механізм, оцінюючи його стійкість і функціональність. Такий підхід не лише розвиває їхню уважність і здатність працювати з деталями, але й формує вміння знаходити й виправляти помилки.

На уроках образотворчого мистецтва ігрові технології допомагають дітям молодшого шкільного віку виразити емоції, уяву, фантазію через художню діяльність.

Варто зауважити, що гру на уроках образотворчого мистецтва учитель модерує та підтримує активну діяльність молодших школярів. Ігрові технології дозволяють легко адаптуватися до різних рівнів образотворчих здібностей учнів, формуючи у них не лише знання та навички з мистецтва, а й такі ключові компетентності як креативність, робота в команді, емоційний інтелект та вміння вирішувати проблеми (Масол, 2019).

При підготовці вчителя початкових класів до уроку образотворчого мистецтва, що передбачає гру, необхідно: враховувати

послідовність гри, передбачити часові межі, врахувати рівень образотворчих здібностей і вікові особливості учнів. Доцільність застосування ігор для розвитку образотворчих здібностей і мистецтвознавчих знань різна.

Поділяємо точку зору науковців Н. Мачинської та М. Оприск щодо підвищення ефективності навчання при систематичному використанні ігор на уроках. Успіх використання ігор залежить від атмосфери та мовного спілкування, яку вчитель створює в класі. Важливо, щоб учні звикли до такого спілкування, захопилися і стали разом з учителем учасниками цього процесу (Мачинська, Оприск, 2019)

Відтак, можемо констатувати, що на уроках образотворчого мистецтва педагог фасилітує процес діяльності учнів, за потреби відповідає на запитання, заохочує до фантазування та художніх експериментів. Рефлексія є обов'язковим етапом гри на уроках образотворчого мистецтва. Учні демонструють або презентують результати роботи, аналізують досвід роботи, розповідають що їм сподобалося і що вони нового дізналися. Вчитель відзначає креативність, зусилля учнів та врахування ними образотворчої грамоти (законів композиції, колориту і стилю). Учні розповідають, що їм сподобалося та які виникали труднощі. Також варто обговорити з учнями де можуть знадобитися здобуті знання і навички.

Важливо розуміти, що ефективність застосування ігор на уроці залежить від вчителя як основного суб'єкта освітнього процесу. Звичайно, найголовнішою умовою є активне залучення всіх у класі до такого виду діяльності, зважаючи на здібності, вмотивованість кожного учасника. На думку Н. Бібік ефективність ігрової діяльності в освітньому процесі початкової школи забезпечується через урахування вікових характеристик та пізнавальних інтересів учнів, налагодження партнерської взаємодії, реалізацією розгорненої структури ігрової діяльності в усіх її складових частинах; стимулювання мотиваційно-розвивального враження у методиці організації гри шляхом використання методичних прийомів, адекватних властивостям різного виду ігор (Бібік, 2023).

Методично побудована гра на уроках образотворчого мистецтва відкриває перед молодшими школярами можливості для розвитку гнучких навичок: планування, організації, аргументації ідей, самостійності, вміння домовлятися і творчо вирішувати проблеми. Ігрова діяльність допомагає сформулювати ці навички у практичній роботі через дослідження та створення продук-

ту (картини, панно, аплікації, колажу тощо). У процесі гри під час образотворчої діяльності учні початкової школи проявляють фантазію, інтелектуальні, комунікативні та творчі здібності.

На уроках образотворчого мистецтва гра є унікальним інструментом для розвитку емоційної чутливості, естетичного сприйняття та творчого мислення учнів. Крім того, у процесі гри можуть інтегруватися завдання з різних навчальних предметів та видів мистецтва.

У процесі гри учні початкової школи розвивають здатність працювати в команді, аналізувати інформацію, приймати самостійні рішення та взаємодіяти з однолітками. Важливою умовою ефективної гри на уроках образотворчого мистецтва є партнерська роль педагога, який створює позитивний клімат для творчого розвитку, виступаючи фасилітатором і наставником. Педагог стимулює природну допитливість дітей, мотивує їх до творчих пошуків та допомагає подолати страх помилок, закладаючи тим самим основу для формування креативного мислення в майбутньому. На значущості цих завдань акцентовано в Державному стандарті початкової освіти та чинних Типових освітніх програмах мистецької освітньої галузі.

Висновки і перспективи подальших досліджень. На уроках образотворчого мистецтва у початковій школі гра є унікальним засобом розвитку емоційної чутливості, естетико-ціннісного сприйняття та художньо-образного мислення учнів. Особливо актуальним стає впровадження ігрових технологій у зв'язку з необхідністю адаптувати освітній процес до викликів діджиталізації навчання. Діти молодшого шкільного віку краще засвоюють нову інформацію через цифрові ігрові завдання, що відповідають їхньому досвіду, уподобанням та інтересам. Водночас ігрові технології сприяють зменшенню стресу, покращенню співпраці та комунікації в учнівському колективі. У процесі гри учні проявляють індивідуальні інтереси, творчі можливості, вчаться виражати думки і ідеї, набувають досвіду успіхів і досягнень. Застосування ігрових технологій на уроках образотворчого мистецтва сприяє не лише розвитку художніх здібностей учнів, але й ключових компетентностей.

Проведене дослідження не вичерпує усіх проблем застосування гри на уроках образотворчого мистецтва у початковій школі. До перспективних напрямів відносимо підготовку майбутніх учителів початкових класів до керівництва ігровою діяльністю молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва.

Список бібліографічних посилань

- Бібік, 2023 – Бібік, Н. (2023). Гра в навчанні молодших школярів: варіативність підходів до застосування. *Український педагогічний журнал*, 3: 185–192. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2023-3-185-192>
- Білецька, Білецький, 2019 – Білецька, Л.С., Білецький, Р.Р. (2019). Особливості використання ігрового методу навчання математики в початковій школі. *Педагогічні науки: збірник наукових праць*, 87: 47–51. <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2019-87-7>.
- Заячківська, Кашуба, 2021 – Заячківська, Н.М., Кашуба, Н.Р. (2021). Ігрова діяльність як невід'ємний компонент навчання молодших школярів. *Молодий вчений*, 9(97): 16–18. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-9-97-4>
- Масол, 2019 – Масол, Л.М. (2019). Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 3–4 класах на засадах компетентного підходу: навч.-метод. посіб. Київ: Генеза. 207 с.
- Мачинська, Оприск, 2019 – Мачинська, Н.І., Оприск, М.А. (2019). Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Молодий вчений*, 10(74): 229–232. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/1715/1681>
- Мовчан, Підмогиляна, 2023 – Мовчан, В.І., Підмогиляна, Л.В. (2023). Особливості підготовки майбутніх учителів початкових класів до образотворчої діяльності учнів. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: Педагогічні науки*, 4: 122–127
- Молнар, Устай, 2020 – Молнар, Т.І., Устай, О.Ю. (2020). Змістова характеристика навчально-ігрових технологій, їх типологія. *Наука майбутнього*, 2(6): 109–113. URL: http://dspace.msu.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/7585/1/Semantic_%20characteristics_%20of_educational%20_and%20_game%20technologies_%20their_%20typology.pdf
- Рома, 2018 – Рома, О.Ю. (2018). Гра по-новому, навчання по-іншому: методичний посібник. Київ: The LEGO Foundation. 44 с.

References

- Bibik, N. (2023). Game in teaching younger schoolchildren: variability of approaches to application. *Ukrainian Pedagogical Journal*, 3: 185–192. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2023-3-185-192> [in Ukr].
- Biletska, L.S., Biletsky, R.R. (2019). Peculiarities of using the game method of teaching mathematics in primary school. *Pedagogical Sciences: Collection of Scientific Papers*, 87: 47–51. <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2019-87-7> [in Ukr].
- Zayachkivska, N.M., Kashuba, N.R. (2021). Game activity as an integral component of the education of younger schoolchildren. *Young scientist*, 9(97): 16–18. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-9-97-4> [in Ukr].
- Masol, L.M. (2019). New Ukrainian School: Teaching Methodology of the Integrated Course “Art” in Grades 3–4 Based on the Competency Approach: Educational and Methodological Manual. Kyiv: Geneza. 207 p. [in Ukr].
- Machynska, N.I., Oprysk, M.A. (2019). Theoretical aspects of the use of game technologies in lessons in primary school. *Young scientist*, 10(74): 229–232. Retrieved from <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/1715/1681> [in Ukr].

Movchan, V.I., Pidmogylna, L.V. (2023). Peculiarities of training future primary school teachers for students' visual arts activities. *Bulletin of the Bohdan Khmelnytskyi National University of Cherkasy. Series: Pedagogical Sciences*, 4: 122–127 [in Ukr].

Molnar, T.I., Ustay, O.Yu. (2020). Content characteristics of educational and gaming technologies, their typology. *Science of the Future*, 2(6): 109–113. Retrieved from <http://dspace.msu.edu.ua:8080/jspui/bitstream>

/123456789/7585/1/Semantic_%20characteristics_%20of_educational%20_and%20_game%20technologies_%20their_%20typology.pdf [in Ukr].

Roma, O.Yu. (2018). Playing in a new way, learning in a different way: a methodological manual. Kyiv: The LEGO Foundation. 44 c. [in Ukr].

MOVCHAN Valentyna

Ph.D in Pedagogy, Associate Professor, Associate Professor at Department of Primary Education, Bohdan Khmelnytsky National University in Cherkasy

SHESTERIKOVA Yana

2nd year student of the Master's level educational program in the specialty 013 Primary Education, Bohdan Khmelnytsky National University in Cherkasy

PODILKO Tetiana

2nd year student of the Master's level educational program in the specialty 013 Primary Education, Bohdan Khmelnytsky National University in Cherkasy

FEATURES OF THE ORGANIZATION OF VISUAL ACTIVITIES OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS BY MEANS OF GAME TECHNOLOGIES

Summary. *Introduction. Modern trends in primary school development are based on the use of activity and creative methods and teaching technologies in the educational process, which contribute to the artistic and creative expression and self-realisation of students. Information and reproductive methods of teaching are inferior to interactive ones, which are aimed at forming students' interest in education, activating cognitive activity, developing creativity, fostering moral values and respect for world and national culture.*

Purpose. To substantiate the peculiarities of organising the visual activity of primary school pupils by means of game technologies.

Results. Fine arts lessons have wide opportunities for the use of didactic games. Games develop junior pupils' general cultural competence, imagination, sociability, cognitive abilities, enrich their vocabulary and ability to find and present information. The game tasks created on the LearningApps platform can be used to study topics on the basics of colour science, which will help develop aesthetic perception of colour and imagination. In art classes, gaming technologies help primary school children express

emotions, imagination, and fantasy through artistic activities.

Originality. The article reveals the peculiarities of organising the visual activity of primary school pupils using game technologies, the specifics of using games in the process of teaching drawing and introducing primary school children to the basics of art history.

Conclusion. At primary school art lessons, the game is a unique method of developing emotional sensitivity, aesthetic and value perception and artistic and imaginative thinking of pupils. The introduction of game technologies is becoming especially relevant due to the need to adapt the educational process to the challenges of digitalisation of learning. Primary school children learn new information better through digital game tasks that match their experience, preferences and interests.

Keywords: *primary school; primary school teachers; game technologies; game; gaming activity; visual activity; learning tools; teaching methods.*

Одержано редакцією 26.11.2024
Прийнято до публікації 12.12.2024