

УДК 373.2:502/504

DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2025-1\(220\)-66-70](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2025-1(220)-66-70)



ГАВРИЛО ОЛЕНА ІЛЛІВНА,

кандидатка біологічних наук, доцентка,
доцентка кафедри дошкільної і початкової освіти,
Сумський державний педагогічний університет імені А.С.Макаренка, м. Суми, Україна

Olena Havrylo,

Candidate of Biological Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department
of Preschool and Primary Education,

Sumy State Pedagogical University named after A.S. Makarenko, Sumy, Ukraine

E-mail: leih972@gmail.com

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-8260-1448>



ПАРФІЛОВА СВІТЛАНА ЛЕОНІДІВНА,

кандидатка педагогічних наук, доцентка,
доцентка кафедри дошкільної і початкової освіти,
Сумський державний педагогічний університет імені А.С.Макаренка, м. Суми, Україна

Svitlana Parfilova,

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor
at the Department of Preschool and Primary Education,

Sumy State Pedagogical University named after A.S. Makarenko, Sumy, Ukraine

E-mail: s.parfilova@ukr.net

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0000-0008-9365>

ІНТЕРАКТИВНІ ІГРИ ЗА НАРОДНИМИ КАЗКАМИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЕКОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

A Пропонується використання інтерактивних ігор за мотивами відомих дітям старшого дошкільного віку народних казок у процесі формування їхньої екологічної компетентності. Для досягнення мети – перевірки ефективності засобу інтерактивних ігор – було визначено рівні екологічної вихованості дітей та їхні показники.

Проаналізовано, який цілей досягає використання інтерактивних ігор у формуванні екологічної компетентності дітей старшого дошкільного віку.

Наведено приклади народних казок і подальше опрацювання їх змісту з метою екологічного виховання дітей. Ігри, які запропоновано використовувати: словесні (опис місця, де відбуваються події казки, добір метафор); творчі (створення «квітника» в різних техніках); рухливі (імітація рухів і голосів тварин, звуки природи, зростання рослин).

Контрольний зріз після проведення формувального експерименту довів ефективність використання інтерактивних ігор у формуванні екологічної компетентності дітей старшого дошкільного віку.

Ключові слова: діти старшого дошкільного віку; екологічна компетентність; інтерактивні ігри; народні казки

INTERACTIVE GAMES BASED ON FOLK TALES AS A MEANS OF FORMING ENVIRONMENTAL COMPETENCE IN CHILDREN OF SENIOR PRESCHOOL AGE

S The article proposes the use of interactive games based on folk tales known to older preschool children in the process of forming their environmental competence. To achieve the goal of evaluating the effectiveness of interactive games, the levels of children's environmental education were determined: passive, relatively active and active; and their indicators. The goals achieved through the use of interactive games achieves in the formation of environmental competence of older preschool children were analyzed. Examples of folk tales and further processing of their content for the purpose of ecological education of children are given. The suggested games include verbal activities (e.g., description of the place where the events of the fairy tale occur, selection of metaphors), creative tasks (e.g., creating a "flower garden" using various techniques), and physical activities (e.g., imitating animal movements and voices, sounds of nature, plant growth). Children created beautiful depictions of natural objects based on folk tales "A cunning Hedgehog", "A Cat and a Rooster". Flower appliques were made based on the fairy tale "Orphan Flowers". The children were introduced to winter phenomena through the fairy tales "The Punishment of Frost" and "Fox-Sister and Wolf-Brother". Games imitating animal movements helped foster empathy for animals.

The important elements of using interactive games in the formation of environmental competence are highlighted. There include joint discussion, decision-making, and the emotional engagement of children.

A control check conducted after a formative experiment demonstrated the effectiveness of using interactive games in developing the environmental competence of older preschool children.

Keywords: children of older preschool age; environmental competence; interactive games; folk tales

Актуальність проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими практичними завданнями.

Екологічні проблеми, які існували в Україні, загострилися у зв'язку з повномасштабною російською агресією з 2022 року. У регіонах з активними бойовими діями екологічна ситуація досягла кризового стану. Однак захист і подальше відновлення порушених природних екосистем залишається актуальним питанням для українців нарівні зі збереженням національної ідентичності та підйомом економіки.

Вирішення проблем захисту довкілля є обов'язком кожного громадянина країни, а у перспективі ці питання покладатимуться на молоде покоління, яке має бути компетентним і свідомим щодо еколого доцільної поведінки. Формування екологічної компетентності необхідно починати вже з дитинства – у дошкільному віці. З іншого боку, виклики українській освіті в сучасних умовах вимагають нових підходів до виховання дітей: пошуки незвичних методів, форм і засобів стали необхідністю для педагогічних колективів закладів освіти різних рівнів. Розуміння, що діти дошкільного віку осягають світ і правила поведінки в ньому через активну взаємодію з різними елементами довкілля, підштовхує вихователів і вчителів до застосування інтерактивних методів навчання та виховання.

Виховний потенціал народної творчості також не залишає сумніву. Усе нові й нові покоління дітей із задоволенням слухають старовинні народні казки, які знаходяться серед найважливішого спадку українців. Казки не тільки залучають дітей до народних традицій, але й впливають на становлення особистісних орієнтирів. У багатьох казках описана рідна природа, яка оточує дитину, живуть і діють тварини, яких можна побачити на території свого краю. Тому використання гри, заснованої на мотивах народної казки, досягає багатьох цілей: це й усвідомлення глибин народної мудрості, й формування ціннісного ставлення та переконань – зокрема, гордості за свою країну й любові до природи.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. Різні аспекти екологічного виховання дітей у наш час знаходяться в центрі уваги багатьох науковців-педагогів. Серед останніх можна назвати праці Т. Бастракової, А. Войтович, М. Кононової та П. Беседи, Р. Падалки, І. Паласевич та ін. [3; 5; 7; 10; 11].

Інтерактивні ігри цікавлять сучасних дослідників у галузі освіти як засоби, що відкривають значні дидактичні можливості: їх використовують для навчання, розвитку, формування пізнавального інтересу, когнітивних навичок дітей тощо. Розроблення цієї проблеми знаходиться у сфері інтересів Л. Азарової і Н. Франчук, О. Демчук, Н. Малишки й Н. Орешнікової, О. Міхеєвої і О. Шутько, Т. Піроженко, О. Пуйо та ін. [1; 6; 8; 9; 12; 13].

Також не можемо обійти увагою велику кількість праць Г. Беленької й Т. Науменко з вивчення ролі казок в екологічному вихованні дітей [4].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Зважаючи на актуальність проблеми екологічного виховання дітей дошкільного віку, виникає необхідність розроблення нових підходів до даного процесу. Інтерактивні засоби, що створюють умови для безпосередньої діяльності дітей у природі, формують особистісну позицію їх активної

участі в захисті довкілля, максимально залучають емоційність, що є передумовою аксіологічного компонента екологічної компетентності. Інтеграція різних галузей знань також визначена як необхідна умова всебічного розвитку дитини. Екологічне виховання в дошкільній освіті тісно переплітається із залученням дітей до народної творчості, традицій рідного краю. Адже любов до природи і народних традицій створюють основу становлення національної ідентичності юної особистості. Тому вбачається перспективним використання інтерактивних ігор, заснованих на змісті народних казок, як засобу формування екологічної компетентності дітей старшого дошкільного віку.

Мета статті: довести ефективність використання інтерактивних ігор за мотивами народних казок у формуванні екологічної компетентності дітей старшого дошкільного віку.

Викладення основного матеріалу і результати досліджень. Базовий компонент дошкільної освіти зазначає, що природничо-екологічна компетентність дитини включає доцільну поведінку, «що ґрунтується на емоційно-ціннісному ставленні до природи, знаннях її законів та формується у просторі пізнавальної, дослідницької, трудової, ігрової діяльності» [2].

Багатьма дослідниками також виділені невід'ємні компоненти сформованої екологічної компетентності: когнітивний, що визначається не тільки готовими знаннями, але й пізнавальним інтересом до об'єктів і явищ природи; емоційний, пов'язаний зі ставленням особистості до природного довкілля; та практичний, що ґрунтується на прагненні до практичної взаємодії з об'єктами природи й умінням у такій діяльності [10].

Саме на емоційно-ціннісний, пов'язаний з особистими мотивами, компонент, впливають народні казки. Різні програми дошкільної освіти передбачають читання і переповідання народних казок дітям старшого дошкільного віку. Цей обов'язок насправді цікавий і для вихователя, і для дітей, які люблять не лише слухати казки, але й переказувати їх, а потім грати в ігри за мотивами казки.

Ігрова діяльність як провідна у цьому віці, є поліфункціональною в досягненні освітніх цілей, поставлених педагогом. Ігри, які мають такі етапи, як прочитання ситуації, обговорення її в групі та досягнення спільного рішення, дозволяють дитині не тільки засвоювати знання, а й активно включатися в процес спільної діяльності, розвивати навички співпраці, а також глибше усвідомлювати взаємозв'язок між людиною та природою. Тому нас зацікавили перспективні можливості використання інтерактивних ігор після ознайомлення з певною казкою в:

- 1) закріпленні знань дітей про природу;
- 2) створенні позитивного ставлення до персонажів-тварин;
- 3) навчанні милуватися природою та бачити красу найменших її елементів;
- 4) виробленні звички не тільки не шкодити, але й активно захищати природні об'єкти.

Для подальшої перевірки ефективності інтерактивних ігор на основі народних казок у формуванні екологічної компетентності дітей старшого дошкільного віку

в експериментальній групі визначено узагальнені ознаки показників такої компетентності. Можна визначити три рівні екологічної вихованості, кожен з яких має свої характеристики.

Пасивний рівень. На цьому етапі дитина, можливо, знає деякі елементи природи, але їхні взаємозв'язки та екологічна значущість залишаються для неї неясними. У такому випадку дитина може лише слухати інформацію, не брати активної участі у дискусії чи прийнятті рішень. Вона спостерігає, але й не намагається впливати на процес, не ставить запитання чи не пропонує своїх ідей. Може мати лише загальні уявлення про природу, без глибоких знань або інтересу до неї.

Відносно-активний рівень. Діти на цьому рівні активно взаємодіють з однолітками, обговорюючи ситуації та обираючи спільні рішення. Вони починають усвідомлювати основні екологічні концепції, але їхні знання ще обмежені. Діти виявляють інтерес до природи та екології, але їхнє розуміння ще не є глибоким і системним. Вони можуть ставити питання, пропонувати варіанти рішень, але й можуть ще не повністю розуміти важливість збереження об'єктів природи.

Активний рівень. Діти на активному рівні не тільки мають глибокі знання про природу й екосистеми, але й здатні аналізувати ситуації, брати участь у розв'язанні екологічних проблем і пропонувати практичні рішення. Вони проявляють ініціативу в обговореннях, активно взаємодіють з іншими, беруть на себе відповідальність за збереження навколишнього середовища та усвідомлюють свою роль у природі. Ці діти можуть продемонструвати не лише теоретичні знання, але й практичні навички, такі як сортування сміття, догляд за рослинами чи допомога тваринам.

У ході використання інтерактивних ігор багато уваги приділялося їм як ефективному засобу розвитку мовлення дітей, адже вони дозволяють не лише збагачувати «екологічний словник», а й сприяють глибокому сприйняттю навколишнього світу. У таких іграх використовуються різноманітні техніки, що дають змогу дітям виражати свої думки та емоції через епітети, метафори, порівняння, створюючи унікальні картини природи, що співвідносяться з їхнім внутрішнім станом. Цей процес сприяє формуванню у дітей здатності розуміти і виражати свої почуття через мову, водночас розвиваючи їхню уяву та емоційну чутливість. Наприклад, у грі, де діти описують природу, вони не просто вчать називати явища, а й створюють емоційно забарвлені образи, що дозволяють глибше відчувати й пережити побачене чи почуте. Отже, кожне слово стає не просто інструментом для передавання інформації, а й засобом для вираження багатства внутрішнього світу дитини. У ході проведення інтерактивних ігор після читання народних казок ми збираємо найкрасивіші образи природи: хмаринки, мов човники; волошки, ніби очі; дощинки, мов намистинки; засяло, наче засміялось; краплинки, як перлинки; осінь, немов чарівниця; ягоди, наче рясне намисто.

Інтерактивні ігри на природі справді є чудовим способом розвитку дітей, оскільки вони активізують всі органи чуття та сприяють глибокому сприйняттю навколишнього світу. У такому контексті важливо розвивати не лише здатність спостерігати природу, але й виражати свої спостереження

через творчість і слова. Після прослуховування казки діти вчать виявляти головне в природних об'єктах і явищах, порівнюючи їх зі знайомими для себе. Це дозволяє їм краще розуміти світ через метафори та образи, що розвиває їхню уяву, мовлення і здатність до глибоких роздумів.

Прочитавши українську народну казку «Хитрий їжак», вихователь пропонує дітям зануритися у світ, описаний у казці. Наприклад, використання порівнянь, як «листочки винограду, неначе парасольки», «виноград солодкий, як мед», «шум листя, немов тиха розмова» або «їжачок, як господар», допомагає дитині не тільки побачити, але й відчувати природу через метафори.

Улюблена для багатьох дітей казка «Котик і півник» теж дозволяє не тільки навчитися обережності у спілкуванні з чужими, але й створити в уяві чарівну картину лісу, у якому жили персонажі казки. Це словесний опис: «верхівки дерев, як золоті шатра», «листочки, немов барвисті метелики», «мухомор червоний, наче помідор», «сироїжки розбіглися, немов грають у піжмурки», «горобинка, немов розсипане намисто». Такі вправи сприяють розвитку мовленнєвих і когнітивних навичок, формують у дітей емоційну прив'язаність до навколишнього світу та вчать спостережливості і творчості. Завдяки таким інтерактивним іграм діти розвивають здатність й описувати, і при цьому уявляти, створюючи власні поетичні образи, які допомагають їм краще розуміти і відображати навколишню природу. Тому далі варто запропонувати дітям скласти картинку з розрізаних шматочків, і порівняти з тими, що уявляли під час слухання казки.

Ціла низка казок про зиму допоможе навчити дітей старшого дошкільного віку співчувати тваринам і людям, які змушені бути на морозі в цей час. Смішні, повчальні, з образними описами життя тварин взимку та проблем, з якими стикаються всі в холодну пору, такі казки пробуджують інтерес до вивчення циклічності в природі. У цьому випадку можна обрати казки «Морозова кара», і звичайно ж, відому всім казку «Лисичка-сестричка та вовк-панібрат» та багато інших.

Казки про квіти формують у дітей бажання дбати про рослини навколо себе. Нерідко в казці зачарована дівчина перетворюється на дерево або квітку. Тож, щоб не згубити її, потрібно захищати різні рослини. Слухання казки «Квітки-сирітки» продовжується творчою грою «Чий квітник найкращий?», яка є чудовим способом для дітей набувати практичних навичок у творчій діяльності, розвитку комунікативних умінь і співпраці в команді. Це створення аплікації або ліплення, або ж конструювання за допомогою деталей Лего тощо. Така гра дозволяє дітям розвивати уяву та креативність, практично втілювати свої ідеї, використовуючи різні матеріали та інструменти. У цьому випадку діти повинні самостійно обрати «квіти» для своєї клумби, а також пояснити, чому вони обрали саме ці рослини. Це допомагає їм формувати навички аргументації, вміння висловлювати свої думки та мотиви, знати назви, час цвітіння та умови зростання обраних квітів. Крім того, важливою частиною гри є робота в групах, що вчить дітей співпрацювати, ділитися ідеями, а також взаємно підтримувати один одного. У грі обирається «група незалежних експертів», яка оцінює роботи, й додає

ще один цікавий елемент до гри – можливість розвивати критичне мислення, аналізувати роботи інших і давати конструктивні відгуки. Оцінювання з таких різних позицій, як форма, гармонія кольорів, акуратність і загальне враження, допомагає дітям зосередитись на деталях і розвивати вміння помічати як позитивні, так і можливі недоліки в роботах інших. Цей процес оцінки та вибору сприяє розвитку творчих і практичних навичок, формує важливі соціальні якості, такі як уміння працювати в команді, слухати і поважати думку інших. У результаті діти отримують цінний досвід, який допомагає їм краще розуміти, як організувати й реалізовувати свої ідеї в колективі.

Інтерактивні ігри можуть бути потужним інструментом для досягнення не тільки виховної мети, але й для розвитку різноманітних навичок у дітей. Симуляційні рухливі ігри сприяють ілюструванню природних явищ, допомагаючи дітям краще зрозуміти, як відбуваються певні процеси в природі. Завдяки цьому вони можуть усвідомити як теоретичні аспекти, так і пережити їх практично. Організація такої гри дозволяє активно залучатися до процесу навчання. Наприклад, через рухливі ігри, де діти уявляють себе частинами природи (наприклад, рослинами, тваринами, або явищами природи), вони можуть усвідомити, як зміни в природі впливають на їхнє оточення. Це зміцнює фізично, але й при цьому розвиває когнітивні та емоційні навички, адже діти не тільки вивчають, а й переживають ці процеси. Крім того, такі ігри дозволяють створювати активне середовище, в якому можливо не лише спостерігати, а й брати участь у розв'язанні завдань. Це також допомагає розвивати уяву та творчі здібності, адже для дошкільного віку характерно виражати свої інтерпретації переживань у русі.

Наприклад, у симуляційній грі «Як росте дерево» діти можуть уявити себе насінням, яке проростає і стає деревом. Вони відтворюють різні етапи розвитку рослини, починаючи з проростання, зростання, цвітіння і до утворення плодів. Це допомагає їм краще розуміти процеси, які відбуваються в природі, і виокремлювати важливі етапи. Такі ігри є веселим способом навчання і важливим елементом для розвитку комплексного уявлення про світ навколо.

Рухливі інтерактивні ігри з копіюванням поведінки тварин дозволяють також закріплювати знання про них, уявити їхній спосіб життя, пересування та звички тварин. Наприклад, гра «Лісові мешканці» може включати імітацію рухів різних тварин, де діти повинні рухатися, як звірі, птахи або комахи, дотримуючись певних характеристик кожного з них. Для цього необхідно знати, як саме рухаються ці тварини, який у них характерний спосіб пересування, чи є у них особливості голосу. У таких іграх відбувається вдосконалення фізичних навичок, уяви, творчості та соціальних умінь, які діти активно застосовують під час гри. Крім того, під час таких ігор діти можуть вивчати і звуки природи, відтворюючи голоси птахів, тварин або навколишнього середовища, такі як шум вітру, дощ чи шурхіт листя. Це допомагає розвивати слухову увагу та усвідомлення звукових характеристик природних явищ.

Щоб така гра була ефективною, дітям потрібно заздалегідь дати знання про різноманітність тварин і рослин, їхні особливості, умови життя та екологічні функції. Важливо мати

чітке уявлення про те, чому ті чи інші тварини або рослини важливі для екосистеми, як вони взаємодіють між собою та з навколишнім середовищем.

Імітаційні ігри, де діти вживаються в роль певної тварини або рослини, відтворюючи їх поведінку, можуть включати в себе такі елементи: завдання на узагальнення знань, наприклад, «Яка тварина живе в лісі?» або «Як пересувається черепаха?»; групові активності, коли діти працюють разом, щоб створити картину лісу, саду чи іншого природного середовища, додаючи тварин, дерева та рослини відповідно до своїх знань. Ці види діяльності дозволяють дітям не лише запам'ятовувати факти про природу, але й осмислювати їх, що є важливим етапом у формуванні екологічної свідомості та відповідального ставлення до природи.

Узагальнюючи дослідження, можемо виділити важливі аспекти для розвитку екологічної компетентності дітей дошкільного віку через інтерактивні ігри.

Спільне обговорення: всі повинні мати можливість висловлювати свої думки, почуття і пропозиції під час ігор, що дозволяє їм формулювати власні погляди на природу та екологічні проблеми.

Прийняття рішень: через участь у грі та прийняття колективних рішень діти можуть практикувати навички вирішення екологічних проблем.

Емоційний відгук: ігри мають сприяти розвитку емоційної прив'язаності до об'єктів природи, через яку краще відбувається усвідомлення важливості збереження довкілля.

Після використання низки інтерактивних ігор, що закріплювали зміст прослуханих дітьми народних казок і формували позитивне емоційне ставлення до об'єктів природи, було проведено контрольний зріз показників екологічної компетентності дітей старшого дошкільного віку в експериментальній групі на основі показників, наведених вище. За результатами контрольного зрізу можемо стверджувати, що відбулися якісні та кількісні зміни в рівнях екологічної компетентності дітей старшого дошкільного віку: для дітей експериментальної групи показники активного рівня збільшилися на 6,6%, відносно-активного – на 3,4%, помітно менше стало дітей із пасивним показником – на 10%.

Висновки. Отже, доведено, що інтерактивні ігри можуть стати важливим інструментом у процесі формування екологічної компетентності у дітей старшого дошкільного віку, адже вони дозволяють не лише здобувати знання, а й розвивати здатність до критичного мислення, аналізу й практичної діяльності. Тому в поєднанні із сюжетами улюблених казок такі ігри мають зайняти значне місце в освітньому процесі закладів дошкільної освіти, та й у практиці всіх педагогів, які турбуються про гармонійне виховання дітей.

Перспективи подальших розвідок убачаємо у розвитку методики організації інтерактивних ігор в екологічному вихованні дітей дошкільного віку. Інтеграція змісту екологічної освіти й народознавства через використання гри передбачає комплексне вирішення завдань дошкільної освіти у формуванні свідомої особистості, здатної активно захищати свій край, його природу й духовні цінності.

Список використаних джерел

1. Азарова Л., Франчук Н. Організація ігрової діяльності дошкільників як соціально-педагогічна проблема. *Vzdelávania a spoločnosť*: зб. наук. праць Прешовського університету. Прешов, 2016. С. 9–14. <https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Bernatova8/subor/>
2. Базовий компонент дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти). Нова редакція. 2021. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilna-osvita/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-v-ukrayini> (дата звернення 10.01.2025).
3. Бастрасова Т. О. Сучасні проблеми екологічного виховання дошкільників. *Дошкільна освіта у сучасному соціокультурному просторі*: зб. наук. праць / за заг. ред. О. А. Гніздзілової. Полтава: ФОП Цьома С.П., 2019. Вип. 3. С. 24–27.
4. Бельська Г. В. Казка як засіб екологічної освіти і виховання. *Освіта та розвиток особистості*. №5 (36). 2015. С. 14–18.
5. Войтович А. Ю. Екологічне виховання учнів початкових класів в Україні та Європі. *Молодь і ринок*. 2016. Вип. 2. С. 149–154.
6. Демчук О. О. Інтерактивні ігри у мовленнєвому розвитку дітей дошкільного віку. *Педагогічний пошук*. 2019. №1. С. 64–68.
7. Кононова М. М., Беседа П. С. Аналіз чинників формування екопсихологічної культури молодшого школяра в умовах позашкільної освіти. *Габітус*. 2022. Вип. 37. С. 43–47. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/handle/123456789/21103>
8. Малишка Н., Орешнікова Н. Екологічна освіта дітей засобами театрального мистецтва та ігрових практик: навч.-метод. посіб. Ужгород, 2024. 94 с.
9. Міхеєва О. І., Шутько О. О. Інтерактивна гра як засіб педагогічного впливу на розвиток «Я-концепції» дитини-дошкільника. *Молодий вчений*. №10, 2017. С. 42–45.
10. Падалка Р. Г. Психологічні особливості розвитку екологічної свідомості молодшого школяра: дис. ... канд. психол. наук: 19.00.07. Київ, 2018. 234 с.
11. Паласевич І. Педагогічні умови екологічного виховання дітей старшого дошкільного віку. *Молодь і ринок*. 2021. №9 (195). С. 88–93. URL: <http://mir.dspu.edu.ua/article/view/243898>
12. Піроженко Т. Гра дитини. Впроваджуємо оновлений БКДО. *Дошкільне виховання*. 2021. № 5. С. 3–6.
13. Пуїо О. І. Рухливі ігри як засіб формування ціннісних орієнтацій дітей старшого дошкільного віку: дис. ... д-ра філософії: 012. Київ, 2021. 276 с.

Reference

1. Azarova, L., Franchuk, N. (2016). Orhanizatsiia i hrovoi diialnosti doshkilnykiv yak sotsialno-pedahohichna problema [Organization of play activities of preschoolers as a socio-pedagogical problem]. *Vzdelávania a spoločnosť*: a collection of scientific works of the University of Prešov. 9-14. Retrieved from <https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Bernatova8/subor/> [in Ukrainian].
2. Bazovyi component doshkilnoi osvity (Derzhavnyi standart doshkilnoi osvity) nova redaktsiia (2021). [Basic component of preschool education (State standard of preschool education). New redaction]. Retrieved from <https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilna-osvita/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-v-ukrayini> [in Ukrainian].
3. Bastrakova, T. (2019). Suchasni problem ekolohichnoho vykhovannia doshkilnykiv [Modern problems of environmental education of preschoolers]. *Doshkilna osvita u suchasnomu sotsiokulturnomu prostori* [Preschool education in the modern socio-cultural space]. Poltava: FOP Tsoma S.P., 3, 24-27 [in Ukrainian].
4. Bielienka, H. (2015). Kazka yak zasib ekolohichnoi osvity i vykhovannia [A fairy tale as a means of environmental education and upbringing]. *Osvita ta rozvytok osobystosti* [Education and personality development], 5 (36), 14-18 [in Ukrainian].
5. Voytovych, A. (2016). Ekolohichne vykhovannia uchniv pochatkovykh klasiv v Ukraini ta Yevropi [Environmental education of primary school students in Ukraine and Europe]. *Molod i rynek* [Youth and the market], 2, 149-154 [in Ukrainian].
6. Demchuk, O. (2019). Interaktyvni hry u movlennievomu rozvytku ditey doshkilnoho viku [Interactive games in speech development of preschool children]. *Pedahohichnyi poshuk* [Pedagogical search], 1, 64-68 [in Ukrainian].
7. Kononova, M., Beseda, P. (2022). Analiz chynnykiv formuvannia ekopsykholohichnoi kultury molodshoho shkoliara v umovakh pozashkilnoi osvity [Analysis of the factors of formation of ecopsychological culture of junior high school students in the conditions of extra-curricular education]. *Habitus*, 37, 43-47. Retrieved from <http://dspace.pnpu.edu.ua/handle/123456789/21103> [in Ukrainian].
8. Malyska, N., Orieshnikova, N. (2024). Ekolohichna osvita ditey zasobamy teatralnogo mystetstva ta i hrovyhk praktyk [Environmental education of children by means of theatrical art and game practices]: educational and methodological manual. Uzhhorod [in Ukrainian].
9. Mikheieva, O., Shutko, O. (2017). Interaktyvna hra yak zasib pedahohichnoho vplyvu na rozvytok "Ya-kontseptsii" dytyny-doshkilnyka [An interactive game as a means of pedagogical influence on the development of the "Self-concept" of a preschool child]. *Molodyi vchenyi* [A young scientist], 10, 42-45 [in Ukrainian].
10. Padalka, R. (2018). Psykholohichni osoblyvosti rozvytku ekolohichnoi svidomosti molodshoho shkoliara [Psychological features of the development of ecological awareness of a junior high school student]. (PhD diss.). Kyiv [in Ukrainian].
11. Palasevych I. (2021). Pedahohichni umovy ekolohichnoho vykhovannia ditey starshoho doshkilnoho viku [Pedagogical conditions of ecological education of children of older preschool age]. *Molod i rynek* [Youth and the market], 9 (195), 88-93. Retrieved from <http://mir.dspu.edu.ua/article/view/243898> [in Ukrainian].
12. Pirozhenko, T. (2021). Hra dytyny [Child's play]. *Doshkilne vykhovannia* [Preschool education], 5, 3-6 [in Ukrainian].
13. Puio, O. (2021). Rukhlyvi hry yak zasib formuvannia tsinnisnykh oriantatsii ditey starshoho doshkilnoho viku [Moving games as a means of forming value orientations of older preschool children]. (PhD diss.). Kyiv [in Ukrainian].

Дата надходження до редакції
авторського оригіналу: 10.01.2025