

УДК 373.2.091.39

DOI 10.31654/2663-4902-2025-PP-3-237-247

Пихтіна Н. П.

кандидат педагогічних наук, доцент
доцент кафедри дошкільної освіти
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя
rykhtina.np@ndu.edu.ua
orcid.org/0000-0001-6684-436X

СОЦІАЛЬНО-ЕМОЦІЙНЕ НАВЧАННЯ ДОШКІЛЬНИКІВ В ГРІ: ДОСВІД ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ДОШКІЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

У статті обґрунтовано теоретичні і прикладні аспекти сучасного вітчизняного і зарубіжного досвіду соціально-емоційного навчання дошкільників в грі. Охарактеризовані педагогічні можливості гри як провідної діяльності дитини у дошкільному віці та як найбільш вивчених і досліджених в якості засобу, методу, форми, прийому розвитку і виховання дітей.

Проаналізовані сучасні дослідження науковців спільноти The LEGO Foundation щодо гри на основі наскрізного підходу. Гра як активність дітей, представлена п'ятьма характеристиками (гра радісна, значуща, соціальна, мотивуюча, активна), що забезпечує нове розширене розуміння і тлумачення її сутності та можливостей у взаємодії педагога з дітьми у їх всебічному розвитку у єдності фізичної, соціальної, когнітивної, емоційної, креативної сфер. Науково підтверджено ефективність взаємодії зазначених сфер всебічного розвитку дитини шляхом застосування інноваційної технології – соціально-емоційного навчання дитини в грі.

Пояснені сучасні підходи до тлумачення основ розвитку дитини: її самоусвідомлення, самоконтроль, суспільна свідомість, соціальні навички, відповідальне прийняття рішень. На основі вивчення відповідного датського досвіду використання гри у розвитку і вихованні дитини, нами окреслені й проаналізовані її п'ять основних характеристик: агентність, радість, значущість, соціальна взаємодія, мотивація й активна залученість, що є, одночасно, важливими складовими взаємодії дитини з однолітками і дорослими у грі.

Практично вивчені рівні сформованості володіння педагогами технологією соціально-емоційного навчання дошкільників в грі та підтверджена необхідність розробки системи роботи з її оптимізації.

Відповідно до сучасних психолого-педагогічних досліджень та the LEGO Foundation в Україні, вивчено та впроваджено в освітній процес ЗДО парціальну програму соціально-емоційного навчання дошкільників «Веселі Друзі» в якості сучасного навчально-методичного інструментарію для реалізації в освітньому процесі дошкільного закладу методики соціально-емоційного навчання дошкільника в грі та відповідний семінар-практикум для вихователів «Педагогіка гри у ЗДО». Особливості впровадження цього досвіду у ЗДО міста Ніжина, представлені у статті.

Ключові слова: гра, ігрова діяльність, ігрові активності, соціально-емоційне навчання, емоційна підтримка, парціальна програма, the LEGO Foundation.

Актуальність. Процеси соціалізації особистості, оволодіння нею соціальними нормами і потребами, найбільш активно відбувається у дитинстві, особливо у старшому дошкільному та молодшому шкільному віці, коли за обсягом засвоюваного інтелектуального, емоційного і вольового потенціалу – це найінтенсивніший етап

життя людини. У цей період особистість дитини знаходиться в стадії становлення, що створює сприятливі умови для формування її здібностей, фізичного розвитку та рухової підготовленості, вироблення соціально прийнятної поведінки шляхом превентивного виховання (Є. Вільчковський, М. Євтух, В. Оржеховська, Т. Федорченко). Проблема використання ігрової діяльності як засобу самореалізації дітей, розвитку їх творчості, формування досвіду громадської поведінки, міжособистісних стосунків розглядалась у дослідженнях Н. Кудикіної, М. Логінової, Т. Піроженко та інших науковців.

Теоретиками і практиками різних історичних епох наголошувалось на потужних природо відповідних механізмах й освітньому потенціалі гри як засобу стимулювання і розвитку пізнавальних психічних процесів, особливостей соціалізації особистості, цілісного формування складових її всебічного розвитку, готовності до майбутньої самореалізації у різних видах діяльності, власному житті.

Основи теорії розвитку дитини засобами гри закладені у дослідженнях Д. Менджерицької, Н. Михайленко, А. Усової. Науковці радянської пори розкрили роль ігрової діяльності, визначили можливості гри у формуванні особистості дитини-дошкільника в освітньому процесі (Д. Ельконін, Л. Виготський, О. Леонтьєв), дослідили особливості становлення різних видів діяльності дитини та її інтелекту в дошкільному віці (С. Рубінштейн, О. Запорожець).

Аналіз останніх публікацій. У працях останніх десятиліть висвітлені можливості організації ігрової діяльності дітей (Л. Артемова Л. Лохвицька, Н. Пихтіна), її потенціалу в навчанні та вихованні дошкільників (Є. Зворигіна, З. Плохій, О. Савченко), на заняттях у ЗДО (Н. Гавриш, К. Крутій). Незважаючи на значний доробок науковців в галузі досліджень освітніх, розвивальних та виховних можливостей гри (А. Бурова, К. Карасьова, Т. Піроженко), вивчення її можливостей у контексті сучасних досягнень науки, представлене незначними та поодинокими дослідженнями.

Наукові зарубіжні й вітчизняні дослідження останніх років (О. Рома, Х. Дженсен, А. Пайл,) демонструють широкі можливості гри у розвитку і навчанні особистості, її підготовки до навчання впродовж життя та сформованості таких умінь і способів мислення, які допоможуть людині успішно навігувати у світі невизначеності і створювати можливості для виживання в них [3; 4; 9].

Пошук нових потенційних можливостей ігрової активності дітей у контексті викликів і реалій сьогодення, приводить до окреслення нових профілів ігрової взаємодії педагога з дітьми дошкільного віку. Тому **мета написання статті** полягає в узагальненні таких пошуків науковців і практиків в галузі інноваційних профілів гри, зокрема, як технології соціально-емоційного навчання дошкільників.

Виклад основного матеріалу. Гра як провідна діяльність дитини у дошкільному віці, найбільш вивчена і досліджена в якості засобу, методу, форми, прийому розвитку і виховання дітей. З 2023 року кафедрою дошкільної освіти Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя, здійснюється впровадження навчальних дисциплін та спецкурсів *«Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід»*, та *«Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»* в межах освітньо-професійної програми «Дошкільна освіта» за спеціальністю А2 *«Дошкільна освіта»*. Впровадження закріплене Меморандумом про взаєморозуміння між Міністерством освіти і науки України та the LEGO Foundation та відповідним Наказом МОН України №1235 від 11.10.2023 *«Про деякі питання впровадження освітніх компонентів (навчальних дисциплін, спецкурсів, модулів) з психосоціальної підтримки дітей і педагогів в умовах кризових ситуацій, упровадження ігрових та діяльнісних методів навчання і розвитку»*. Започатковане відповідною координаційною зустріччю-тренінгом для викладачів ЗВО за Програмою соціально-емоційного розвитку та навчання дітей *«Peppy Pals»* («Веселі друзі») та парціальною програмою *«Творці майбутнього»*.

Розробники вказаних програм, з метою реалізації основних завдань Базового компоненту щодо всебічного розвитку дошкільників, розкриття їх внутрішнього

потенціалу та самореалізації у майбутньому дорослому житті через гру, здійснили переосмислення концепту Гри, обґрунтувавши цілісний погляд та системний підхід до окреслення й аналізу основних характеристик гри [4].

Науковці спільноти The LEGO Foundation розглядають гру не як окремий вид діяльності, а на основі наскрізного підходу, як активність дітей, представлену п'ятьма характеристиками, що забезпечує нове розширене розуміння і тлумачення сутності гри та її можливостей у взаємодії педагога з дітьми [2; 4]. Проаналізуємо ці характеристики.

1. *Гра – діяльність, яка приносить дитині радість.* Це означає, що гра має викликати у дітей позитивні емоції: задоволення, насолоди, захоплення, піднесення, радості. І це має мотивувати дошкільників до активності. Центром гри є радість, яка, за оцінкою науковців, мотивує дітей до діяльності. Почуття радості активує хімічні процеси вироблення в організмі нейромедіатору допаміну. Саме він активізує наполегливість та пов'язані з нею пізнавальні психічні процеси: увагу, уяву, мислення, пам'ять, цілеспрямованість і включеність дитини у діяльність.

2. *Гра, як діяльність, є значущою для дитини.* Це означає, що у грі дитина найбільше здатна поєднувати реальний досвід, нову інформацію з попереднім, що допомагає зрозуміти й усвідомити її важливість та актуальність. Саме значущість гри забезпечує поєднання у свідомості дитини нових інсайтів з попереднім досвідом на основі її пізнавальної діяльності. І саме гра, на думку авторів Програми, допомагає дитині вибудувати зв'язки між теорією і практикою, формуючи необхідні життєві компетентності.

3. *Гра – соціальна за своїм характером і походженням.* Це означає, що саме у взаємодії дитини з іншими, відбувається розвиток необхідних для цього її соціальних навичок. Саме через гру, безпосередню взаємодію і спілкування, діти отримують задоволення від стосунків та поглиблюють його. На думку сучасних дослідників, саме соціальна взаємодія є особливо важливою для розвитку складних пізнавальних умінь дитини, зокрема, критичного мислення, мовлення, креативності. Тож соціальна взаємодія дитини в грі у ранньому і дошкільному віці – основа для навчання людини упродовж життя, оскільки саме навички соціальної взаємодії, активізуючи відповідні нейрони мозку, забезпечують його гнучкість.

4. *Гра, як діяльність, що приносить задоволення дитині, мотивує її до активності.* Це означає, що вона є тим безпечним середовищем, яке природньо заохочує дитину спрямовувати власну активність, випробовувати власні ідеї й експериментувати, не боятися, виявляти власну агентність. Дитина, яка пізнає світ у грі нагадує науковця, оскільки вона застосовує такі ж вміння як і науковці, коли перевіряють правильність висунутих гіпотез. Тож досліджуючи явища та перевіряючи власні гіпотези у грі, діти краще пізнають і розуміють навколишній світ, розвивають власне критичне мислення та наукову грамотність.

5. *Гра – це активність.* Це означає залученість дитини фізично і ментально до свідомого розуміння навколишньої дійсності. На думку науковців, активне ментальне включення дитини до реальності через гру, необхідне для того, щоб мати можливість зосереджено працювати не відволікаючись над завданням. Нейронаука засвідчує, що активне залучення дитини до гри, поліпшує процеси запам'ятання, дозволяє мозку створювати нейронні мережі, що відповідають за самоконтроль дитини. Тож активне її включення до пізнавальної активності через гру дозволяє краще засвоювати нову інформацію [2; 4].

За оцінкою О. Роми, І. Звоник, Г. Малевич та інших сучасних дослідників, гра є тим середовищем і механізмом, який дозволяє ефективно реалізувати педагогу цілісний процес всебічного розвитку дошкільника відповідно до сучасних глибинних змін в освіті. Науковці радять дотримуватись цілісного погляду та системного підходу до всебічного розвитку дошкільника у єдності фізичної, соціальної, когнітивної, емоційної, креативної сфер [10].

Згідно емпіричних даних нейронауки, взаємопов'язаність і взаємодія вказаних сфер, забезпечують комплексність розвитку умінь і навичок дитини. Їх розвиток в одній сфері зумовлює та стимулює відповідні процеси в іншій сфері. На взаємодію означених сфер націлене *соціально-емоційне навчання в грі* – інноваційна технологія, заґрунтована наступними основами розвитку дитини: самоусвідомлення, самоконтроль, суспільна свідомість, соціальні навички, відповідальне прийняття рішень [4].

Самоусвідомлення включає здатності і вміння дітей розпізнавати власні емоції, вірити в себе, бути впевненим у собі та самоусвідомлено себе сприймати, визначати переваги власних якостей. Їх сформованість допомагає дитині розпізнавати і розуміти власні емоції та їх вплив на поведінку; оцінювати власні позитивні якості, бути впевненим у собі та оптимістично налаштовуватись на самовдосконалення.

Самоконтроль включає контроль імпульсивності, стресостійкості, самодисципліну, самомотивацію та цілепокладання. Їх сформованість допомагає дитині регулювати власні емоції, думки, поведінку в різних життєвих ситуаціях; контролювати імпульсивність, долати стрес; ставити цілі та їх досягати.

Суспільна свідомість включає сприйняття різних точок зору, емпатію, толерантність, повагу до інших. Їх сформованість допомагає дитині розуміти соціальні та етичні норми поведінки; розуміти значущість родини, освітнього закладу, суспільства; виявляти емпатію і толерантно сприймати точки зору людей – носіїв іншого етносу та культури.

Соціальні навички включають комунікативні вміння дітей, усвідомлення їх соціальної приналежності, здатності будувати взаємини, співпрацювати в команді і розв'язувати конфлікти. Їх сформованість допомагає дитині встановлювати й підтримувати конструктивні взаємини з різними людьми, уміння спілкуватися, уважно слухати, конструктивно співпрацювати та вирішувати конфлікти, просити чи надавати допомогу за необхідності.

Відповідальне прийняття рішень об'єднують здатності і вміння дітей визначати проблеми, аналізувати різні ситуації на предмет їх визначення та розв'язання, прогнозування та оцінку наслідків проблем, рефлексію та морально-етичну відповідальність. Їх сформованість допомагає дитині робити вибір особливостей особистої поведінки та взаємодії з іншими відповідно до діючих етичних і соціальних норм і правил безпеки; усвідомлювати наслідки різних вчинків з урахуванням благополуччя власного та інших людей [2; 4].

Адапована до вказаних аспектів соціально-емоційного навчання дошкільників засобами гри програма «*Веселі друзі*», розроблена представниками сучасної науки Данії, допоможе педагогу розвивати відповідні вміння і компетентності у дітей.

Тож, відчуття дитиною власної агентності, радисть, значущість, соціальна взаємодія, мотивація й активна залученість – важливі складові взаємодії дитини з однолітками і дорослими у грі. Окреслені й проаналізовані нами на основі відповідного датського досвіду її п'ять основних характеристик, складають відповідне концептуальне підґрунтя для розуміння сутності та особливостей ігрової взаємодії педагога з дітьми, їх соціально-емоційного навчання в грі як сучасної інноваційної технології.

З метою оптимізації соціально-емоційного навчання дошкільників в грі, ми, у процесі дослідно-експериментальної роботи, вивчили важливість володіння педагогами технологією соціально-емоційного навчання дошкільників в грі. Встановили переважання низького (30 %) і середнього (35 %) рівнів сформованості відповідної компетентності вихователів ЗДО. Тому важливість володіння педагогами такою технологією вимагала інноваційних підходів до її реалізації. Отримані нами емпіричні дані склали необхідне інформаційне підґрунтя для пошуку шляхів оптимізації технології соціально-емоційного навчання дошкільників в грі.

В їх окресленні, ми послуговувалися сучасними розробками the LEGO Foundation в Україні, зокрема, парціальною Програмою соціально-емоційного навчання «*Веселі Друзі*», яка має відповідні інструменти для реалізації: книжки, добірку мультфільмів,

набори сюжетних картинок для обговорення з дітьми та програми спецкурсів для вихователів *«Гра: цілісний погляд, системний підхід»*, *«Педагогіка гри в закладі дошкільної освіти»*.

Шляхи оптимізації, традиційно стосувались, діяльності педагогів ЗДО, дітей старшого дошкільного віку, їх батьків. Тому систему роботи склали: **для вихователів** - постійно-діючий семінар-тренінг *«Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»*; **для дошкільників** – застосування парціальної програми *«Веселі друзі»*, з відповідними ресурсами та інструментами у їх соціально-емоційному навчанні дошкільників засобами гри. **Для батьків** були розроблені практичні рекомендації щодо ігрових активностей дітей вдома.

В окресленні змісту *семінару-тренінгу*, ми виходили з того, що згідно з науковими дослідженнями, гра – це природний спосіб розвитку дитини, один із найефективніших у формуванні соціально-емоційних навичок у дітей. Гра лежить в основі взаємодії та інших ігрових активностей, що пропонуються в межах різних тем семінару-тренінгу. Запропоновані до використання матеріали, ґрунтуються на врахуванні нейрофізіологічних і психологічних особливостей дітей, формуванню їх інтересів, пізнавальних та соціальних мотивів поведінки.

Зміст семінару-тренінгу ґрунтувався на висновках сучасних науковців про соціально-емоційний розвиток і навчання у грі як напрямок роботи з дітьми, що забезпечує психологічно безпечне освітнє середовище; розвиває емоційний інтелект та сприяє розвитку соціальних навичок; заохочує дітей приймати рішення відповідально, усвідомлюючи наслідки різних вчинків; допомагає встановлювати та підтримувати здорові позитивні взаємини; популяризує усвідомлене світосприйняття; є ціннісною для дітей з особливими освітніми потребами; сприяє благополуччю дітей, закладаючи фундамент для успішної реалізації в житті.

Пропонуємо тематичний план розробленого нами **постійно діючого семінару-тренінгу** *«Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»*:

Тема 1. Організаційна зустріч *«Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»*. Правила співпраці в межах семінару-тренінгу *«Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»*. Рефлексія та саморефлексія в контексті ключових його повідомлень «Навчання через гру». Визначення очікувань учасників як дієвий інструмент усвідомленого навчання.

Тема 2. Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти. Підхід «навчання через гру» як наскрізний в освітньому процесі закладів дошкільної освіти. Науковий вимір, теорія та світова практика впровадження. П'ять характеристик гри як індикатори ефективного освітнього процесу у закладі дошкільної освіти. Традиційний підхід та підхід «навчання через гру» у розрізі всебічного розвитку дитини.

Тема 3. Дизайн-мислення педагога як умова реалізації інтегрованого навчання. Поняття «дизайн-мислення» як фундамент усвідомлених освітніх практик. Практика проведення ранкових зустрічей. Сутність понять «тематичний тиждень» та «тематичний день». Інтегрований підхід в освітньому процесі закладів дошкільної освіти. Практикум реалізації інтегрованого підходу. Арсенал інструментів педагога-дизайнера для впровадження підходу «навчання через гру». Визначальна роль педагога у реалізації підходу «навчання через гру».

Тема 4. Креативне мислення у реаліях сучасного світу. Сучасні підходи до тлумачення поняття «креативність». Дивергентне та конвергентне мислення. Креативність як циклічний процес. Гра як природний механізм розвитку креативного мислення.

Тема 5. Критичне мислення як ресурс сучасної людини. Сутність поняття критичне мислення. Стратегії розвитку критичного мислення. Моделювання освітньої діяльності з метою розвитку критичного мислення.

Тема 6. Проектна робота як спосіб реалізації підходу «навчання через гру». Теоретичні засади методу проєктів. Проектна діяльність у розрізі всебічного

розвитку дитини. Педагогічний супровід проєктної діяльності. Агентність дитини. Практикум проєктної діяльності.

Тема 7. Пошуково-дослідницька діяльність у освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Фасилітація пошуково-дослідницької діяльності в освітньому процесі закладу дошкільної освіти з урахуванням підходу «навчання через гру». Педагогічні прийоми створення та підтримки стану потоку дитини у процесі пізнання світу навколо.

Тема 8. Освітній простір без кордонів. Багатовимірність та мультизадачність освітнього простору. Дослідження найкращих світових практик створення освітнього середовища. Створення динамічного освітнього простору. Трансформаційний вплив освітнього середовища на педагогічну свідомість.

Тема 9. Свята та розваги. Новий погляд. Дитиноцентризм як ключовий принцип організації заходів в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Захід у ЗДО як живий, динамічний процес. Трансформація розуміння і практик проведення заходів. Свята та розваги як інструменти всебічного розвитку дитини.

Тож програму склали дев'ять занять, кожне з яких ґрунтоване на сучасних дослідженнях про гру та ігрові активності дітей.

Організаційно та методично семінар-практикум може передбачати використання сучасних інноваційних форм, методів і прийомів роботи, а саме: відкриті завдання і відповіді, дизайн-проекти, дизайн-мислення, критичне мислення, навчання через гру, розробка інстаграм-профілю ЗДО, порівняння традиційного та ігрового навчання, техніка «Хелоу-менеджери» тощо.

У роботі з дітьми нами рекомендована для використання парціальна програма «Веселі друзі», розроблена фахівцями the LEGO Foundation.

Мета програми «Веселі Друзі»: допомогти педагогам, батькам і насамперед дітям краще розуміти власні емоції, розпізнавати їх та керувати ними, що допомагатиме налагоджувати соціальну взаємодію одне з одним і дорослими. Програма соціально-емоційного розвитку й навчання «Веселі Друзі» має відповідні ресурси та інструменти для реалізації: програму, цикл із шістнадцяти мультиків і книжок про п'ятерох друзів-тварин, запитання для обговорення до кожної із шістнадцяти історій; набір із п'яти м'яких іграшок (цуценя Реггі, лошатко Семмі, кроленя Габбі, совеня Іззі та кошеня Келлі); набори сюжетних картинок для обговорення з дітьми. Вони допомагають здійснювати соціально-емоційний розвиток і навчання дошкільників разом з Веселими друзями.

На початку реалізації програми, дітям представлені тваринки-друзі, вони охарактеризовані за якостями характеру, манерами і звичками. Це допомагає дітям прогнозувати поведінку друзів у представлених різних складних чи проблемних ситуаціях.

Основна частина програми – *підбірка історій про Веселих Друзів-тваринок*. Кожна історія має свій сюжет, до якого визначений перелік емоцій і почуттів, які можуть переживати Друзі у кожній конкретній історії, їх вчинки. До кожної історії представлений перелік орієнтовних запитань, які може використовувати педагог обговорюючи з дітьми кожну історію. Їх сюжет і послідовність підібрані так, щоб діти набували важливих соціально-емоційних вмінь, оскільки їх сформованість створює необхідне інформаційно-поведінкове підґрунтя для виховання соціально-емоційної компетентності дітей. Розглянемо загальну характеристику історій Друзів-тваринок, представлену у парціальній програмі «Веселі друзі» та їх соціально-емоційну спрямованість.

У статті ми представимо їх у контексті педагогічного потенціалу у формуванні відповідних соціально-емоційних здатностей і вмінь.

1. *Вміння розпізнавати різні емоції та розуміти мову тіла.* Такі вміння формуються на основі аналізу історії Друзів-тваринок («Невезіння Реггі»). Ігрові активності дітей навколо цієї історії розвивають їх здатність до конструктивного

вираження власних емоцій, розуміння почуття провини, усвідомлення наслідків власних дій.

2. *Уміння розуміти різні емоції та ділитися з іншими.* Вони формуються на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Келлі та порожній ланч-бокс». Ігрові активності дітей навколо цієї історії розвивають їх здатність до емпатії, розуміння почуття розчарування, комунікативні вміння, навички розв'язання проблем.

3. *Уміння працювати в команді, долати страхи та підбадьорювати інших.* Такі вміння формуються на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Допомога Семмі». Ігрові активності дітей навколо цієї історії розвивають їх здатність до подолання страху, уміння співпрацювати у команді з тим, щоб допомогти тому, хто потрапив у біду, виявляти підтримку.

4. *Здатність сприймати критику та співпрацювати для досягнення кращого результату.* Вона формується на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Один, два, три – стрибни!». Ігрові активності дітей навколо цієї історії розвивають їх здатність до висловлення критики інших та конструктивного сприйняття критики іншими, уміння співпрацювати у команді, розвивають стійкість та витривалість.

5. *Здатність проявляти емпатію, поважати та розуміти різні точки зору.* Вона формується на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Друзі та різні точки зору». Ігрові активності дітей навколо цієї історії розвивають їх здатність конструктивно сприймати різні точки зору та співпрацювати у команді, виявляти повагу до інших.

6. *Здатність розпізнавати злість та керувати нею, а також залагоджувати непорозуміння.* Вона формується на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Іззи та апетитне яблуко». Ігрові активності дітей навколо цієї історії розвивають їх здатність долати власний гнів, формують їх відповідальність, вміння вирішувати конфлікти.

7. *Уміння долати свої страхи та справлятися з неочікуваними викликами.* Такі вміння формуються на основі аналізу історії Друзів-тваринок

«Повітряний змій Реггі». Ігрові активності дітей навколо цієї історії розвивають їх здатність долати страх, посилювати власну стресостійкість, формують уміння розпізнавати власні емоції та емоції інших, попереджувати конфлікти шляхом їх вирішення.

8. *Уміння проявляти сміливість, долати нові виклики, контролювати свій емоційний стан за допомогою глибокого дихання.* Вони формуються на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Реггі та крутий спуск». Ігрові активності дітей навколо цієї історії розвивають їх здатність до самомотивації, підвищують їх стресостійкість та віру в себе.

9. *Уміння розуміти, що не всім до вподоби змагання, а також те, що кожен з дітей має різні вміння і таланти.* Такі вміння формуються на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Габбі та змагання». Ігрові активності дітей навколо цієї історії можуть розвивати їх здатність до цілепокладання, вміння визначати сильні сторони співпраці у команді, посилюють віру в себе.

10. *Здатність брати на себе відповідальність, просити вибачення, а також пробачати інших.* Вона формується на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Хто зруйнував замок Келлі із піску?». Ігрові активності дітей навколо цієї історії будуть розвивати їх вміння вирішувати конфлікти, виявляти повагу до інших, конструктивно спілкуватися.

11. *Здатність не здаватися після першої спроби та виправляти власні помилки.* Вона формується на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Габбі та морквинка». Ігрові активності дітей навколо цієї історії сприятимуть розвитку їх стресостійкості, здатності до емпатії та аналізу близьких до даної інших ситуацій, вміння контролювати власну імпульсивність.

12. *Уміння бути допитливими і достатньо сміливим, щоб робити щось самотійно.* Такі вміння можуть формуватися на основі аналізу історії Друзів-

тваринок «Іззи та пустотливий сюрприз». Ігрові активності дітей розвивають їх здатність до аналізу різних життєвих ситуацій, уміння оцінювати наслідки власних дій і вчинків, формують емпатію і комунікативні навички.

13. *Уміння працювати в команді та розв'язувати проблеми разом.* Такі вміння формуються на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Семмі та фризбі». Ігрові активності дітей будуть розвивати їх уміння співпрацювати у команді, аналізувати різні ситуації та розв'язувати пов'язані з ними проблеми, контролювати власну імпульсивність.

14. *Здатність проявляти емпатію, розуміти мову тіла та ділитися з іншими.* Вона формується на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Семмі та сіно». Ігрові активності дітей можуть розвивати їх здатність до емпатії, конструктивного спілкування, діалогу у побудові взаємин, розв'язання конфліктів.

15. *Уміння залучати всіх до гри та бути уважними до тих, хто не в грі.* Такі вміння формуються на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Іззи та складний вибір». Ігрові активності дітей сприятимуть розвитку їх здатності співпрацювати у команді, будувати стосунки з іншими, вирішувати конфлікти, демонструвати повагу до інших.

16. *Вміння розпізнавати стрес та знаходити різноманітні способи його подолання.* Такі вміння формуються на основі аналізу історії Друзів-тваринок «Спокійно! Усе буде добре!» Ігрові активності дітей будуть розвивати їх стресостійкість, здатність розпізнавати власні емоції, контролювати імпульсивність, усвідомлено сприймати себе.

В організації ігрових активностей з дітьми, ми радимо використовувати шістнадцять історій Друзів-тваринок та орієнтовний перелік запитань, які педагог може ставити дітям, обговорюючи ці історії та організовуючи навколо них різні ігрові активності дошкільників, використовуючи м'які іграшки тваринок та різноманітний реквізит: папір, клей, фломастери, картон, пластилін тощо.

Тож нами, на основі Програми соціально-емоційного розвитку та навчання дітей **«Peppy Pals»** (*«Веселі друзі»*), нами розроблена рекомендована системи роботи для педагогів і дітей з оптимізації технології соціально-емоційного навчання в грі. Систему роботи склали:

1) для вихователів – постійно-діючий семінар-тренінг *«Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»*;

2) для дошкільників – застосування парціальної програми *«Веселі друзі»*, з відповідними ресурсами та інструментами.

Висновки. Отже, нами обґрунтовані особливості ігрової діяльності у ЗДО та роль ігрових форм в соціально-емоційному навчанні дошкільників. Оскільки ігрова діяльність є провідною у дошкільному віку, ігрові форми здійснюють вплив на когнітивну, емоційну, соціальну, фізичну та інші аспекти у формуванні особистості. Про це зазначають науковці минулого і сучасності. Пошук нових потенційних можливостей ігрової активності дітей у контексті викликів і реалій сьогодення, приводить до окреслення нових профілів ігрової взаємодії педагога з дітьми дошкільного віку.

Науковці спільноти the LEGO Foundation розглядають гру не як окремий вид діяльності, а на основі наскрізного підходу, як активність дітей, представлену п'ятьма характеристиками, що забезпечує нове розширене розуміння і тлумачення сутності гри та її можливостей у взаємодії педагога з дітьми, а саме: *гра радісна, значуща, соціальна, мотивуюча, активна.*

З'ясовано, що гра є тим середовищем і механізмом, який дозволяє ефективно реалізувати педагогу цілісний процес всебічного розвитку дошкільника відповідно до сучасних глибинних змін в освіті. Науковці радять дотримуватись цілісного погляду та системного підходу до всебічного розвитку дошкільника у єдності фізичної, соціальної, когнітивної, емоційної, креативної сфер.

На взаємодію зазначених сфер націлене *соціально-емоційне навчання в грі* – інноваційна технологія, ґрунтована наступними основами розвитку дитини: самоусвідомлення, самоконтроль, суспільна свідомість, соціальні навички, відповідальне прийняття рішень.

Розвиток *самоусвідомлення* допомагає дитині розпізнавати і розуміти власні емоції та їх вплив на поведінку. Сформований *самоконтроль* сприяє в регулюванні власних емоцій і поведінки в різних життєвих ситуаціях; контролювати імпульсивність. Розвиненість *суспільної свідомості* допомагає дитині розуміти соціальні та етичні норми поведінки. Сформованість *соціальних навичок* сприяє встановленню і підтриманню конструктивних взаємин з різними людьми, співпрацювати та вирішувати конфлікти, просити чи надавати допомогу за необхідності. *Відповідальне прийняття рішень* допомагає дитині робити вибір особливостей особистої поведінки та взаємодії з іншими відповідно до діючих етичних і соціальних норм і правил безпеки.

Практичне вивчення рівнів сформованості володіння педагогами технологією соціально-емоційного навчання дошкільників в грі, констатували переважання низького і середнього рівнів сформованості компетентності педагогів до застосування технології соціально-емоційного навчання дошкільників в грі та підтвердили необхідність розробки системи роботи з її оптимізації.

В основу розробки рекомендованої системи роботи, покладені наукові розробки фахівців психолого-педагогічної галузі Данії, та відповідні освітні ініціативи the LEGO Foundation в Україні.

У розробленій та апробованій системі роботи ми, частково запозичили досвід і розробки the LEGO Foundation та розробили семінар-практикум для вихователів «Педагогіка гри у ЗДО» й адаптували парціальну програму для дітей старшого дошкільного віку «Веселі Друзі» в якості сучасного навчально-методичного інструментарію для реалізації в освітньому процесі дошкільного закладу методики соціально-емоційного навчання дошкільника в грі.

Проте, викладене у статті не вичерпує усіх аспектів проблеми соціально-емоційного навчання дошкільників у грі. Подальшого вивчення можуть мати питання використання інших інноваційних технологій та практичних аспектів їх застосування у соціально-емоційному навчанні дошкільників.

Література

1. Гра по-новому, навчання по-іншому : метод. посіб. / упор. О. Рома. Київ : The LEGO Foundation, 2018. 44 с.
2. Дженсен Х., Пайл А., Зош Дж. М., Ібрагім Х. Б., Шерман А. С., Руінамо Ж., Хамре Б. К. Фасилітація гри : мистецтво та наука про залучення дітей дошкільного віку до навчання через гру (Біла книга). Фонд The LEGO Foundation, 2019. 23 с.
3. Зош Дж. М., Хопкінс Ем. Дж., Дженсен Х., Лю Кл., Ніл Д., Пірш-Пасек К., С. Л. Со-ліс, Вайтбейд Д. Навчання через гру та діяльнісний підхід: огляд доказів (Біла книга). Фонд The LEGO Foundation, 2017. 39 с.
4. Пихтіна Н. П. Гра як технологія соціально-емоційної підтримки дошкільників, що виховуються у неблагополучних сім'ях та мають негативні прояви у поведінці. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Серія: Психолого-педагогічні науки*. 2024. № 4. С. 15–25.
5. Пихтіна Н. П. Корекція негативної поведінки у дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку засобами соціально-педагогічних і реабілітаційних ігор. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Серія : Психолого-педагогічні науки*. 2018. № 3. С. 133–139.
6. Пихтіна Н. П. Педагогіка гри в опорних схемах: навч.-метод. посіб. Ніжин : Вид-во НДУ ім. М. Гоголя, 2019. 123 с.
7. Пихтіна Н. П. Педагогічний потенціал дидактичних ігор та особливості їх використання на заняттях у ЗДО. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Серія : Психолого-педагогічні науки*. 2022. № 4. С. 71–78.
8. Пихтіна Н. П. Превентивно-педагогічний потенціал образотворчої діяльності дітей дошкільного віку у попередженні їх негативної поведінки. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Серія : Психолого-педагогічні науки*. 2019. № 4. С. 51–56.
9. Пихтіна Н. П. Теорія і методика ігрової діяльності дітей: навч. посіб. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2016. 267 с.
10. Програма всебічного розвитку дитини від 2 до 6 років та методичні рекомендації «Творці майбутнього» / упор. О. Ю. Рома, І. Ю. Звоник, Г. В. Малевич. Київ : The LEGO Foundation, 2021. 100 с.

References

1. Roma, O. (Ed.) (2018). *Hra po-novomu, navchannia po-inshomu : metodychnyi posibnyk* [Play differently, learn differently : a methodological guide]. Kyiv : The LEGO Foundation [in Ukrainian].
2. Jensen, H., Pyle, A., Zosh, J. M., Ebrahim, H. B., Zaragoza Scherman, A., Reunamo, J., & Hamre, B. K. (2019). *Fasilitatsiia hry : mystetstvo ta nauka pro zaluchennia ditei doshkilnoho viku do navchannia cherez hru* (Bila knyha) [Play facilitation: the science behind the art of engaging young children (white paper)] [in Ukrainian].
3. Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Navchannia cherez hru ta diialnisnyi pidhid : ohliad dokaziv* (Bila knyha) [Learning through play : a review of the evidence (white paper)]. The LEGO Foundation [in Ukrainian].
4. Pykhtina, N. P. (2024). *Hra yak tekhnolohiia sotsialno-emotsiinoi pidtrymky doshkilnykiv, shcho vykhovuiutsia u neblahopoluchnykh simaykh ta maiut nehatyvni proiavy u povedintsi* [Play as a technology for social-emotional support of preschoolers from disadvantaged families with behavioral challenges]. *Naukovi zapysky NDU imeni Hoholia – Scientific Notes of Nizhyn Mykola Gogol State University*, 4, 15–25 [in Ukrainian].
5. Pykhtina, N. P. (2018). *Korektsiia nehatyvnoi povedintky u ditei starshoho doshkilnoho ta molodshoho shkilnoho viku zasobamy sotsialno-pedahohichnykh i reabilitatsiinykh ihor* [Correction of negative behavior in older preschool and early school-age children through socio-pedagogical and rehabilitation games]. *Naukovi zapysky NDU imeni Hoholia – Scientific Notes of Nizhyn Mykola Gogol State University*, 3, 133–139 [in Ukrainian].
6. Pykhtina, N. P. (2019). *Pedahohika hry v opornykh skhemakh* [Pedagogy of play in reference schemes]. *Nizhyn : Vydavnytstvo NDU im. M. Hoholia* [in Ukrainian].
7. Pykhtina, N. P. (2022). *Pedahohichnyi potentsial dydaktychnykh ihor ta osoblyvosti vykorystannia na zaniattiakh u ZDO* [Pedagogical potential of didactic games and features of their use in preschool institutions]. *Naukovi zapysky NDU imeni Hoholia – Scientific Notes of Nizhyn Mykola Gogol State University*, 4, 71–78 [in Ukrainian].
8. Pykhtina, N. P. (2019). *Preventyvno-pedahohichnyi potentsial obrazotvorchoi diialnosti ditei doshkilnoho viku u poperedzhenni ikh nehatyvnoi povedinky* [Preventive-pedagogical potential of preschoolers' artistic activities in the prevention of negative behavior]. *Naukovi zapysky NDU imeni Hoholia – Scientific Notes of Nizhyn Mykola Gogol State University*, 4, 51–56 [in Ukrainian].
9. Pykhtina, N. P. (2016). *Teoriia i metodyka ihrovoi diialnosti ditei* [Theory and methods of children's play activities]. *Nizhyn : Vydavnytstvo NDU im. M. Hoholia* [in Ukrainian].
10. Roma, O. Yu., Zvonyk, I. Yu. & Malevych, H. V. (Eds.) (2021). *Prohrama vsebichnoho rozvytku dytyny vid 2 do 6 rokiv ta metodychni rekomendatsii "Tvortsia maibutnoho"* [Program of comprehensive development of children aged 2 to 6 and methodological recommendations "Creators of the future"]. Kyiv : The LEGO Foundation [in Ukrainian].

Pykhtina N.

Candidate of Pedagogical Sciences (Ph. D.),
Associate Professor, Department of Preschool Education,
Nizhyn Mykola Gogol State University
pykhtina.np@ndu.edu.ua
orcid.org/0000-0001-6684-436X

**SOCIAL-EMOTIONAL LEARNING OF PRESCHOOLERS THROUGH PLAY:
EXPERIENCE OF IMPLEMENTING THE APPROACH
IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF A PRESCHOOL INSTITUTION**

The article explores theoretical and practical perspectives on how play supports social-emotional learning in preschoolers, drawing on both national and international experience.

Play is presented as the leading activity in early childhood and one of the most thoroughly studied means, methods, and forms of children's development and education.

Drawing on recent studies by researchers from The LEGO Foundation, the paper adopts a holistic approach on play, emphasizing its five defining features: joyful, meaningful, socially interactive, actively engaging, and motivating. This view highlights play as a powerful context for teacher-child interaction and for fostering children's holistic development by integrating the physical, social,

cognitive, emotional, and creative domains, supported by research evidence on the effectiveness of such innovative approaches as social-emotional learning through play.

It is outlined in the article that self-awareness, self-regulation, social awareness, interpersonal skills, and responsible decision-making relate to contemporary approaches to understanding key foundations of child development. Building on insights from Danish practices of using play in children's learning and upbringing, we identify and analyze five core characteristics of play – agency, joy, meaning, social interaction, and active engagement. These are the key elements of children's interaction with peers and adults in the play context.

The study empirically examined preschool teachers' proficiency in applying social-emotional learning through play and confirmed the need to develop a structured approach to optimize this practice.

In line with contemporary psychological and pedagogical research, and based on the work of The LEGO Foundation in Ukraine, a partial program of social-emotional learning for preschoolers, «Veseli Druzi» («Happy Friends»), has been studied and implemented in preschool institutions as a modern methodological tool for integrating social-emotional learning through play into the educational process. Complementing this initiative, a training seminar for educators, «Pedagogy of Play in Preschool Education», has also been introduced. The article discusses the experience of adopting these initiatives in Nizhyn preschools.

Key words: play, play activity, play-based activities, social-emotional learning, emotional support, partial program, The LEGO Foundation.