

УДК 373.3.016-044.247:[3:908]
DOI 10.31654/2663-4902-2026-PP-1-59-67

Гордієнко Т. В.

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки,
початкової освіти, психології та менеджменту
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя
hordiienko.tv@ndu.edu.ua
orcid.org/0000-0002-4662-1895

Білоусова Н. В.

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки, початкової освіти, психології та менеджменту
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя
kposv1@gmail.com
orcid.org/0000-0003-4167-9649

Долматова М. П.

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри прикладної лінгвістики
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя
dolmatovam129@gmail.com
orcid.org/0000-0002-8116-5952

**НАСТІЛЬНА ГРА-ПОДОРОЖ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ
КРАЄЗНАВЧИЙ ПРОЄКТ У МЕТОДИЦІ НАВЧАННЯ
ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ» У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Стаття присвячена обґрунтуванню педагогічного потенціалу настільної гри-подорожі як інноваційного краєзнавчого проєкту в методиці навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі. У роботі розглянуто теоретичні засади й практичні можливості використання дидактичних настільних ігор для формування змістових ліній природничої, громадянської, мовно-літературної, математичної та мистецько-технологічної освітніх галузей відповідно до вимог Державного стандарту початкової освіти. Показано, що гра-подорож забезпечує міжгалузеву інтеграцію, сприяє розвитку дослідницьких, соціальних, комунікативних, цифрових та творчих компетентностей учнів, а також підвищує їхню мотивацію до вивчення рідного краю.

У статті описано методику розроблення дидактичної настільної гри, що включає визначення краєзнавчого змісту, структурування маршруту, створення ігрового поля, карток завдань і правил гри. Особливу увагу приділено діяльнісному та компетентнісному підходам, які реалізуються через інтерактивні завдання, картографічні елементи, пізнавальні ситуації та творчі міні-проєкти учнів. Охарактеризовано освітній ефект впровадження гри-подорожі у навчальний процес як інструмента розвитку локальної ідентичності, критичного мислення, умінь співпраці та самостійного пошуку інформації. Узагальнено досвід використання ігрових краєзнавчих проєктів у підготовці здобувачів ОПП Початкова освіта у межах вибіркової дисципліни «Основи краєзнавства в початковій школі» та окреслено перспективи подальших досліджень, пов'язаних із удосконаленням інноваційних форм краєзнавчої освіти, цифровізацією навчального середовища і впровадженням STEAM-елементів у настільні освітні ігри.

Ключові слова: настільна гра-подорож; дидактична гра; краєзнавство; початкова школа; інтегрований курс «Я досліджую світ»; міжгалузєва інтеграція; компетентнісний підхід; ігрові технології; локальна ідентичність; пізнавальна активність.

Постановка проблеми. Сучасна початкова школа потребує ефективних інструментів формування в учнів дослідницьких, громадянських і соціокультурних компетентностей, що є ключовими у Новій українській школі. Одним із важливих викликів є недостатня увага до практико-орієнтованих форм роботи, які поєднують теоретичне знання з діяльнісним підходом, а також підсилюють інтерес дітей до вивчення рідного краю. Традиційні методи викладання, хоча й залишаються необхідними, часто не забезпечують достатнього рівня інтеграції між освітніми галузями та не завжди сприяють активному залученню учнів до пізнавальної діяльності.

У цьому контексті створення настільної гри-подорожі обраною областю як підсумкового краєзнавчого проєкту постає актуальним завданням. Такий інструмент не лише сприяє інтеграції знань у межах курсу «Я досліджую світ», а й відповідає сучасним педагогічним вимогам щодо розвитку критичного мислення, творчості та навичок співпраці.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема краєзнавчої роботи в початковій школі була предметом досліджень багатьох учених: педагогів-новаторів, методистів та психологів, які розглядали краєзнавство як засіб формування патріотизму, екологічної свідомості та усвідомлення культурної ідентичності. У працях останніх років підкреслюється значення інтегрованого підходу, зокрема у контексті НУШ, де природнича, громадянська, мовно-літературна та мистецька галузі мають бути логічно взаємопов'язаними.

Значна увага приділяється також ігровим технологіям як засобу активізації навчальної діяльності учнів і розвитку емоційно-ціннісного досвіду. Дослідження в галузі гейміфікації освіти демонструють її ефективність у формуванні мотивації та поглибленні пізнавального інтересу молодших школярів.

Проте, незважаючи на наявність теоретичних напрацювань, питання інтеграції краєзнавчого змісту та проєктної діяльності через створення настільної гри саме в межах методики викладання курсу «Я досліджую світ» опрацьоване недостатньо. Особливо це стосується практичних методичних рекомендацій щодо організації такого проєкту, визначення його компетентнісного потенціалу та дидактичних можливостей.

Сучасні підходи до організації краєзнавчої освіти ґрунтуються на ідеї, що знання про малу батьківщину забезпечують «сміслову ядро формування громадянськості молодшого школяра» (О. Савченко) [10]. На думку Н. Бібік, інтеграція змісту початкової освіти можлива лише за умов «створення навчальних ситуацій, у яких дитина діє, досліджує, аналізує і творить», а не пасивно засвоює знання [1]. Саме тому краєзнавчі проєкти, зокрема ігрові, відповідають діяльнісній парадигмі НУШ.

Дослідники ігрових форм навчання (Гура Т., Гура О., Кастаньєра П., Рома О.) підкреслюють, що гра – це «особлива форма пізнання, яка активізує внутрішню мотивацію дитини, переводячи навчальну задачу у сферу емоційно значущої діяльності» [2]. Гейміфікація, за визначенням Д. Касьянова, сприяє розвитку «стійкої навчальної залученості та здатності застосовувати знання у нових ситуаціях» [6].

Питання краєзнавчої методики в початковій школі досліджували Т. Коломоєць, Л. Руденко, Н. Довженок, які наголошували, що робота з матеріалами рідного краю є оптимальним середовищем для формування дослідницьких, інформаційних та культурологічних компетентностей. Зокрема, Н. Довженок підкреслює, що «картографічна діяльність у початковій школі має мати ігрову та практико-орієнтовану форму, що дозволяє побачити взаємозв'язки між просторовими об'єктами» [4; 7; 9].

Таким чином, використання настільної гри-подорожі вписується в сучасні наукові тенденції: від інтеграції змісту до розвитку діяльнісної, компетентнісної моделі навчання.

Метою статті є теоретичне обґрунтування та методичний аналіз використання настільної гри-подорожі як інноваційного краєзнавчого проєкту в межах інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі, а також визначення її освітнього потенціалу щодо формування ключових компетентностей молодших школярів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Настільна гра-подорож є ефективною формою діяльнісного навчання, що об'єднує пізнавальний, творчий та соціальний компоненти. Створюючи гру, учні опрацьовують інформацію про вибрану область: географічне положення, природні ресурси, культурні пам'ятки, видатних особистостей, народні традиції та символи. Такий підхід сприяє формуванню уявлень про взаємозв'язок природних і соціальних явищ, а також створює можливості для цілісного бачення рідного краю.

У межах інтегрованого курсу «Я досліджую світ» створення настільної гри-подорожі обраною областю природно поєднує зміст кількох освітніх галузей, формуючи цілісне сприйняття світу молодшими школярами. Так природнича галузь реалізується через дослідження географічних особливостей території: учні аналізують карту області, визначають місця розташування річок, озер, рівнин, гір, заповідних територій, знайомляться зі сьогоdnішніми видами рослин і тварин. Під час розроблення маршруту гри діти фактично створюють спрощену модель природного середовища. Це відповідає темам Державного стандарту, таким як «Природні об'єкти довкілля», «Рідний край у природі», «Рослинний і тваринний світ України» [3].

Громадянська та історична галузі інтегруються завдяки зверненню до культурної спадщини області: у грі з'являються картки з інформацією про пам'ятки архітектури, видатних діячів, традиційні ремесла, символіку регіону. Учні не лише шукають історичні факти, а й осмислюють їх значення для сучасної громади. Темі Державного стандарту «Україна – наша Батьківщина», «Моя громада», «Культурна спадщина» отримують практичне втілення в ігровому форматі: дитина може «відвідати» пам'ятку, «поспілкуватися» з визначною постаттю або «виконати» культурне завдання [3].

У свою чергу, мовно-літературна галузь має вагомe значення, адже учні створюють текстове наповнення гри: формують правила, укладають короткі описи локацій, складають загадки та інформаційні картки, іноді навіть вигадують міні-легенди для подорожі. Така діяльність розвиває зв'язне мовлення, уміння адаптувати інформацію для читача й користувача гри, що відповідає вимогам Стандарту щодо формування умінь створювати інструкції, замітки, описи та прості художні тексти [3].

Математична галузь залучається під час моделювання логіки гри. Учні визначають кількість клітинок на полі, розташування маршрутів, систему балів та бонусів, розв'язують задачі, пов'язані з пересуванням і визначенням просторових відношень. Важливими стають теми «Простір і форми», «Моделювання ситуацій», «Обчислення у практичних завданнях». Таким чином, математика органічно вплітається в сюжет, адже гравець рухається, рахує, порівнює, планує хід [5, с. 81].

Завершує інтеграційний комплекс мистецька і технологічна галузі, оскільки діти створюють матеріальний продукт: малюють карту, проєктують ігрове поле, виготовляють фішки, продумують кольорову палітру, використовують техніки аплікації, малювання, колажу або навіть цифрового дизайну. Це дає можливість реалізувати теми «Створення виробів з різних матеріалів», «Основи композиції», «Графічне оформлення». Гра стає не тільки освітнім, а й художнім проєктом [1, с. 70].

Отже, міжгалузєва інтеграція в настільній гри-подорожі реалізується не фрагментарно, а природно й комплексно. Природничі знання допомагають зрозуміти ландшафт і природу області, громадянсько-історичні – осмислити культурну ідентичність, мовно-літературні – оформити зміст гри, математичні – структурувати ігровий процес, мистецько-технологічні – створити візуальний продукт. У результаті всі види діяльності взаємодіють і підсилюють одна одну, забезпечуючи саме той системний підхід, який закладений у Державний стандарт та концепцію НУШ [1; 3].

З погляду О. Савченко, початкова школа має «надавати дитині можливість бачити цілісність світу через взаємодію різних видів діяльності». Настільна гра-подорож, яка об'єднує природничий, громадянський, мовно-літературний, мистецько-технологічний та математичний змісти, є практичним втіленням цієї ідеї [10, с. 165].

Н. Бібік визначає інтегроване навчання як засіб забезпечення цілісності світогляду дитини, уникнення фрагментарності знань і створення умов для реального застосування інформації. Саме у форматі гри дитина бачить, як природничі знання потрібні для розуміння ландшафту, історичні – для визначення змісту локацій, мовні – для створення карток, а математичні – для моделювання маршруту та дій [1, с. 64].

Науковці STEAM-підходу підкреслюють, що дитина краще навчається тоді, коли зміст і форма діяльності мають творчу, конструкторську, дослідницьку складову. Створення гри-подорожі комплексно активізує всі ці процеси [12].

Участь молодших школярів у створенні настільної гри-подорожі сприяє комплексному розвитку ключових компетентностей, визначених Державним стандартом початкової освіти [3]. Передусім проєкт формує громадянську компетентність, адже діти досліджують історію та культуру свого краю, дізнаються про видатних діячів, традиції, символи, природне багатство області. Вони працюють із картою регіону, визначають його унікальні особливості, порівнюють їх з іншими територіями України. Така діяльність допомагає учням не просто отримати нову інформацію, а й усвідомити власну приналежність до певної громади, зрозуміти її значення та культуру. У результаті формується локальна ідентичність, почуття відповідальності за довкілля і спадщину свого краю та бажання підтримувати місцеві традиції. За Н. Бібік, виховання національної ідентичності можливе лише через активне переживання значущості рідного краю [1, с. 72]. Коли дитина досліджує свій регіон і включає його образи до гри, вона не лише запам'ятовує факти, а й формує емоційно-ціннісний зв'язок із територією.

Проєкт розвиває також соціальну та комунікативну компетентності, адже створення гри є командною діяльністю. Учні спільно обговорюють ідеї, розподіляють ролі (дизайнер, дослідник, укладач правил, творець карток), навчаються домовлятися, аргументувати думку, вислуховувати інших. Робота в групі потребує узгодження дій і спільного прийняття рішень, наприклад, яку інформацію включити, як оформити поле гри, яку логіку пересування закласти. Взаємодіючи, діти вчаться відповідальності, толерантності, підтримці одне одного та ефективному командному співробітництву, рисам, важливим для успішної соціальної адаптації. Дослідник командної роботи W. Yuangngoen зазначає: «Навчання у співпраці забезпечує глибше концептуальне розуміння, ніж індивідуальна діяльність» [12]. Створення гри – це проєкт із взаємозалежними ролями, який вимагає переговорів, планування і взаємодії.

Значний потенціал проєкту полягає у формуванні пізнавальної та дослідницької компетентностей, оскільки учні активно шукають інформацію про природні, історичні й культурні об'єкти області. Вони аналізують відомості з різних джерел, порівнюють їх, відбирають найважливіше, систематизують і трансформують у короткі й зрозумілі тексти для ігрових карток. Учні вчаться ставити запитання, робити висновки, встановлювати зв'язки між фактами, формулювати власні судження. Така діяльність розвиває критичне мислення, вміння працювати з інформацією, навички планування і проведення невеликих досліджень, тобто ті компетентності, які є основою сучасного «навчання впродовж життя». Р. Руденський та О. Писарчук підкреслюють, що краєзнавство у початковій школі є ключовим середовищем для формування навичок дослідження, адже дитина працює з близьким, знайомим і емоційно значущим матеріалом. У грі такі навички проявляються у пошуку джерел, відборі інформації та її трансформації у завдання [9, с. 112].

Важливою складовою роботи є розвиток творчої компетентності. Створення настільної гри – це можливість для дітей проявити власні художні та конструктивні здібності. Учні проєктують вигляд ігрового поля, добирають кольори, виготовляють фішки, обмірковують стиль оформлення карток, використовуючи різні матеріали та техніки. Творчість проявляється й у змістовому наповненні: школярі можуть вигадувати легенди, придумувати завдання, створювати загадки, komponувати сюжет гри. Це допомагає розвинути фантазію, уяву, смак, здатність до візуального моделювання та оформлення власного освітнього продукту. За Г. Буш, творчість – це здатність

поєднувати знання і досвід у нових формах. Настільна гра – це модель, яку дитина створює сама, поєднуючи знання, образи, символи, художні прийоми [6, с. 121].

Крім того, проєкт сприяє формуванню інформаційно-цифрової компетентності, адже діти використовують онлайн-ресурси для пошуку відомостей, працюють із картографічними сервісами, переглядають фотографії місцевостей, інколи створюють QR-коди для інтерактивних завдань гри. Учні вчать критично ставитися до джерел інформації, відбирати достовірні відомості, застосовувати цифрові інструменти для навчальних цілей. Використання мультимедійних технологій розширює межі проєкту та робить його більш сучасним і привабливим. У світлі досліджень Д. Касьянова, цифровізація початкової освіти має приносити нову якість навчання, а не технічну заміну [6, с. 125]. Використання картографічних сервісів, QR-кодів і електронних джерел у проєкті повністю відповідає цьому принципу.

Таким чином, створення настільної гри-подорожі є не лише цікавим творчим завданням, а й ефективним засобом комплексного формування ключових компетентностей молодших школярів. Проєкт охоплює громадянську свідомість, соціальну взаємодію, дослідницьку активність, творче мислення та цифрову грамотність, ті складові, що визначають успішну освітню траєкторію учнів у Новій українській школі.

Створена учнями гра може застосовуватися на уроках для узагальнення теми «Рідний край», формувального оцінювання, організації інтерактивних занять, розвитку навичок командної роботи та стратегічного мислення. Гра також може бути використана у позакласній роботі, на тижнях природничих і громадянських знань або як частина святкових освітніх заходів.

Впевнені, що створення настільної гри-подорожі є ефективним інструментом пізнавальної, творчої та громадянсько орієнтованої діяльності молодших школярів. Дидактична гра такого типу поєднує краєзнавчий зміст з ігровою мотивацією та діяльнісним навчанням, що повністю узгоджується з підходами НУШ. Нижче подаємо поетапну методику і практичні рекомендації, які були напрацьовані в межах вибіркової дисципліни «Основи краєзнавства в початковій школі» та адаптовані для роботи з учнями 1–4 класів.

У методиці проєктування дидактичних ігор важливо враховувати принципи, визначені О. Дубасенюк та Л. Хоружою [5, с. 73]:

- принцип науковості* – достовірність і вікова адаптація змісту;
- принцип інтегративності* – поєднання тем і видів діяльності;
- принцип діяльності* – активна участь учня в моделюванні продукту;
- принцип креативності* – можливість внесення власних ідей.

Настільна гра-подорож відповідає всім цим параметрам. З погляду проєктної педагогіки, освітній проєкт має мати кінцевий продукт, соціально або практично значущий для учня [10, с. 164]. Створена школярами гра є саме таким продуктом, вона застосовується в класі, на позакласних заходах і служить засобом навчальної взаємодії.

Створення дидактичної настільної гри-подорожі для молодших школярів, що спирається на досвід вибіркової навчальної дисципліни «Основи краєзнавства в початковій школі», передбачає поетапну, цілісну та методично обґрунтовану роботу. Насамперед необхідно визначити змістову основу майбутньої гри: обрати область або громаду, яку досліджуватимуть учні, виокремити ключові тематичні блоки, що становитимуть краєзнавчий матеріал (природні об'єкти, історичні та культурні пам'ятки, видатні діячі, місцеві традиції, символіку), а також зібрати інформацію з надійних джерел – дитячих енциклопедій, атласів, музейних матеріалів, туристичних ресурсів чи родинних історій. Цей підготовчий етап визначає зміст гри та формує інформаційне підґрунтя для подальших творчих і дидактичних рішень [8].

Після визначення змісту розпочинається моделювання самої гри та її ігрової логіки. У межах дисципліни студенти опановують різні формати настільних ігор, які можна адаптувати для молодших школярів: гру-маршрут із подорожжю картою області, квест-гру зі складними шляхами та пошуковими завданнями, гру-бродилку

для найменших або командну стратегічну гру для учнів 3-4 класів. У будь-якому випадку важливо визначити структуру гри – старт і фініш маршруту, послідовність або варіативність руху, систему балів, бонуси та перешкоди, часові обмеження чи випадкові події, які активізують інтерес і додають елемент непередбачуваності [2; 7; 9].

Особливо значущим є етап створення ігрових матеріалів. Ігрове поле може бути стилізованою картою області, тематичним маршрутом (*«Стежками природи»*, *«Містами і містечками»*, *«Відома архітектура регіону»*) або спіральною траєкторією подорожі. Картки до гри варто поділити за функціями: інформаційні з короткими фактами, завдання для перевірки знань, творчі доручення, пошукові інструкції, загадки та командні виклики. Фішки доцільно оформлювати у вигляді локальних символів – квітів, архітектурних споруд, героїв чи персонажів, характерних для обраного краю. Окрему увагу слід приділити правилам гри: вони мають бути чіткими, доступними для дітей і водночас достатньо гнучкими, щоб учні могли легко адаптувати їх під власні потреби.

Методика створення гри ґрунтується на дидактичних принципах, що активно опрацьовуються у вибірковій дисципліні «Основи краєзнавства в початковій школі». Насамперед це науковість і достовірність інформації, адаптованої до віку; доступність і логічність матеріалу; ігрова мотивація, яка робить навчання емоційно значущим; інтегрованість, що поєднує природничі, історичні, мовно-літературні, мистецькі та математичні змісти; а також акцент на діяльності й творчому самовираженні учнів. Важливим є й організаційний аспект: робота над грою передбачає дослідницьку діяльність, проєктний підхід і групову взаємодію.

Роботу учнів варто вибудовувати послідовно, спершу вони досліджують свій край, працюючи в тематичних групах (*«Природа»*, *«Історія»*, *«Традиції»*, *«Видатні постаті»*). Потім створюють матеріали: добирають тексти, малюють ілюстрації, виготовляють фішки та елементи дизайну. Наступним кроком є спільне моделювання ігрового поля, обговорення маршруту та загальної композиції. Після цього гра проходить тестування: різні групи перевіряють її на практиці, виявляють недоліки й удосконалюють правила. Завершальним моментом стає презентація, під час якої учні демонструють свої ігри, проводять короткі екскурсії областю й діляться відкриттями [4, с. 13].

На наш погляд педагогічні переваги такої методики очевидні: гра-подорож активізує пізнавальний інтерес, сприяє формуванню ключових компетентностей, забезпечує діяльнісний та інтегрований підхід НУШ, розвиває навички співпраці, критичного мислення, творчості й самоорганізації. Вона також може стати інструментом для уроку, позакласної роботи, тижня рідного краю або сімейних заходів. Таким чином, методика створення краєзнавчої настільної гри-подорожі є універсальною, глибоко інтегрованою та педагогічно доцільною практикою, що поєднує науковість, творчість і доступний для дітей формат ігрового навчання

Таким чином, методика створення настільної гри-подорожі є універсальним інструментом, який дозволяє організувати змістовну, захопливу й педагогічно ефективну краєзнавчу діяльність у початковій школі.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Отже, застосування настільної гри-подорожі як інноваційного краєзнавчого проєкту в методиці викладання курсу «Я досліджую світ» є ефективним засобом інтеграції знань, розвитку ключових компетентностей та підвищення мотивації учнів до пізнання рідного краю. Проєктна діяльність такої форми відповідає вимогам НУШ та сприяє гармонійному поєднанню навчального змісту з творчою активністю. Перспективи подальших досліджень пов'язані з розробленням цифрових доповнень до ігор (QR-квести, онлайн-карти).

Згідно з концепцією НУШ, інноваційні форми навчання повинні бути ситуативно значущими, діяльними і спрямованими на розвиток компетентностей, а настільна гра-подорож повністю відповідає цим критеріям, оскільки поєднує дослідження, творчість, ігрову мотивацію і міжгалузеву інтеграцію. Таким чином, настільна гра-подорож є перспективним педагогічним інструментом, що має значний потенціал для оновлення змісту сучасної початкової освіти.

Список використаних джерел

1. Бібік Н. М. Нова українська школа: poradnyk dlia vchytelia. Київ : Літера ЛТД, 2019. 208 с.
2. Гура Т., Гура О., Кастаньєра П., Рома О. Готовність вчителів до впровадження навчання через гру в початкових школах України: попереднє дослідження. *ScienceRise: Педагогічна освіта*, 2022. № 5 (50). С. 9–16. DOI: <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2022.264230>
3. Державний стандарт початкової освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 21.02.2018 р. № 87. Київ : КМУ, 2018. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF> (дата звернення: 05.01.2026).
4. Довженок Н. Картографічна складова краєзнавчої роботи в початковій школі. *Початкова школа*. 2019. № 5. С. 12–15.
5. Дубасенюк О. А., Хоружа Л. Л. Професійна підготовка майбутніх учителів до педагогічної творчості : монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2013. 342 с.
6. Касьянов Д. В. Гейміфікація в сучасних українських дослідженнях. *Наукові записки Малої академії наук України*. 2024. № 2(30). С. 119–127.
7. Коломоець Т. Г. Краєзнавча робота в системі підготовки майбутнього вчителя початкових класів. *Педагогіка та психологія*. 2018. Вип. 59. С. 102–110.
8. Кузьма-Качур М. І., Горват М. В. Основи краєзнавства: навч. посіб. Мукачєво, 2016. 304 с.
9. Руденський Р., Писарчук О. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. *Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія»*. 2023. Вип. 4. С. 109–118.
10. Савченко О. Метод проектів на уроках літературного читання. *Початкова школа*. 2015. № 11. С. 26–31.
11. Сухопара І. Г., Турлай О. М. Ігрові технології проведення дистанційних уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ». *Наука і техніка сьогодні*. 2023. № 13(27). С. 656–668.
12. Yuangngoen W. Approaching Board Games to Schools: Benefits and Pedagogical Use. *Journal of Education and Innovation*. 2020. № 23(4). Pp. 448–463. URL: https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/241738

References

1. Bibik, N. M. (2019). *Nova ukrainska shkola: poradnyk dlia vchytelia*. [New Ukrainian School: A Guide for Teachers]. Kyiv: Litera LTD [in Ukrainian].
2. Hura, T., Hura, O., Castanheira, P., & Roma, O. (2022). *Hotovnist vchyteliv do vprovadzhenia navchannia cherez hru v pochatkovykh shkolakh Ukrainy: poperednie doslidzhennia* [Teachers' readiness to implement learning through play in primary schools in Ukraine: A preliminary study]. *ScienceRise: Pedagogical Education*, 5 (50), 9–16 [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2022.264230>
3. Kabinet Ministriv Ukrainy. (2018). *Derzhavnyi standart pochatkovoï osvity: postanova Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 21.02.2018 r. No. 87* [State standard of primary education: Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine dated February 21, 2018, No. 87] [in Ukrainian]. Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF>
4. Dovzhenok, N. (2019). *Kartohrafichna skladova kraieznavchoï roboty v pochatkovii shkoli* [Cartographic component of local lore work in primary school]. *Pochatkova shkola – Primary school*, 5, 12–15 [in Ukrainian].
5. Dubaseniuk, O. A., & Khoruzha, L. L. (2013). *Profesiina pidhotovka maibutnikh uchyteliv do pedahohichnoi tvorchosti* [Professional training of future teachers for pedagogical creativity]. Zhytomyr Ivan Franko State University Publishing House [in Ukrainian].
6. Kasianov, D. V. (2024). *Heimifikatsiia v suchasnykh ukrainskykh doslidzhenniakh* [Gamification in modern Ukrainian studies]. *Naukovi zapysky Maloi akademii nauk Ukrainy – Scientific Notes of the Junior Academy of Sciences of Ukraine*, 2(30), 119–127 [in Ukrainian]. DOI: [10.51707/2618-0529-2024-30-12](https://doi.org/10.51707/2618-0529-2024-30-12)

7. Kolomoiets, T. H. (2018). Kraieznavcha robota v systemi pidhotovky maibutnioho vchytelia pochatkovykh klasiv [Local lore work in the system of training the future primary school teacher]. *Pedahohika ta psykholohiia – Pedagogy and Psychology*, 59, 102–110 [in Ukrainian].
8. Kuzma-Kachur, M. I., & Horvat, M. V. (2016). Osnovy kraieznavstva [Basics of local history]. Mukachevo [in Ukrainian].
9. Rudenskiy, R., & Pysarchuk, O. (2023). Yevropeiskyi kontekst evoliutsii struktury nastilnykh ihor dlia ditei doshkilnoho ta molodshoho shkilnoho viku [European context of the evolution of the board games structure for children of preschool and primary school age]. *Naukovyi visnyk Vinnytskoi akademii bezperervnoi osvity. Seriya «Pedahohika. Psykholohiia» – Scientific Bulletin of Vinnytsia Academy of Continuing Education. Series: Pedagogy. Psychology*, 4, 109–118 [in Ukrainian]. DOI: <https://doi.org/10.32782/academ-ped.psyh-2023-4.17>
10. Savchenko, O. (2015). Metod proektiv na urokakh literaturnoho chytannia. [Project method in literary reading lessons]. *Pochatkova shkola – Primary school*, 11, 26–31 [in Ukrainian].
11. Sukhopara, I. H., & Turlai, O. M. (2023). Ihrovi tekhnologii provedennia dystantsiinykh urokiv integrovanooho kursu «Ya doslidzhuui svit» [Game technologies for conducting distance lessons of the integrated course «I explore the world»]. *Nauka i tekhnika siohodni – Science and technology today*, 13 (27), 656–668 [in Ukrainian]. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-13\(27\)-656-668](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-13(27)-656-668)
12. Yuangngoen, W. (2020). Approaching Board Games to Schools: Benefits and Pedagogical Use. *Journal of Education and Innovation*, 23(4), 448-463. Retrieved from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/241738 [in Thai].

Hordiienko T.

Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor of the Department of Pedagogy, Primary Education,
Psychology and Management, Nizhyn Mykola Gogol State University
hordiienko.tv@ndu.edu.ua
orcid.org/0000-0002-4662-1895

Bilousova N.

Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor of the Department of Pedagogy, Primary Education,
Psychology and Management, Nizhyn Mykola Gogol State University
kposv1@gmail.com
orcid.org/0000-0003-4167-9649

Dolmatova M.

Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor of the Applied Linguistics Department,
Nizhyn Mykola Gogol State University
dolmatovam129@gmail.com
orcid.org/0000-0002-8116-5952

**BOARD GAME-JOURNEY AS AN INNOVATIVE
LOCAL HISTORY PROJECT IN THE TEACHING METHODOLOGY
OF THE INTEGRATED COURSE «I EXPLORE THE WORLD»
IN ELEMENTARY SCHOOL**

The article is devoted to substantiating the pedagogical potential of the board game-journey as an innovative local history project in the teaching methodology of the integrated course «I explore the world» in primary school. The paper considers the theoretical principles and practical possibilities of using didactic board games to form the content lines of natural science, civics, language and literature, mathematics and art and technology

educational branches in accordance with the requirements of the State Standard of Primary Education. It is shown that the game-journey provides interdisciplinary integration, promotes the development of research, social, communicative, digital and creative competencies of students, and also increases their motivation to study their native land. The article describes the methodology for developing a didactic board game, which includes defining local history content, structuring the route, creating a playing field, task cards and game rules. Special attention is paid to activity and competency approaches, which are implemented through interactive tasks, cartographic elements, cognitive situations and creative mini-projects of students. The educational effect of introducing a game-journey into the educational process as a tool for developing local identity, critical thinking, cooperation skills and independent information search is characterized. The experience of using game-based local history projects in the training of students within the discipline «Fundamentals of Local History in Primary School» is summarized and the prospects for further research related to the improvement of innovative forms of local history education, digitalization of the learning environment and the introduction of STEAM elements into board educational games are outlined.

Key words: board game-journey; didactic game; local history; primary school; integrated course «I explore the world»; interdisciplinary integration; competency-based approach; game technologies; local identity; cognitive activity.

*Отримано редколегією / Received: 30.01.2026
Прорецензовано / Revised: 16.02.2026
Опубліковано / Published: 27.03.2026*