

Ваколюк Аліна

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри теорії і методики виховання
Рівненського державного гуманітарного університету,
м. Рівне, Україна
ORCID: 0000-0003-1545-0867
e-mail: alina.vakoliuk@rshu.edu.ua

Бричок Світлана

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки початкової освіти,
інклюзивної та вищої освіти
Рівненського державного гуманітарного університету,
м. Рівне, Україна
ORCID: 0000-0001-8508-8395
e-mail: brychok.zd@gmail.com

ІНТЕГРАЦІЯ ІГРОВИХ ТА АНІМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СИСТЕМУ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Анотація. У статті розглядаються можливості інтеграції ігрових та анімаційних технологій у систему дистанційного навчання молодших школярів. Особлива увага приділяється впливу цих технологій на пізнавальну активність, мотивацію та рівень засвоєння навчального матеріалу дітьми початкової школи. Досліджуються переваги використання інтерактивних інструментів у контексті Нової української школи, зокрема можливості залучення учнів до активної участі в навчальному процесі, забезпечення емоційної залученості та підвищення рівня мотивації через застосування ігрових та анімаційних методів. Представлено аналіз основних освітніх платформ, таких як ClassDojo, Kahoot!, Seesaw, BrainPOP, які дозволяють ефективно інтегрувати ігрові та анімаційні технології в дистанційне навчання. Описані переваги кожної з платформ, їх роль у створенні інтерактивного освітнього середовища та забезпеченні індивідуального підходу до кожного учня. Зазначено, що інтерактивні завдання, вікторини та анімаційні пояснення не лише полегшують засвоєння складних концепцій, але й сприяють розвитку критичного мислення, творчих здібностей та комунікативних навичок учнів. Інтеграція ігрових та анімаційних технологій у дистанційне навчання дає змогу підтримувати високу мотивацію до навчання та сприяє розвитку когнітивних навичок молодших школярів, що є ключовими факторами успішного навчання в умовах дистанційної освіти.

Ключові слова: ігрові технології, анімаційні технології, дистанційне навчання, молодші школярі, пізнавальна активність, мотивація, Нова українська школа, інтерактивні методики.

Постановка проблеми. Сучасна система освіти зіткнулася з необхідністю адаптації до нових умов навчання, спричинених технологічними змінами та дистанційними формами освітнього процесу. Особливо це стосується молодших школярів, для яких традиційні методи викладання є недостатньо ефективними в умовах онлайн-навчання через обмеженість прямої взаємодії з учителем та проблематичність щодо забезпечення мотивації і залучення. У зв'язку з цим виникає нагальна потреба у запровадженні інноваційних підходів, зокрема ігрових та анімаційних технологій, які здатні активізувати пізнавальну діяльність дітей, створити інтерактивне освітнє середовище та забезпечити емоційну залученість учнів у процес навчання. Недостатньо розроблені методики інтеграції цих технологій у дистанційну форму навчання та відсутність систематичних досліджень ефективності таких підходів вимагають глибокого наукового аналізу.

Аналіз останніх досліджень із проблеми. Питання використання ігрових та анімаційних технологій у навчанні молодших школярів активно досліджувалося впродовж останніх років. Дослідники, зокрема І. Дичківська (2004), підкреслюють важливість інноваційних педагогічних технологій для розвитку сучасної освіти. Л. Хохлова і М. Деркач (2021) акцентують на ефективності ігрових технологій як засобу підвищення навчальної мотивації учнів у контексті підготовки майбутніх учителів. У дослідженні А. Гуд і О. Теплої (2021) показано, як ігрові методики можуть позитивно впливати на процес навчання іноземних мов.

Щодо анімаційних технологій, роботи К. Чуба (2022) та О. Кохніченка (2011) свідчать про їх ефективність для підвищення інтересу учнів і покращення засвоєння матеріалу. Також Удовенко та Яловега (2022) досліджують вплив електронних ресурсів на навчання за курсом «Я досліджую світ». Роль мультимедійних технологій у початковій школі докладно розглядається у роботах Ю. Корнійчука і О. Кравця (2023) та Т. Пагути й співавторів (2023), які наголошують на необхідності їх використання для покращення якості навчання. Проведені дослідження свідчать про важливість інтеграції ігрових та анімаційних технологій у систему навчання для підвищення мотивації та залучення учнів до активної участі в освітньому процесі.

Мета статті – дослідити можливості інтеграції ігрових та анімаційних технологій у систему дистанційного навчання молодших школярів, їх вплив на пізнавальну активність, мотивацію до навчання та рівень засвоєння навчального матеріалу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасні реалії освіти, особливо в умовах повномасштабного вторгнення та власне дистанційного

навчання, вимагають активного пошуку нових форм і методів організації освітнього процесу. В умовах викликів, спричинених як технологічним прогресом, так і політичними подіями, використання інноваційних методик, зокрема ігрових та анімаційних технологій, стало необхідністю для забезпечення якості навчання.

Термін «технологія» походить від грецьких слів «techne» (мистецтво, вміння) і «logos» (наука, закон). У педагогіці цей термін розуміється як системний підхід до організації навчання, що враховує наявні технічні та людські ресурси з метою оптимізації освітнього процесу. Освітні технології охоплюють широкий спектр методів і прийомів, які стосуються не лише самого навчання, а й виховання та загальної організації навчального середовища.

Використання ігрових технологій у навчанні давно досліджується такими науковцями, як Л. Виготський, О. Леонтьєв та іншими. Їхні дослідження доводять, що гра є одним із найбільш природних та ефективних методів навчання, особливо для молодших школярів. Ігрові технології дозволяють учням зануритися в процес навчання, активуючи як пізнавальні, так і емоційні механізми.

За словами А. Гуд, ігрові технології можуть бути організовані таким чином, щоб гра розвивалася паралельно основному змісту навчального матеріалу. Це дозволяє учням не просто запам'ятовувати нову інформацію, але й розвивати важливі життєві навички – вирішення проблем, критичне мислення та комунікацію.

І. Дичківська зазначає, що ключовою перевагою ігрових технологій є їхня здатність допомагати учням засвоювати матеріал через взаємодію в межах сюжету. Це дозволяє учням не лише краще зрозуміти навчальний матеріал, але й розвинути навички вирішення складних завдань.

Ігрові технології мають багато переваг для молодших школярів, а саме:

- 1) підвищення пізнавальної активності та мотивації.
- 2) створення «ситуації успіху», що підвищує впевненість здобувачів;
- 3) розвиток пам'яті, мислення, уваги та уяви.
- 4) забезпечення сприятливого психологічного клімату у класі, що допомагає уникати виникнення психологічних проблем.

Окремо варто виділити анімацію як навчальний інструмент. Сучасні технології дозволяють швидко і ефективно створювати анімаційні матеріали, які сприяють кращому розумінню складних концепцій, активному залученню здобувачів та їх мотивації до навчання. Анімація в навчанні надає вчителям можливість візуалізувати матеріали у форматі, що легко сприймається дітьми. У початковій школі це особливо актуально, оскільки молодші школярі схильні краще засвоювати інформацію через візуальні та інтерактивні засоби. Анімація дозволяє учням «бачити» складні процеси: від природних явищ до мовних правил, що суттєво спрощує розуміння та засвоєння знань.

Застосування анімаційних технологій у початковій школі має такі головні переваги:

створення інтерактивного навчального середовища;
підвищення мотивації до навчання через залучення в ігрові форми навчання;

індивідуалізація навчального процесу відповідно до потреб кожного учня;
миттєвий зворотний зв'язок, що дозволяє учням краще розуміти свої помилки та виправляти їх.

Анімація також сприяє розвитку творчості та критичного мислення. Наприклад, вивчення читання за допомогою анімаційних вставок допомагає учням краще запам'ятовувати матеріал, концентрувати увагу на ключових моментах та брати участь у процесі навчання.

Особливо корисною є інтеграція анімаційних технологій у такі предмети, як українська мова, літературне читання та «Я досліджую світ». Завдяки цій технології учні можуть краще зрозуміти фонетичні правила, побачити структуру слова, або навіть вивчати природні процеси.

В основі використання ігрових та анімаційних технологій лежить концепція активного навчання, згідно з якою учні виступають не пасивними споживачами інформації, а активними учасниками освітнього процесу. Психолого-педагогічний аспект застосування зводиться до того, що вони впливають на мотиваційні механізми учнів, формують стійкий інтерес до навчання, а також розвивають творчі здібності через нетривіальні завдання та інтерактивні форми подачі матеріалу.

Мотивація є провідним аспектом навчального процесу, особливо для молодших школярів. Вона впливає на рівень залученості учнів до навчання та визначає якість засвоєння матеріалу. За теорією самодетермінації, мотивація ґрунтується на внутрішніх і зовнішніх факторах (таблиця 1).

Таблиця 1

Різниця між зовнішньою та внутрішньою мотивацією

Тип мотивації	Учень	Як це застосовується?
Внутрішня	Самостійно зацікавлений в активності	Виконання інтерактивних завдань у грі, що викликають інтерес
Зовнішня	Мотивується зовнішніми стимулами	Отримання нагороди або досягнення у грі

Варто згадати про емоційне залучення, оскільки воно створює позитивне відношення до навчання. Використання анімаційних елементів сприяє створенню емоційного фону та має позитивний вплив на процес запам'ятовування інформації. Завдяки цьому учні можуть легше засвоювати нові знання та вміння, оскільки матеріал подається у цікавій та доступній формі.

Проаналізуємо, як розвиваються когнітивні здібності у процесі використання ігрових та анімаційних технологій. Наприклад, виконання

завдань у грі часто вимагає від учнів вирішення проблем, аналізу інформації та формування нових стратегій. Це відповідає принципам когнітивного навантаження та теорії розвитку вищих психічних функцій Виготського, де учення через інтерактивну діяльність розвиває свої розумові здібності.

Таблиця 2

Вплив ігрових та анімаційних технологій на когнітивні здібності молодших школярів

Когнітивна здатність	Опис	Приклад впливу ігрових технологій
Пам'ять	Запам'ятовування та відтворення інформації	Використання інтерактивних вікторин для закріплення знань
Увага	Концентрація на виконанні завдань	Завдання, що вимагають тривалої концентрації в умовах гри
Логічне мислення	Аналіз і синтез інформації	Рішення складних завдань у вигляді квестів
Креативність	Створення нових ідей та рішень	Можливість змінювати ігрове середовище через творчі рішення

Анімаційні технології дають змогу для творчого самовираження через створення власних анімацій, розробку нових сценаріїв або проєктів. Залучення учнів формує у них здатність до генерування нових ідей, нетривіальних підходів до вирішення проблем, що відповідає сучасним вимогам освітньої системи.

Завдання педагогів – активно застосовувати інтерактивні технології у своїй роботі, що сприятиме залученості учнів до навчання. Пропонуємо проаналізувати сервіси, які доцільно використовувати для створення уроків.

Таблиця 3

Основні платформи для реалізації ігрових та анімаційних технологій у дистанційному навчанні

Платформа	Особливості	Варіанти використання
ClassDojo	Платформа для створення класної спільноти з індивідуальними профілями учнів	Нагородження учнів за виконання завдань.
	Можливість встановлювати індивідуальні цілі для кожного учня та відстежувати їхнє виконання	Анімаційні пояснення.
	Використання елементів гейміфікації,	Створення тематичних завдань

	таких як бали, значки та нагороди для стимулювання мотивації	
	Інтеграція анімаційних та візуальних пояснень до уроків	
Kahoot!	Інтерактивна платформа для створення вікторин та ігрових завдань, де учні можуть відповідати на питання в реальному часі	Закріплення математичних знань
	Можливість проводити тестування та опитування у гейміфікованій формі	Теми з природознавства
	Створення рейтингів учасників для мотивації до покращення результатів	Опитування учнів на уроці
Seesaw	Цифрова платформа для створення інтерактивних завдань з можливістю використання анімацій та відеовставок	Інтерактивні завдання з мовознавства
	Забезпечує учням можливість записувати свої відповіді, створювати мультимедійні проєкти	Проекти з математики
	Вчителі можуть надавати миттєвий зворотний зв'язок у вигляді відео або текстових коментарів	Створення креативних завдань
BrainPOP	База анімаційних відео на різні предмети, охоплюючи природничі науки, математику,	Вивчення природних явищ

	історію та соціальні дисципліни	
	Інтерактивні ігри та вікторини після перегляду відео для закріплення знань	Соціальні науки
	Можливість для учнів взаємодіяти з відеоматеріалами, відповідаючи на питання в процесі перегляду	Ігри та вікторини

Ці платформи дозволяють вчителям створювати динамічне освітнє середовище, яке відповідає потребам молодших школярів, надаючи можливість застосовувати ігрові завдання та анімації для пояснення матеріалу та перевірки знань.

Охарактеризуємо ці платформи на конкретних прикладах.

Через платформу Kahoot!, яка дозволяє створювати інтерактивні вікторини, можна організовувати математичні змагання. Здобувачі в режимі реального часу відповідають на питання з певної теми, наприклад, додавання і віднімання в межах 100 або розв'язання рівнянь. Завдання будуються так, щоб не лише перевірити правильність відповіді, але й стимулювати швидкість мислення. Здобувачі отримують зворотний зв'язок у формі очок та місць у рейтингу, що мотивує до покращення результатів. Наприклад, у завданні типу «Знайти невідомий доданок» здобувачі відразу бачать, наскільки успішно виконали завдання, що розвиває у них відповідальність за власні результати. Вікторини можна проводити на етапі закріплення вивченого матеріалу, повторення перед контрольними роботами або навіть для позакласної роботи, коли учні можуть грати вдома разом з батьками.

Анімаційні та інтерактивні завдання значно полегшують засвоєння мовних правил, особливо для молодших школярів, яким важко концентруватися на традиційних граматичних вправах. Використання платформи Seesaw відкриває можливості для створення завдань, де учні переглядають анімовані пояснення певного правила, а потім застосовують його на практиці. Вчитель може створити анімаційне відео про, скажімо, правила правопису м'якого знака або чергування звуків. Після цього школярі отримують інтерактивне завдання: вони бачать кілька слів, кожне з яких вимагає внесення правок згідно з правилами.

Платформа BrainPOP пропонує широкий спектр анімованих відео на різні теми, які стосуються природних явищ, біологічних процесів та наукових експериментів. Використання таких відео в дистанційному навчанні допомагає дітям уявити складні процеси та краще зрозуміти явища, які важко побачити в

реальному житті. Наприклад, вивчаючи тему «Зміни пір року», учні можуть переглянути анімаційне відео, що демонструє обертання Землі навколо Сонця, зміни нахилу осі планети та їхній вплив на тривалість дня і ночі. Після перегляду можна організувати інтерактивне завдання: «Створи власний плакат про пори року, використовуючи матеріали з відео», що дозволить учням глибше інтегрувати отриману інформацію, творчо підійти до її викладу та презентувати її однокласникам. Більше того, подібні завдання розвивають креативність, логічне мислення та уміння працювати з візуальною інформацією, що є важливим компонентом сучасного освітнього процесу.

Тож, інтеграція ігрових та анімаційних технологій у різні предмети дає можливість поєднати навчання з цікавим та залучаючим досвідом. Учні не лише краще запам'ятовують матеріал, але й отримують більше задоволення від процесу, що є важливим для їхньої мотивації та бажання вчитися надалі.

Висновки і перспективи подальших розвідок. Підсумовуючи викладене, зазначимо, що інтеграція ігрових та анімаційних технологій у систему дистанційного навчання молодших школярів є необхідною умовою для ефективного навчального процесу в сучасних умовах. Адже використання інтерактивних технологій будь-якого типу мотивує учнів до навчання та виконання завдань. Більше того, вони сприяють розвитку когнітивних процесів. В умовах дистанційного навчання під час війни саме анімація допомагає молодшим школярам засвоїти незрозумілі для них речі та залучити дітей до активного навчального процесу.

Отже, перспективами подальших розвідок є дослідження впливу інтеграції ігрових та анімаційних технологій в умовах дистанційного навчання в освітній процес, розробку та апробацію нових навчальних програм та платформ, які будуть відповідати віку дітей та допоможуть їм засвоювати матеріал самостійно під керівництвом педагога, створення індивідуальних освітніх траєкторій, що дозволять максимально ефективно використовувати анімаційні та ігрові елементи для досягнення освітніх цілей.

Як підсумок, всі подальші дослідження будуть спрямовані на вдосконалення методик інтеграції ігрових та анімаційних технологій у дистанційне навчання, розширення їхньої практичної застосовності та підвищення якості освіти в умовах Нової української школи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Дичківська, І. (2004). *Інноваційні педагогічні технології*. Київ: Академвидав.

Хохлова, Л., Деркач, М. (2021). Ігрові технології у навчанні математики як засіб підвищення навчальної мотивації учнів. *Підготовка майбутніх учителів фізики, хімії, біології та природничих наук у контексті вимог Нової української школи: Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції*, 20 травня 2021 р., Тернопіль. СС. 210–213.

Гуд, А., Тепла, О. (2021). Ігрові технології у навчанні іноземних мов. *Нова українська школа: стратегія розвитку особистості: збірник тез доповідей II Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції* (15 лютого 2021 р., Мукачево). Мукачево: Вид-во МДУ. СС. 32–33.

Чуб, К. (2022). Використання анімаційних ресурсів на уроках інформатики у початковій школі. *Наука і техніка сьогодні*, 14(14).

Удовенко, А. і Яловега, К. (2022). Використання електронних освітніх ресурсів на уроках з курсу «Я досліджую світ» в початковій школі. *The 2nd International scientific and practical conference «Scientific progress: innovations, achievements and prospects»* (November 6-8, 2022). Munich: MDPC Publishing. P. 596.

Кохніченко, О. (2011). Анімація як засіб формування у першокласників вміння читати. *Вісник психології і педагогіки* [Електронний ресурс], Київ: Київський університет імені Бориса Грінченка.

Корнійчук, Ю.. і Кравець, О. (2023). Використання мультимедійних технологій на уроках в початковій школі. *Сучасні тенденції навчання іноземних мов*.

ClassDojo. URL: <https://www.classdojo.com> (дата звернення 12.09.2024).

Kahoot!. URL: <https://www.kahoot.com> (дата звернення 12.09.2024).

Seesaw. URL: <https://www.seesaw.me> (дата звернення 12.09.2024).

BrainPOP. URL: <https://www.brainpop.com> (дата звернення 12.09.2024).

Паламар, С. і Линник, О. (2021). Впровадження медіазасобів в початковій школі на уроках гуманітарного циклу. *Молодий вчений*, 8(96). С.69-73.

Пагута, Т., Люк, Л., Пагута, В. (2023). Роль мультимедійних технологій у початковій школі. *Інноваційні дослідження та перспективи розвитку науки і техніки у XXI столітті: збірник тез доповідей учасників Міжнародної науково-практичної конференції до 30-річчя Приватного вищого навчального закладу «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука»* (м. Рівне, 19 жовтня 2023 р.). Рівне: ВПНЗ «МЕГУ». Ч. 1, сс. 219-222.

Гуржій, А., Гуревич, Р., Коношевський, Л., Коношевський, О. (2017). *Мультимедійні технології та засоби навчання: навчальний посібник*. За ред. академіка НАПН України Гуржія А. М. Вінниця: Нілан-ЛТД.

REFERENCES

Dychkivska, I. (2004). *Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii* [Innovative Pedagogical Technologies]. Kyiv: Akademydav. [in Ukrainian]

Khokhlova, L. і Derkach, M. (2021). *Ihrovi tekhnolohii u navchanni matematyky yak zasib pidvyshchennia navchalnoi motyvatsii uchniv* [Game Technologies in the Teaching of Mathematics as a Means of Increasing the Educational Motivation of Students]. *Pidhotovka maibutnikh uchyteliv fizyky, khimii, biolohii ta pryrodnychkykh nauk u konteksti vymoh Novoi ukrainskoi shkoly: Materialy III Mizhnarodnoi nauково-praktychnoi konferentsii*, 20 travnia 2021 r., Ternopil, ss. 210-213. [in Ukrainian]

Hud, A. i Tepla, O. (2021). *Ihrovi tekhnologii u navchanni inozemnykh mov* [Game Technologies in Learning Foreign Languages]. Nova ukrainska shkola: stratehiia rozvytku osobystosti: zbirnyk tez dopovidei II Vseukrainskoi studentskoi naukovo-praktychnoi konferentsii (15 liutoho 2021 r., Mukachevo). Mukachevo: Vyd-vo MDU, ss. 32-33. [in Ukrainian]

Chub, K. (2022). Vykorystannia animatsiinykh resursiv na urokakh informatyky u pochatkovii shkoli [The Use of Animation Resources in Computer Science Classes in Primary School]. *Nauka i tekhnika sohodni*. No 14(14). [in Ukrainian]

Udoenko, A. i Yaloveha, K. (2022). *Vykorystannia elektronnykh osvitenikh resursiv na urokakh z kursu «Ja doslidzhuu svit» v pochatkovii shkoli* [The Use of Electronic Educational Resources in the Classes of the Course «I Explore the World» in Primary School]. The 2nd International scientific and practical conference «Scientific progress: innovations, achievements and prospects» (November 6-8, 2022). Munich: MDPC Publishing, pp. 596. [in Ukrainian]

Kokhnichenko, O. (2011). Animatsiia yak zasib formuvannia u pershoklasnykh vminniia chytaty [Animation as a Means of Forming the Ability to Read in the First Graders]. *Visnyk psykholohii i pedahohiky*. Kyiv: Kyivskiy universytet imeni Borysa Hrinchenka. [in Ukrainian]

Korniichuk, Yu.. i Kravets, O. (2023). Vykorystannia multymediinykh tekhnologii na urokakh v pochatkovii shkoli [Use of Multimedia Technologies in Primary School Classes]. *Suchasni tendentsii navchannia inozemnykh mov*. [in Ukrainian]

ClassDojo. URL: <https://www.classdojo.com> (data zvernennia 12.09.2024).

Kahoot!. URL: <https://www.kahoot.com> (data zvernennia 12.09.2024).

Seesaw. URL: <https://www.seesaw.me> (data zvernennia 12.09.2024).

BrainPOP. URL: <https://www.brainpop.com> (data zvernennia 12.09.2024).

Palamar, S. i Lynnyk, O. (2021). Vprovadzhennia mediazasobiv v pochatkovii shkoli na urokakh humanitarnoho tsykladu [Implementation of Media Tools in Primary School in the Classes of the Humanitarian Cycle]. *Molodyi vchenyi*, 8(96), ss.69-73.

Pahuta, T., Iliuk, L. i Pahuta, V. (2023). Rol multymediinykh tekhnologii u pochatkovii shkoli [The Role of Multimedia Technologies in Primary School]. *Innovatsiini doslidzhennia ta perspektyvy rozvytku nauky i tekhniky u XXI stolitti: zbirnyk tez dopovidei uchasnykh Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii do 30-richchia Pryvatnoho vyshchoho navchalnoho zakladu «Mizhnarodnyi ekonomiko-humanitarnyi universytet imeni akademika Stepana Demianchuka»* (m. Rivne, 19 zhovtnia 2023 r.). Rivne: VPNZ «MEHU». Ch. 1, ss. 219-222. [in Ukrainian]

Hurzhi, A., Hurevych, R., Konoshevskiy, L. i Konoshevskiy, O. (2017). *Multymediini tekhnologii ta zasoby navchannia* [Multimedia Technologies and Teaching Aids]: navchalnyi posibnyk. Za red. akademika NAPN Ukrainy Hurzhiia A. M. Vinnytsia: Nilan-LTD. [in Ukrainian]

**INTEGRATION OF GAMING AND ANIMATION TECHNOLOGIES INTO
THE SYSTEM OF DISTANCE LEARNING FOR PRIMARY
SCHOOLCHILDREN**

Alina Vakoliuk

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Theory
and Methods of Education Department,
Rivne State University for the Humanities,
Rivne, Ukraine

ORCID: 0000-0003-1545-0867

e-mail: alina.vakoliuk@rshu.edu.ua

Svitlana Brychok

Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor, Associate
Professor of the Department of Pedagogy of Primary,
Rivne State University for the Humanities,
Rivne, Ukraine

ORCID: 0000-0001-8508-8395

e-mail: brychok.zd@gmail.com

Abstract. The article explores the possibilities of integrating game-based and animation technologies into the distance learning system for elementary school students. Special attention is paid to the impact of these technologies on students' cognitive activity, motivation, and the level of material comprehension. The advantages of using interactive tools in the context of the New Ukrainian School are examined, including the potential for engaging students in the learning process, fostering emotional involvement, and enhancing motivation through game-based and animation methods. The article presents an analysis of key educational platforms such as ClassDojo, Kahoot!, Seesaw, and BrainPOP, which effectively integrate game-based and animation technologies into distance learning. The benefits of each platform are described, as well as their role in creating an interactive learning environment and ensuring an individualized approach for each student. It is noted that interactive tasks, quizzes, and animated explanations not only facilitate the understanding of complex concepts but also contribute to the development of students' critical thinking, creative abilities, and communication skills. The integration of game-based and animation technologies into distance learning helps to maintain high learning motivation and promotes the development of cognitive skills in elementary school students, which are key factors for successful education in a remote learning environment.

Keywords: game-based technologies, animation technologies, distance learning, primary schoolchildren, cognitive activity, motivation, New Ukrainian School, interactive methods.

Стаття надійшла до редакції 22.09.2024 р.