



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МАРИУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

МАГІСТЕРСЬКІ СТУДІЇ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНОГО ФАКУЛЬТЕТУ

Випуск 3

Збірник наукових праць магістрів ОП
«Дошкільна освіта. Інклюзія»,
«Початкова освіта»,
«Фізична культура та спорт»,
«Практична психологія»,
«Менеджмент. Управління закладом
загальної середньої освіти»

Київ 2025

УДК 37(063).
973.202 я1

**Магістерські студії психолого-педагогічного факультету
Маріупольського державного університету: збірник наукових праць
здобувачів ОС Магістр ОП «Дошкільна освіта. Інклюзія», «Початкова освіта»,
«Фізична культура та спорт», «Практична психологія», «Менеджмент.
Управління закладом загальної середньої освіти» / за заг. ред. Л.В. Задорожної-
Княгницької. Випуск 3. Київ: МДУ, 2025. 522 с.**

Рекомендовано до друку Вченою радою психолого-педагогічного факультету
Маріупольського державного університету
(протокол №2 від 27 листопада 2025 року)

© Колектив авторів, 2025

можливою розроблення технології організаційно-методичного супроводу молодих педагогів, спрямованої на досягнення конкретного результату – поступового наближення молодого фахівця до професіоналізму або його досягнення [6].

Таким чином, визначення зазначених вище методологічних підходів до організації роботи з молодими вчителями у закладах загальної середньої освіти слугувало основою для виокремлення та характеристики ключових понять дослідження, що сформували його понятійний апарат.

Список використаних джерел:

1. Бусел В. Т. (Ред.) Великий тлумачний словник сучасної української мови. Київ; Ірпінь: ВТФ – Перун, 2019.
2. Денисюк Л. І. Людиноцентризм як основа реалізації сучасних управлінських ідей. URL: <http://portfolio-zolosit.ck.ua/pdf/seminars/2.pdf>. (дата звернення 15.09.2025)
3. Жерносек І. П. Організація науково-методичної роботи в школі. Х.: Основа, 2016. 128 с.
4. Жигайло Н. І. Роль керівника у формуванні соціально-психологічного клімату в колективі. *Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ*, 2019, №2, С. 374-383.
5. Задорожна-Княгницька Л. В., Нетреба М. М. Наукові підходи до професійної підготовки педагогів для Нової української школи. *Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова. Сер. 5 : Педагогічні науки: Реалії та перспективи*. Київ, 2019. Вип. 66. С. 70–74.
6. Кононко О. Наставництво як форма організації соціального простору початківця. *Практика управління закладами освіти*. 2018. № 9. С. 24-34.
7. Олійник, В.В., Кириченко, М.О., Отич, О.М., Сорочан, Т.М., Бондарчук, О.І., Діденко, Н.Г., Сергеева, Л.М., Клокар, Н.І., Сидоренко, В.В., Скрипник, М.І. Проблеми і перспективи розвитку післядипломної педагогічної освіти в умовах розбудови нової української школи. *Наукове забезпечення розвитку освіти в Україні: актуальні проблеми теорії і практики* (до 25-річчя НАПН України). 2017. С. 382-391.
8. Помиткін Е., Становських З. Психолого-методичний супровід професійної діяльності педагога Нової Української Школи: практичний посібник [за ред. Олени Ігнатівич]. Київ: ІПОД імені Івана Зязюна НАПН України. 2022. 196 с.
9. Сорочан Т.М. Методична робота: підготовка вчителів до реалізації концепції «Нова українська школа». URL: <https://surl.lu/vquorp>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»

Оксана Голюк, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри педагогіки та освіти

Максим Грецький, здобувач ступеня вищої освіти «магістр» за спеціальністю «Початкова освіта»

GAMIFICATION IN PRIMARY SCHOOL IN THE LESSONS OF «I EXPLORE THE WORLD»

Oksana Holiuk, candidate of pedagogical science, associate professor of the department of pedagogy and education

Maksym Hretskyi, master's student in Primary Education

Анотація. У статті розглянуто питання використання гейміфікації на уроках

інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у початковій школі. Висвітлено теоретичні основи та психолого-педагогічні передумови застосування ігрових елементів. Подано приклади практики (квести, рольові ігри, цифрові платформи). Доведено, що гейміфікація підвищує мотивацію учнів і сприяє розвитку ключових компетентностей.

Ключові слова: гейміфікація, початкова освіта, інтегрований курс «Я досліджую світ», ігрові методи навчання, квест-технології, цифрові інструменти, мотивація учнів, ключові компетентності.

Abstract. The article examines gamification in primary school within the integrated subject «I Explore the World». Theoretical and psychological-pedagogical aspects of using game elements are outlined. Practical cases such as quests, role-playing, and digital platforms are presented. Gamification is shown to increase students' motivation and support the development of key competencies.

Key words: gamification, primary education, integrated subject I Explore the World, game-based methods, quest technologies, digital tools, student motivation, key competencies.

Сучасна система початкової освіти перебуває у процесі активного оновлення, що зумовлено реформою «Нова українська школа», інтеграцією інноваційних технологій та зростанням вимог суспільства до якості підготовки учнів. Одним із ефективних напрямів удосконалення навчального процесу визнано впровадження гейміфікації, яка дозволяє поєднати освітні завдання з ігровими елементами, формуючи в учнів позитивну мотивацію до пізнання та активної участі у навчанні [6].

Початкова школа є найбільш сприятливим середовищем для використання ігрових підходів, адже саме в цей період діти відзначаються високим рівнем емоційності, потребою у русі та зацікавленістю у дослідницькій діяльності. Інтегрований курс «Я досліджую світ» створює широкі можливості для організації навчання на основі гри, оскільки його зміст передбачає пізнання довкілля, формування життєвих компетентностей та розвиток критичного мислення [1, с. 21-28].

Гейміфікація, як педагогічна технологія, не зводиться лише до гри у її традиційному розумінні. Вона передбачає застосування механік, притаманних комп'ютерним і настільним іграм (бали, рівні, нагороди, місії, рейтинги), але у навчальному контексті. Це сприяє створенню ситуацій успіху, підтримці внутрішньої мотивації учнів, розвитку їхньої самостійності та відповідальності.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю пошуку ефективних способів підвищення залученості молодших школярів у процес навчання, що особливо важливо для курсу «Я досліджую світ». Урахування психолого-педагогічних особливостей дітей цього віку в поєднанні з ігровими технологіями забезпечує не лише засвоєння навчального матеріалу, а й формування навичок співпраці, критичного мислення та креативності.

Мета статті – проаналізувати теоретичні та практичні аспекти застосування гейміфікації у початковій школі на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Завданнями даної статті є:

1. Визначити сутність та особливості гейміфікації в освітньому процесі.
2. Охарактеризувати психолого-педагогічні передумови використання

гейміфікації в початковій школі.

3. Розглянути практичні приклади впровадження ігрових механік на уроках курсу «Я досліджую світ».

4. Окреслити переваги та можливі труднощі гейміфікації в умовах Нової української школи.

Поняття гейміфікації (від англ. gamification) з'явилося на початку ХХІ століття і швидко набуло популярності в різних сферах людської діяльності — від бізнесу до освіти. У педагогічній науці гейміфікація розглядається як використання ігрових механік, елементів та стратегій у неігрових контекстах з метою підвищення мотивації, залученості та ефективності навчання. Дослідники наголошують, що гейміфікація відрізняється від традиційних ігор тим, що її завданням є не розвага сама по собі, а досягнення конкретних навчальних цілей [5, с. 14-31].

Сутність гейміфікації полягає у створенні таких умов, за яких навчання стає схожим на гру: учні отримують завдання, які мають різні рівні складності, заробляють бали чи нагороди, просуваються за «картою досягнень», отримують миттєвий зворотний зв'язок. Це сприяє формуванню внутрішньої мотивації, оскільки діти відчують власний прогрес, бачать результати своєї діяльності та прагнуть досягати нових цілей.

У науковій літературі виділяють кілька ключових елементів гейміфікації: бали й рейтинги, які допомагають кількісно оцінити успіхи учнів; рівні (levels), що забезпечують поступовий перехід від простих завдань до складніших; нагороди й відзнаки (бейджі, сертифікати, символічні призи), які виступають мотиваційним чинником; сюжетність і рольові сценарії, що створюють емоційне занурення в навчальний процес; зворотний зв'язок, який забезпечує можливість відразу оцінити правильність виконання завдань [4, с. 3025-3034].

З позицій психології гейміфікація відповідає потребам молодших школярів у грі, визнанні та позитивних емоціях. Відомо, що саме гра є провідною діяльністю дітей у дошкільному віці та зберігає свою значущість у перші роки навчання. Тому включення ігрових механік у навчальний процес не лише підвищує інтерес учнів, а й допомагає забезпечити плавний перехід від ігрової до навчальної діяльності.

Важливим є також когнітивний аспект гейміфікації. Ігрові елементи сприяють розвитку уваги, пам'яті, мислення та уяви. Крім того, вони стимулюють учнів до пошуку інформації, вирішення проблемних ситуацій, співпраці з однокласниками. Таким чином, гейміфікація відповідає вимогам компетентнісного підходу, оскільки забезпечує формування не лише знань, а й умінь і навичок [9].

У сучасній педагогічній практиці гейміфікація найчастіше реалізується через:

– цифрові інструменти (LearningApps, Kahoot, Classtime, Wordwall тощо), що дозволяють створювати інтерактивні завдання;

– настільні та рольові ігри, які поєднують навчальний зміст із розвивальними завданнями;

– моделювання реальних ситуацій (квести, симуляції, ігрові проекти), що дають можливість застосувати знання на практиці.

Застосування гейміфікації в освіті має і певні обмеження. Зокрема, дослідники відзначають, що надмірне використання зовнішніх стимулів (балів, нагород) може знижувати внутрішню мотивацію, а невдала організація ігрових механік здатна відволікати від основного навчального змісту. Тому вчитель має уважно добирати ігрові елементи, адаптувати їх до вікових особливостей учнів і дидактичних цілей [7, с. 639].

Узагальнюючи, можна зазначити, що гейміфікація в освітньому процесі – це не просто модна тенденція, а ефективний інструмент формування стійкої навчальної мотивації, розвитку ключових компетентностей і підготовки учнів до життя в інформаційному суспільстві. Вона потребує методично грамотного впровадження та гнучкого поєднання з традиційними педагогічними методами, що й становить основу для подальшого аналізу її застосування в початковій школі.

Початкова школа є особливим освітнім середовищем, де закладаються основи особистісного розвитку, формуються ключові компетентності та навички навчальної діяльності. Саме тому в цей період надзвичайно важливим є використання методів, які відповідають психологічним особливостям молодших школярів. До таких методів належить гейміфікація, що органічно поєднує гру з освітнім процесом і сприяє формуванню позитивної навчальної мотивації.

Психолого-педагогічні особливості молодших школярів полягають у тому, що учні 1–4 класів відзначаються високим рівнем емоційності, потребою у постійному русі та схильністю до ігрової діяльності. Їхня увага є переважно мимовільною, а пам'ять – образною. Це означає, що ефективне навчання має спиратися на яскраві, емоційно забарвлені завдання, які утримують інтерес дитини. Використання ігрових елементів дозволяє перетворити складний матеріал на доступний і зрозумілий, що значно полегшує процес засвоєння знань [8, с. 635-650].

Гейміфікація також відповідає потребі дітей у співпраці та соціальній взаємодії. Спільні ігрові завдання, командні змагання чи квести формують у школярів почуття взаємодопомоги, відповідальності та вміння домовлятися. Це співвідноситься з компетентнісним підходом НУШ, який передбачає розвиток комунікативних та соціальних навичок поряд із академічними знаннями.

Гейміфікація у контексті Нової української школи полягає у тому, що реформа НУШ орієнтує вчителя на використання діяльнісних, практикоорієнтованих методів. Гра у цьому контексті постає не як розвага, а як засіб активного пізнання світу. Наприклад, під час вивчення теми «Природні явища» у курсі «Я досліджую світ» можна застосувати модель «наукового детектива», коли учні, виконуючи роль дослідників, збирають «докази» — факти, що підтверджують певні природні закономірності. Такий підхід стимулює критичне мислення й розвиває навички дослідницької роботи [2, с. 268-275].

Окремої уваги заслуговує використання цифрових інструментів, які є невід'ємною частиною навчання сучасних дітей. Інтерактивні платформи на зразок Kahoot, Wordwall, Classtime дають можливість швидко перевіряти знання у формі гри, організовувати командні змагання, створювати віртуальні квести. Це поєднання цифрового досвіду, знайомого дітям з повсякденного життя, з

навчальною діяльністю підвищує інтерес і рівень залученості учнів [3, с. 120-127].

Розглядаючи приклади використання гейміфікації в початкових класах, слід звернути увагу на практику, яка свідчить, що гейміфікація може застосовуватися як на етапі пояснення нового матеріалу, так і під час закріплення знань чи контролю. «Сходинки знань»: учні рухаються вгору по «сходинах» (рівнях), виконуючи завдання різної складності. Це сприяє поступовому ускладненню матеріалу. «Полювання за скарбами»: інтерактивний квест, де школярі шукають підказки й відповідають на запитання, аби знайти «скарб» (правильне рішення проблеми). «Колесо фортуни»: завдання у форматі випадкового вибору (цифрового чи настільного), що підтримує елемент несподіванки та азарту. Система бейджів і відзнак: учні отримують віртуальні чи друковані нагороди за досягнення (наприклад, «Майстер досліджень», «Сміливий експериментатор»). Завдяки таким методам навчання стає не лише ефективним, а й емоційно привабливим. Учні охочіше беруть участь у заняттях, демонструють вищий рівень активності, а також легше сприймають навчальний матеріал.

Результати досліджень і практичних спостережень доводять, що гейміфікація у початковій школі сприяє формуванню стійкої пізнавальної мотивації; розвитку критичного та творчого мислення; підвищенню рівня взаємодії між учнями; формуванню емоційно позитивного ставлення до навчання. Таким чином, гейміфікація в початковій школі — це дієвий механізм, який гармонійно поєднує навчання та гру, забезпечуючи цілісний розвиток особистості молодшого школяра та відповідаючи стратегічним завданням реформи НУШ.

Інтегрований курс «Я досліджую світ» у початковій школі має міждисциплінарний характер, охоплюючи знання з природничих наук, суспільствознавства, історії, географії, екології та основ здорового способу життя. Саме багатоплановість змісту цього предмета створює широкі можливості для використання гейміфікації. Ігрові механіки допомагають інтегрувати різні види діяльності, формувати дослідницькі компетентності та підвищувати інтерес учнів до пізнання навколишнього світу.

Одним із найефективніших підходів є створення навчальних ситуацій у формі сюжетно-рольових ігор. Наприклад, під час вивчення теми «Комунікація між людьми» учні можуть виконувати ролі журналістів, які збирають інформацію для випуску «шкільної газети». Завдання передбачають пошук фактів, інтерв'ю з однокласниками, обговорення результатів. Такий формат стимулює розвиток комунікативних умінь, критичного мислення та навичок співпраці.

Квести та дослідницькі завдання дозволяють організувати навчання як «подорож» із послідовними випробуваннями. Наприклад, під час теми «Вода і її властивості» учні можуть отримати завдання пройти «станції дослідників»: на одній перевірити чистоту води, на іншій – визначити її агрегатні стани, на третій - з'ясувати роль води для живих організмів. Виконуючи завдання, діти заробляють «краплинки знань», які наприкінці уроку утворюють спільну «річку

відкриттів». Такий прийом розвиває навички дослідження, командної роботи та формує екологічне мислення [2, с. 268-275].

Використання цифрових інструментів полягає у тому, що сучасні учні активно взаємодіють із цифровим середовищем, тому інтеграція електронних ресурсів у гейміфікацію є особливо ефективною. Платформи Kahoot, Wordwall, Classtime дають змогу проводити інтерактивні вікторини, створювати пазли, кросворди, «випадаючі картки». Наприклад, на уроці з теми «Україна на карті світу» можна організувати змагання між командами у Kahoot на знання географічних назв. Це сприяє активізації пам'яті, формуванню навичок орієнтування в інформаційному просторі та розвитку здорового духу суперництва [8, с. 635-650].

Інтеграція елементів настільних ігор полягає в тому, що вчителі початкової школи успішно використовують механіки настільних ігор, адаптуючи їх до навчальних тем. Наприклад, під час теми «Рослини та їх частини» можна застосувати гру «Монополія природи»: замість вулиць — види рослин, замість грошей — «насіння знань», а завдання пов'язані з описом ознак, функцій і умов росту. Таке поєднання знайомої ігрової механіки з навчальним змістом створює позитивне емоційне тло і сприяє міцнішому засвоєнню матеріалу [10].

Окремим аспектом гейміфікації є створення системи нагород і заохочень. У початкових класах особливо ефективними є візуалізовані інструменти: «таблиці досягнень», «дерева знань», «дошки переможців». Наприклад, за активну участь у дослідницькому завданні учень може отримати бейдж «Юний натураліст», а за креативне мислення - «Винахідник». Така система заохочень стимулює дітей працювати краще, формує відчуття успіху й підтримує позитивну атмосферу на уроці.

Гейміфікація на уроках «Я досліджую світ» передбачає колективне виконання завдань. Командні ігри, спільні квести, групові обговорення дають змогу учням навчитися домовлятися, брати відповідальність, ділити обов'язки. Це сприяє формуванню соціальної компетентності, яка є однією з ключових у сучасній школі.

Для ілюстрації можна навести модель уроку на тему «Подорожуємо Україною». Учні отримують «карту маршруту», яка поділена на кілька етапів: «Столиця», «Гори», «Річки», «Пам'ятки культури». На кожному етапі діти виконують завдання – вікторини, пошук інформації, роботу з картами, творчі вправи. За успішне виконання вони отримують «квитки мандрівника». У фіналі уроку кожна команда презентує власний маршрут, а всі учасники отримують символічні нагороди. Такий урок об'єднує знання з географії, історії, культури, сприяє розвитку креативності та командної роботи.

Таким чином, практичне застосування гейміфікації на уроках курсу «Я досліджую світ» дає змогу поєднувати навчання з дослідницькою та ігровою діяльністю. Це не лише підвищує пізнавальну активність учнів, але й сприяє формуванню у них ключових компетентностей, що відповідає сучасним вимогам Нової української школи.

Гейміфікація як інноваційний педагогічний підхід посідає важливе місце у сучасній системі початкової освіти. Вона дозволяє поєднати навчальний зміст із

ігровими механіками, створюючи сприятливі умови для формування пізнавальної активності, внутрішньої мотивації та позитивного ставлення до навчання.

Гейміфікація сприяє розвитку ключових компетентностей, зокрема комунікативної, соціальної, дослідницької та інформаційно-цифрової. Вона відповідає віковим особливостям молодших школярів, оскільки враховує їхню потребу у грі, емоціях та взаємодії з однолітками [7, с. 639]. Практичний досвід впровадження гейміфікації на уроках курсу «Я досліджую світ» демонструє її ефективність у різних дидактичних ситуаціях: під час вивчення нового матеріалу, закріплення знань, організації квестів, рольових ігор, використання цифрових платформ. Завдяки цьому навчальний процес стає більш інтерактивним, динамічним і орієнтованим на співпрацю. Разом із тим, успішність застосування гейміфікації залежить від методично грамотної роботи вчителя, який має враховувати баланс між грою та навчальним змістом. Недостатньо лише додати ігрові елементи – важливо інтегрувати їх у систему уроку так, щоб вони працювали на досягнення освітніх цілей [4, с. 3025–3034]

Отже, гейміфікація в початковій школі, зокрема на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ», є ефективним засобом реалізації концепції Нової української школи. Вона сприяє розвитку в учнів пізнавального інтересу, формуванню життєвих компетентностей і створює позитивний емоційний фон навчання.

Список використаних джерел:

1. Локшина О. І. Нова українська школа: компетентнісний підхід у навчанні. Педагогіка і психологія. 2018. № 2. С. 21–28. URL: https://lib.iitta.gov.ua/7124/1/Локшина_О._I.pdf
2. Тимченко О. В. Методичні аспекти створення і реалізації веб-квестів. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5: Педагогічні науки. 2021. Вип. 82. С. 268–275. URL: <https://chasopys.ps.npu.kiev.ua/archive/82/37.pdf>
3. Мельниченко Р. К. Освітній квест у вищій школі: педагогічні аспекти. Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Педагогіка. 2020. № 2. С. 120–127. URL: https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/24012/Melnychenko_R._K..pdf
4. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS). 2014. P. 3025–3034. DOI: <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
5. Seaborn K., Fels D. I. Gamification in Theory and Action: A Survey. International Journal of Human-Computer Studies. 2015. Vol. 74. P. 14–31. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1071581914001256>
6. Ruiz J. J. R., et al. Impact of gamification on school engagement: a systematic review. Frontiers in Education. 2024. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/educ.2024.1466926/full>
7. Jaramillo-Mediavilla L., Basantes-Andrade A., Cabezas-González M., Casillas-Martín S. Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. Education Sciences. 2024. Vol. 14, No. 6. P. 639. URL: <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/6/639>
8. Vrcelj A., Hoić-Božić N., Dlab M. H. Use of Gamification in Primary and Secondary Education: A Systematic Literature Review. International Journal of Educational Methodology. 2023. Vol. 9, No. 4. P. 635–650. URL: <https://www.ijem.com/use-of-gamification-in-primary-and-secondary-education-a-systematic-literature-review>
9. Krath J. Revealing the Theoretical Basis of Gamification. Computers in Human Behavior. 2021. Vol. 125. Article 106963. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563221002867>

10. Romero-Rodríguez J. M., et al. The reality of the gamification methodology in Primary Education. *Teaching and Teacher Education*. 2024. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0883035524001666>

ОСОБЛИВОСТІ ТЬЮТОРСЬКОГО СУПРОВОДУ ОСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Марина Нетреба, кандидат філол. наук, доцент кафедри педагогіки та освіти

Людмила Гунченкова, здобувач ступеня вищої освіти «магістр» за спеціальністю «Початкова освіта»

FEATURES OF TUTORIAL SUPPORT FOR THE EDUCATIONAL ACTIVITIES OF PRIMARY SCHOOL PUPILS

Marina Natreba, candidate of philological sciences, associate professor of the department of pedagogy and education

Lyudmila Gunchenkova, master's student in Primary Education

Анотація. У статті розкрито зміст тьюторського супроводу учнів початкової школи. Розкрито функції тьютора, охарактеризовано принципи його роботи. Висвітлено роль тьютора у розробленні індивідуальної освітньої траєкторії молодшого школяра.

Ключові слова: тьютор, тьюторський супровід, індивідуальна освітня траєкторія.

Abstract. The article reveals the content of tutoring support for primary school pupils. The functions of a tutor are revealed, and the principles of his work are characterised. The role of a tutor in developing an individual educational trajectory for a primary school pupil is highlighted.

Keywords: tutor, tutoring, individual educational trajectory, primary school, primary school pupils.

На сьогодні в освітній практиці активно здійснюється пошук альтернативних шляхів організації освітнього процесу, які б сприяли більш ефективній реалізації принципу індивідуального підходу до здобувачів освіти, особливо у контексті критичного переосмислення традиційної класно-урочної системи. Цей пошук набув свого втілення у впровадженні різноманітних педагогічних і соціально-педагогічних технологій, які сформували основу для концепцій так званої «вільної освіти» – напрямку, що орієнтований на розвиток особистості дитини відповідно до її власного темпу, інтересів, потреб і здібностей.

Розуміння завдань індивідуалізації навчання та соціального розвитку особистості ґрунтується як на положеннях чинного освітнього законодавства, так і на наукових концепціях, сформованих у результаті спеціалізованих досліджень. Зокрема, важливість індивідуального підходу та сприяння розробленню й упровадженню індивідуальної освітньої траєкторії учнів закріплена у Законах України «Про освіту» (2017) та «Про повну загальну середню освіту» (2020), а також у стратегічному документі – концепції «Нова українська школа» на період до 2029 року (2017). У зазначених документах зазначається, що індивідуалізація навчання передбачає максимально повне