

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ЗАСІБ УСЕБІЧНОГО РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА З ООП

Кім Галина, кандидатка педагогічних наук, доцентка

Вінницький державний педагогічний університет

імені Михайла Коцюбинського (Україна)

Заводнюк Марина, здобувачка ступеня вищої освіти «магістр»

Вінницький державний педагогічний університет

імені Михайла Коцюбинського (Україна)

Десятиліттями вчені-педагоги доводять значущість гри в особистісному розвитку дитини. Гра є потужним природним чинником, що сприяє розвитку основних психічних функцій: уваги, пам'яті, мислення та мовлення.

Ігрова діяльність виникла разом із появою перших знарядь праці. У грі діти наслідували діяльність дорослих, імітуючи полювання, приготування їжі, виготовлення одягу тощо. Як метод навчання й виховання гра має глибоке історичне коріння та визнається педагогічною наукою ефективним засобом всебічного розвитку особистості. Вона є не лише формою розваги, а й важливим інструментом навчання, що зазнав історичних трансформацій – від простих ігор первісного суспільства до сучасних педагогічних і навчальних систем.

У контексті виховання й навчання дітей гра виступає засобом формування особистості, розвитку інтелектуальних, емоційних і соціальних умінь. Значущість гри як основи розвитку особистості ще в античності обґрунтував Платон. Його ідеї були розвинуті в працях Я. Коменського, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Фребеля, С. Русової, М. Монтессорі, Ж. Піаже, Е. Еріксона, А. Макаренка, В. Сухомлинського, Ш. Амонашвілі.

Різні науковці по-різному трактують поняття «гра», проте одностайно визнають її провідну роль у розвитку особистості. Так, А. Макаренко наголошував, що гра є важливою складовою життя дитини, адже якою вона є в грі, такою буде і в майбутній праці, тому її організація має бути педагогічно доцільною [8]. В. Сухомлинський образно підкреслював: «Гра – це величезне

світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень і понять про навколишній світ» [11, с. 93]. Для дитини гра поєднує радість пізнання, задоволення допитливості та можливість самовираження.

В умовах реформування освітньої системи та впровадження компетентнісного підходу ігрові технології набувають нових методичних форм і стають невід'ємною складовою освітнього процесу. Вони сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних і організаційних умінь, емоційної сфери та формують позитивне ставлення до навчання.

Хоча гра є провідним видом діяльності в дошкільному віці, у початковій школі вона не втрачає своєї педагогічної цінності. У процесі гри учні перевіряють власні можливості, розвивають уяву, логічне мислення, увагу й пам'ять. Захоплюючись грою, діти непомітно для себе навчаються, а до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. За умілого педагогічного керівництва гра стає ефективним засобом навчання і виховання, спрямованим не лише на задоволення актуальних потреб дитини, а й на підготовку її до майбутньої соціальної, творчої та професійної діяльності, – вважає Л. Артемова [1, с. 59].

У навчанні та вихованні дітей молодшого шкільного віку з особливими освітніми потребами гра відіграє особливу роль, оскільки є для них природним і доступним способом пізнання навколишнього світу та взаємодії з іншими. В ігровій діяльності створюється психологічно безпечне середовище, у якому дитина з ООП відчувається впевненіше, знижується рівень тривожності, страху помилок, напруження. Саме через гру педагог має змогу м'яко коригувати пізнавальні, емоційно-вольові та поведінкові труднощі, стимулювати розвиток мовлення, уваги, пам'яті, мислення, а також формувати позитивну навчальну мотивацію.

У роботі з молодшими школярами з ООП гра виступає ефективним засобом соціалізації та розвитку комунікативних умінь, сприяє формуванню навичок співпраці, дотримання правил, прийняття соціальних ролей. Ігрові методи дають змогу індивідуалізувати навчання, враховувати освітні потреби,

можливості й темп розвитку кожної дитини, забезпечуючи активну участь у спільній діяльності. За умов педагогічно доцільної організації гра стає важливим інструментом інклюзивного навчання, що забезпечує успішну адаптацію дитини з ООП до освітнього середовища та сприяє її особистісному розвитку. Вітчизняні та зарубіжні дослідження проблем інклюзивної освіти [4; 7; 9; 10; 13] акцентують увагу на підтримці розмаїття в класному колективі, створенні сприятливого освітнього середовища та забезпеченні умов для самореалізації кожної дитини, у реалізації чого гра виступає ефективним педагогічним засобом.

Недарма Концепція Нової української школи [5] з метою комплексного забезпечення всебічного розвитку особистості дитини молодшого шкільного віку серед осередків освітнього середовища (таких як осередок навчально-пізнавальної діяльності, змінні тематичні осередки, осередок художньо-творчої діяльності, куточок живої природи для проведення дослідів, осередок відпочинку, дитяча класна бібліотечка, осередок вчителя тощо) пропонує виділити і осередок для гри.

Осередок для гри (ігрова зона) в освітньому середовищі початкової школи відповідно до положень Концепції Нової української школи виконує важливу розвивальну, соціалізувальну та корекційно-компенсаторну функції. Його наповнення має бути варіативним, доступним і безпечним, з урахуванням вікових особливостей молодших школярів та індивідуальних освітніх потреб дітей з ООП. Доцільно передбачити дидактичні, настільно-друковані, сюжетно-рольові, конструктивні, рухливі та сенсорні ігри, ігрові набори для розвитку мовлення, логічного мислення, дрібної моторики, емоційної сфери, а також матеріали для релаксації (антистрес-іграшки, м'які модулі, килимки). Важливо, щоб ігрові матеріали були чітко структуровані, промарковані, легко доступні для самостійного вибору дитиною.

Зміст роботи вчителя в ігровій зоні передбачає організацію ігрової діяльності як цілісного педагогічного процесу, інтегрованого з навчальними завданнями. Учитель виступає не лише ініціатором гри, а й партнером, фасилітатором дитячої взаємодії, створюючи умови для вільного

самовираження, співпраці, розвитку комунікативних умінь і соціальних ролей. У межах ігрової зони реалізуються дидактичні ігри для закріплення навчального матеріалу, рольові ігри для формування соціального досвіду, ігри на розвиток емоційного інтелекту, навичок саморегуляції та вирішення конфліктних ситуацій. Важливим є поступове ускладнення ігрових завдань, надання дітям можливості ініціювати власні ігри, обирати ролі, правила й способи взаємодії.

Особливу увагу в ігровій зоні слід приділяти залученню до спільної діяльності дітей з особливими освітніми потребами. Для них гра виступає ефективним засобом адаптації, включення в колектив, подолання бар'єрів у спілкуванні та навчанні. Учитель має забезпечувати індивідуалізацію ігрових завдань, добір ігор з урахуванням психофізичних можливостей дитини, використання візуальних підказок, чітких алгоритмів дій, альтернативних способів комунікації. За потреби ігри можуть організовуватися у малих групах або парах, що сприяє формуванню позитивного досвіду взаємодії та підтримки з боку однолітків. Важливо також формувати в усіх учнів толерантне ставлення до різноманітності, навички емпатії та взаємодопомоги.

Таким чином, осередок для гри в освітньому середовищі НУШ є не лише простором дозвілля, а й важливим педагогічним ресурсом розвитку, навчання і соціалізації молодших школярів, зокрема дітей з ООП. Його цілеспрямоване наповнення та професійно організована діяльність учителя забезпечують реалізацію ідей дитиноцентризму, партнерської педагогіки та інклюзивної освіти.

Проведене нами опитування вчителів початкових класів показало, що серед форм роботи, які, на їх думку, переважають на уроці з «особливими дітьми», 25% належать ігровим формам роботи. Це є ще одним підтвердженням актуальності ігрової діяльності, приналежності її до найбільш поширених і визнаних педагогами форм навчання і виховання не лише дошкільників, а й молодших школярів.

Існують різні види ігор, що відображено в численних класифікаціях, розроблених відомими педагогами (К. Гросом, Н. Кудикіною, О. Сорокіною,

В. Семеновим, С. Русовою та ін.). Опитування вчителів засвідчило, що найчастіше в освітньому процесі використовуються дидактичні, рухливі, сюжетно-рольові та творчі ігри й вправи, які безпосередньо спрямовані на реалізацію освітніх цілей. Аналіз практики роботи вчителів дає змогу встановити оптимальну відповідність між освітніми потребами дітей з особливими освітніми потребами, їхніми можливостями та конкретними завданнями навчання і виховання.

Готуючись до уроку в інклюзивному класі, учитель має ретельно продумати кожен його етап, передбачити очікувані результати та вибудувати мотивацію учнів таким чином, щоб клас діяв як єдине ціле. За цих умов використана гра створює можливості для того, щоб кожна дитина в інклюзивному освітньому просторі відчула успіх, повірила у власні сили й досягла позитивних результатів своєї діяльності. Спостереження за роботою вчителів в умовах інклюзивного освітнього простору показали, що для забезпечення здобуття успішних результатів навчання дітьми з особливими освітніми потребами вони найбільше використовують такі ігри, як: «Знайди зайве», «Визнач спільне», «Опиши», «Що було б, якби...». «Сенкан», «Спробуй, повтори», «Відтвори рисунок» тощо.

Достатньо популярними у роботі з цією категорією дітей є *рухливі та малорухливі ігри й вправи*. Рухлива гра спрямована передусім на розвиток фізичної підготовленості та не потребує від дітей спеціальної майстерності. Такі ігри ґрунтуються на виконанні різноманітних простих рухів із залученням великих м'язових груп і характеризуються доступним змістом та нескладними правилами.

Систематичне використання рухливих ігор сприяє формуванню в учнів з особливими освітніми потребами так званої «школи рухів», яка охоплює широкий спектр життєво необхідних рухових умінь і навичок. Це позитивно позначається на розвитку оперативного мислення та розумової діяльності загалом, удосконалюються процеси сприймання й реагування – якості, надзвичайно важливі в повсякденному житті.

Малорухливі ігри зосереджені переважно на розвитку дрібної моторики. Зазначений вид ігор сприяє активізації мовленнєвих і психічних процесів, а також покращенню соціальної адаптації дитини з особливими освітніми потребами в суспільстві.

Прикладами таких ігор є:

– **«Який я сильний»** – найпростіша гра, метою якої є виявлення рівня узгодженості рухів із словесною інструкцією. Передбачає стискання пальців у кулак і їх розтискання, а також поетапне випрямлення пальців зі стиснутого кулака.

– **«Фігури з пластиліну»** – виконання дій зі скачування з пластиліну «колобків», ланцюжків, паличок, «змійок».

– **«Відтвори рисунок»** – гра, спрямована на розвиток дрібної моторики пальців, засвоєння кольорів та дотримання алгоритму виконання дій. За зразком на картці дитина відтворює послідовність кольорів, нанижуючи різнокольорові резинки на брусочок.

Рухливі ігри задовольняють природну потребу організму дитини в русі, а поступове підвищення вимог і ускладнення техніки виконання рухів, за результатами наших спостережень, сприяють збагаченню її рухового досвіду. Учні охоче бігають, стрибають, виконують кидки м'яча в ціль і на дальність, долають нескладні перешкоди, вправляються у збереженні рівноваги тощо.

Вважаємо доцільним у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами використання народних ігор. Це один із найбільш доступних видів діяльності, що сприяє зміцненню фізичного й морального здоров'я вихованців, розвитку їхніх розумових здібностей, а також підготовці до суспільно корисної праці. Проведення народних ігор не потребує спеціально обладнаних майданчиків, що підвищує їхню практичну цінність у освітньому процесі.

Сучасна педагогічна наука та практика пропонують значну кількість різновидів народних ігор. З огляду на їхню змістово-процесуальну різноманітність і функціональне призначення Н. Кудикіна поділяє народні ігри на рухливі, хороводні та традиційні ігри малих форм (лічилки, заклички,

примовки, забавлянки, дражнилки, звуконаслідування, скоромовки, загадки, жартівливі мовні ігри) [6]. Зазначені ігри орієнтовані на вік дітей, їхні інтереси та індивідуальні можливості. Особливого поширення набули рухливі народні ігри («Подояночка», «Квочка», «Дощик», «Панас», «Квач», «Мисливці і зайці», «Коза», «Кім і миша» та ін.). У керівництві дитячими іграми народно-педагогічного спрямування, на думку дослідників (Г. Кіт, Н. Пташнік), доцільно дотримуватися вікового, особистісно орієнтованого та індивідуалізованого підходів, а також принципу виховання дітей через міжособистісне спілкування у процесі колективної ігрової взаємодії [3].

Ігри проводяться під керівництвом учителя або асистента вчителя, а також можуть організовуватися самостійно, однак бажаною є постійна присутність одного з педагогів. Рухливі ігри доцільно проводити щоденно – під час прогулянок на свіжому повітрі, а за несприятливих погодних умов – у добре провітрюваному приміщенні. Вони мають задовольняти природну потребу школярів у руховій активності та забезпечувати активний відпочинок після навчальної діяльності.

Серед технологій інклюзивного навчання вчені (А. Василюк, Ю. Бондар, А. Хіля) виділяють *ігрову терапію* як технологію психотерапевтичного впливу на дітей з використанням гри. Вони вважають, що «ігротерапія позитивно впливає на психоемоційну сферу дитячого організму. У процесі гри діти опановують нові соціальні ролі та розкривають свій внутрішній світ» [10, с. 78].

Організація ігрової діяльності значною мірою залежить від специфіки учнівського контингенту. Вітчизняні та зарубіжні дослідники (А. Василюк, Г. Кіт, М. МакКріндл, О. Петрук, О. Садовніков, Д. Скаковська, Д. Тапскотт та ін.) називають сучасних учнів представниками покоління Альфа, які левову частину свого вільного часу проводять перед екранами гаджетів, миттєво сканують великі обсяги цифрового контенту, однак мають великі проблеми з концентрацією уваги. Традиційні методи навчання вони вважають надто повільними і нецікавими. Тому, як наголошують учені, «педагоги повинні знайти способи захопити й утримати їхній інтерес до навколишнього світу, який, поряд

з усім, сповнений різноманітних спокус та чинників, які відволікають» [2, с. 12]. До таких способів фокусування уваги учнів відносять також і ігрові методи навчання.

Організацію ігрової діяльності слід починати, безперечно, із етапу мотивації, забезпечення залучення дітей до спільної роботи. С. Миронова наголошує: «Процес навчання необхідно збагачувати методами, що мотивують до учіння. Це, зокрема, використання різних видів ігор, створення ігрових моментів, моделювання реальних ситуацій тощо. Ця особливість такого значення в навчанні дітей із типовим розвитком не набуває, а у навчанні школярів з ООП вона пов'язана з пасивністю дітей, зниженням їхнього інтересу до навчання і часто нерозумінням його необхідності, наявними труднощами й невдачами» [9, с. 103]. На думку А. Василюк і Г. Кіт, у роботі з сучасними молодшими школярами «контент має подаватися таким чином, щоб резонувати з технічно упорядкованим розумом, інакше учні можуть швидко занудьгувати, відволіктися або навіть розчаруватися» [2, с. 16]. Доречним, вважають дослідники, буде використання таких інструментів та методик, які відповідають стилю навчання представників покоління Альфа (гейміфіковане навчання, цифрова співпраця, мультимедійний контент тощо). Активно залучені, вмотивовані та захоплені навчанням учні не тільки швидше засвоять матеріал, але й практично застосують те, чого навчилися, до того ж творчо та інноваційно [2, с. 16].

Практичне втілення зазначених підходів можливе через добір ігор, що поєднують елементи гейміфікації, візуалізації та активної взаємодії, адаптованих до освітніх потреб учнів з ООП. Наприклад, гра **«Знайди й виконай»** передбачає використання візуальних карток або цифрових слайдів із зображенням завдання (рухового, мовленнєвого чи пізнавального характеру), яке учень має швидко і правильно виконати. Така гра сприяє розвитку концентрації уваги, здатності діяти за алгоритмом, переключатися між видами діяльності та підтримувати інтерес до навчального матеріалу завдяки динамічності й чіткій структурі завдань. Іншим прикладом є гра **«Освітній квест»**, що організовується у вигляді послідовності коротких завдань (пошук об'єкта, складання слова, добір

зображень, виконання рухової дії), об'єднаних спільною темою. Квестова форма, на думку дослідників, дозволяє враховувати індивідуальні можливості учнів з ООП, забезпечує варіативність рівнів складності та сприяє розвитку пізнавальної активності, співпраці й позитивної навчальної мотивації [12]. Застосування подібних ігрових форм навчання відповідає стилю сприймання представників покоління Альфа та створює умови для утримання їхньої уваги, активного включення в освітній процес і поступового формування ключових навчальних і соціальних компетентностей.

Як і будь-яка діяльність, спрямована на розвиток, гра є складним і багатогранним феноменом. Саме завдяки ігровій діяльності у дітей формується почуття власного «Я», розвиваються навички спілкування з однолітками та взаємодії з іншими людьми. Гра також сприяє оволодінню моторними навичками, розвитку уваги, зосередженості й здатності до саморегуляції.

Підсумовуючи, зазначимо, що для дітей молодшого шкільного віку з особливими освітніми потребами характерні труднощі тривалого зосередження на абстрактному теоретичному матеріалі, тому використання ігрових методів забезпечує їх активне емоційне й рухове залучення до навчального процесу. Це сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу та підвищує мотивацію до навчання.

Гра є ефективним педагогічним засобом навчання учнів з ООП, оскільки забезпечує розвиток пізнавальної сфери, емоційно-вольових і соціальних умінь, формує позитивне ставлення до навчальної діяльності, творчу активність і здатність до співпраці. Застосування ігрових технологій полегшує адаптацію дітей до шкільного середовища та створює умови для повноцінного розвитку їхніх індивідуальних можливостей.

Цінність ігрової діяльності полягає в інтеграції освітньої, розвивальної та виховної функцій, що реалізуються у взаємозв'язку. Ігри сприяють прояву ініціативи й особистісних якостей учнів, формуванню дисциплінованості, позитивного емоційного настрою, розвитку міжособистісної взаємодії, що є

особливо важливим у роботі з дітьми, які мають специфічні особливості сприймання, комунікації та засвоєння знань.

Список використаних джерел:

1. Артемова Л. В. Вчися граючись Київ : Томіріс, 1995. 112 с.
2. Василюк А., Кіт Г. Учні покоління альфа: специфіка навчання в умовах школи і ступеня. *Інновації в дошкільній і початковій освіті*. 2025. № 1(3). С. 9-20. URL : <https://vspu.net/idpo/index.php/journal/article/view/87>
3. Кіт Г.Г., Пташнік Н.М. Українська народна гра – дітям. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти*. Навчально-методичний посібник / за ред. Г.С. Тарасенко. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 96-111.
4. Колупаєва А.А., Тараненко О.М. Навчання дітей з особливими освітніми потребами в інклюзивному середовищі: навчально-методичний посібник. К.: Харків. Ранок, 2019. 302с.
5. Концепція «Нова українська школа». URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 15.12.2025).
6. Кудикіна Н.В. Теорія ігрової діяльності: монографія. Київ : Київ. Університет ім. Б. Грінченка. 2012. 236 с.
7. Лорман Т., Деспелер Дж., Харві Д. Інклюзивна освіта. Підтримка розмаїття у класі : практичний посібник : пер. з англ. Київ : СПД-ФО Парашин І. С., 2010. 296 с.
8. Макаренко А. С. Вибрані педагогічні твори. Харків, 2001. 282 с.
9. Миронова С. П. Нова українська школа: особливості організації освітнього процесу учнів початкової школи в інклюзивних класах: навч.-метод. посіб. Тернопіль «Астон», 2020. 176 с.
10. Педагогічні технології інклюзивного навчання: навчально-методичний посібник для студентів закладів вищої педагогічної освіти; уклад. : А. Василюк, Ю. Бондар, А. Хіля. Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського. Вінниця, 2020. 168 с.

11. Сухомлинський В.О. Павлиська середня школа. *Вибрані твори*. В 5-ти т. Київ : Рад. школа, 1977. Т. 4. С. 5-390.

12. Vasiutina T., Ishchenko L., Kit H., Bondar Y., & Khilya A. Algorithm for Implementing Quest Technologies in Research Work with Preschool and Primary School Children ENVIRONMENT. TECHNOLOGIES. RESOURCES. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference 2024. 2. 503-507. URL : <https://journals.rta.lv/index.php/ETR/article/view/8089>

13. Wasyluk A., Kit H. O współczesnych technologiach nauczania inkluzyjnego. Pedagogika Społeczna. WSNS Pedagogium. Warszawa, 2021. Nr 1-2. S. 273-283.

ІНКЛЮЗИВНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ ЯК ЧИННИК УСПІШНОГО ПЕРЕХОДУ ДІТЕЙ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ ВІД ДОШКІЛЬНОЇ ДО ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

Косюк Наталя, викладачка

*КЗВО «Барський гуманітарно-педагогічний коледж
імені Михайла Грушевського» (Україна)*

В умовах трансформації сучасної освітньої системи України інклюзивна освіта виступає одним із ключових напрямів державної політики, спрямованої на забезпечення рівного доступу до якісної освіти для всіх учасників освітнього процесу, зокрема для дітей з особливими освітніми потребами (ООП). Водночас низька адаптивність освітнього середовища, обмежені ресурси закладів освіти та різний рівень готовності педагогів до роботи з дітьми з ООП ускладнюють реалізацію принципу рівного доступу на рівні початкової школи. Це підкреслює актуальність комплексного дослідження умов і механізмів формування інклюзивного освітнього середовища як простору для соціалізації та особистісного розвитку дитини.

Перехід від дошкільної освіти до початкової є важливим етапом у житті кожної дитини, а для дітей з особливими освітніми потребами (ООП) – це період значних фізіологічних, психологічних і соціальних змін. Успішність цього