

ГРА ЯК МЕТОД НАВЧАННЯ В ІНКЛЮЗИВНОМУ ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ

GAME AS A METHOD OF LEARNING IN AN INCLUSIVE EDUCATIONAL ENVIRONMENT

У статті розкрито важливе питання застосування методу гри в початковій школі у класах з інклюзивним навчанням. З'ясовано зміст ключового слова «інклюзивне освітнє середовище» як сукупність умов, способів і засобів їх реалізації для спільного навчання, виховання та розвитку здобувачів освіти з урахуванням їхніх потреб та можливостей. Охарактеризовано дослідження учених щодо застосування ігрових методів у практиці роботи початкової школи. За рекомендаціями Концепції Нової української школи слід забезпечити активність учнів у освітньому процесі, орієнтацію на їх інтереси та досвід, створення навчального середовища, яке перетворило б навчання на яскравий елемент життя дитини.

З'ясовано, що ігрова діяльність в освітньому процесі виконує низку важливих функцій: організуючу, мотивуючу, когнітивну, виховну, розвиваючу, емоційно-ціннісну. Створюючи ігровий осередок у початковій школі, вчителю, асистенту вчителя вкрай важливо урахувати рекомендації команди супроводу щодо індивідуальних особливостей психофізичного розвитку дітей.

У статті не окреслено усі види ігор, що мають місце в сучасній дидактиці, а сконцентровано увагу на навчальних, що забезпечують когнітивну сферу, та рухливих – з метою розвитку фізичних можливостей дітей з особливими освітніми потребами.

Нами розроблено дидактичні ігри для учнів початкової школи та рекомендовано рухливі. З'ясовано, що у педагогічній практиці існує така класифікація рухливих ігор: індивідуальні, командні; із предметами, з ведучими, за переважаючим розвитком фізичних якостей, за інтенсивністю фізичного навантаження (ігри малої інтенсивності, ігри середньої інтенсивності, ігри великої інтенсивності); за місцем проведення (на свіжому повітрі, в залі, на воді); за спрямованістю рухових дій (ігри з бігом, ігри з ходьбою, ігри з передачею м'яча, ігри з метанням тощо). Освітній процес має інтегроване спрямування, тому застосування методу гри є таким, щоб реалізувати інтеграцію. Ураховано вимоги щодо формування цінностей у вчителя, що є вкрай важливим у роботі з дітьми.

Ключові слова: *інклюзивне освітнє середовище, ігрова діяльність, дидактична*

гра, рухлива гра, асистент учителя, команда супроводу.

The article reveals an important issue of applying the game method in primary school with inclusive education. The content of the keyword "inclusive educational environment" was clarified. It presents a set of conditions, methods and means of their implementation for joint learning, education and development of students taking into account their needs and capabilities. Researches of scientists on the application of game methods in the practice of primary school were characterized. According to the recommendations of the Concept of the New Ukrainian School, it is necessary to ensure the activity of students in the learning process, focus on the interests and experience of students. It is also crucial to create a learning environment that would make learning a bright element of a child's life.

It was found out that game activities in the educational process perform a number of important functions: organizing, motivating, cognitive, educational, developmental, emotional and value. When creating a play center in primary school, it is extremely important for a teacher or a teacher's assistant to take into account the recommendations of the support team on the individual characteristics of children's psychophysical development.

The article does not outline all types of games that take place in modern didactics, but focuses on those, that provide the cognitive sphere, and mobile to develop the physical capabilities of children with special educational needs.

Didactic games for primary school students and recommended mobile ones have been created. It was found out that in pedagogical practice there is the following classification of moving games: individual, team; with subjects, with leaders, on the predominant development of physical qualities, on the intensity of physical activity (games of low intensity, games of medium intensity, games of high intensity); at the venue (outdoors, in the hall, on the water); by direction of motor actions (games with running; games with walking, games with passing the ball, games with throwing, etc.). The educational process has an integrated direction, so the application of the game method is such as to implement integration. The requirements for the formation of teacher's virtues are taken into account, which is extremely important in working with children.

Key words: *inclusive educational environment, game activity, didactic game, mobile game, teacher's assistant, support team.*

УДК 376-056.24/36
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2022/43/2.8>

Стеблюк С.В.,
докт. пед. наук,
асистент кафедри фізичної реабілітації
Державного вищого навчального
закладу «Ужгородський національний
університет»

Пишка О.П.,
ст. викладач кафедри
фізичного виховання
Державного вищого навчального
закладу «Ужгородський
національний університет»

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Нормативно-законодавча база України забезпечує повноцінний розвиток, навчання та виховання дітей з особливими освітніми потребами. У Законі України «Про освіту» сформульовано зміст ключових понять, розкрито особливості корекційно-розвиткової роботи з дітьми, що потребують супроводу. «Інклюзивне освітнє середовище – сукупність умов, способів і засобів їх реалізації для спільного навчання, виховання та розвитку здобувачів освіти

з урахуванням їхніх потреб та можливостей» (Розділ 1. Загальні положення, ст. 13) [5]. Передбачено створення індивідуальної програми розвитку дитини. «Індивідуальна програма розвитку – документ, що забезпечує індивідуалізацію навчання особи з особливими освітніми потребами, закріплює перелік необхідних психолого-педагогічних, корекційних потреб / послуг для розвитку дитини та розробляється групою фахівців з обов'язковим залученням батьків дитини з метою визначення

конкретних навчальних стратегій і підходів до навчання (Загальні положення, ст. 10) [Там же].

Ураховуючи психолого-педагогічні та вікові особливості здобувачів освіти, гра є одним із важливих методів їх навчання, виховання та розвитку. Вона допомагає соціалізуватися особистості, відчувати себе частиною суспільства, в якому цінність людини є пріоритетною. Створюючи ігровий осередок у початковій школі, вчителю, асистенту вчителя вкрай важливо врахувати рекомендації команди супроводу щодо індивідуальних особливостей психофізичного розвитку дітей.

Досліджуючи роль гри у вихованні дітей, І. Демченко зазначає, що у практиці початкової школи, зокрема з інклюзивною формою навчання, існує проблема недостатньої розробленості виховних технологій роботи з молодшими школярами у процесі ігрової діяльності. Це зумовлено нерозв'язаністю таких суперечностей початкової освіти: між вимогою сучасної школи щодо використання засобів підвищення ефективності навчально-виховного процесу і недостатньо широким використанням гри в початковій школі; між навчально-виховними можливостями гри та недостатньою увагою педагогів до неї як засобу творчого розвитку дітей молодшого шкільного віку [3, с. 49]. Має місце ще низка невирішених питань щодо застосування гри в класі з інклюзивним навчанням, щоб вона була об'єднуючим елементом для всіх здобувачів освіти. Таким чином, питання застосування гри як важливого методу навчання в інклюзивних класах є актуальним.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Означена проблема в центрі дослідження низки науковців, методистів (А. Макаренко, К. Ушинський, В. Сухомлинський; Н. Бібік, А. Богуш, Н. Кудикіна, О. Рома, О. Савченко, С. Сисоєва, О. Хома та інші). За В. Сухомлинським, через гру через у дитини формується повага до наявного порядку, народних звичаїв, звичка дотримуватися правил поведінки; ігри готують дітей до праці, до дорослого життя. Гра виявляється і засобом самореалізації дитини [9]. Продовжуючи традиції педагога, ураховуючи реалії сьогодення – реалізації Концепції Нової української школи, – слід забезпечити «активність учнів у навчальному процесі, орієнтація на інтереси та досвід учнів, створення навчального середовища, яке б перетворило навчання на яскравий елемент життя дитини» [7, с. 18]. У дисертаційному дослідженні О. Роми розкрито сучасні підходи до застосування ігрових методів навчання [8]. На наше переконання, саме гра у взаємозв'язку з іншими методами навчання здатна створити в освітньому процесі початкової школи емоційний та інтелектуальний фон.

Мета статті – з'ясувати зміст дидактичних та рухливих ігор у практиці роботи початкової школи в класах з інклюзивним навчанням.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Вибір теми нашого дослідження зумовлений потребою реалізації мети початкової освіти, що ґрунтується на ціннісних орієнтирах, з-поміж яких:

- цінність дитинства, що оберігається шляхом встановлення освітніх вимог, які відповідають віковим особливостям дитини, визнання прав дитини на навчання через діяльність, зокрема гру, обмеження обсягу домашніх завдань для збільшення часу на рухову активність і творчість дитини;
- радість пізнання, що зумовлюється використанням в освітньому процесі дослідницької та проєктної діяльності;
- утвердження людської гідності шляхом виховання чесності, відваги, наполегливості, доброти, здатності до співчуття і співпереживання, справедливості, поваги до прав людини (зокрема, права на життя, здоров'я, власність, свободу слова тощо);
- плекання любові до рідного краю та української культури, шанобливе ставлення до Української держави;
- формування активної громадянської позиції, відповідальності за своє життя, розвиток громади та суспільства, збереження навколишнього світу [4].

Нами з'ясовано, що ігрова діяльність в освітньому процесі виконує низку важливих функцій: організуючу, мотивуючу, когнітивну, виховну, розвиваючу, емоційно-ціннісну. У статті не окреслено усі види ігор, що мають місце в сучасній дидактиці, а сконцентровано увагу на навчальних, що забезпечують когнітивну сферу, та рухливих – з метою розвитку фізичних можливостей дітей з особливими освітніми потребами. «Упроваджуючи гру в хід уроку, треба дбати про те, щоб основне дидактичне завдання, що складає її зміст, відповідало навчальній меті уроку, було для дітей посилюючим, сприяло максимальній активізації розумової діяльності. Її застосовують на різних етапах уроку: під час вивчення нового матеріалу, закріплення знань та на етапі перевірки знань, умінь, навичок [11, с. 114].

Під час проведення дидактичної гри слід дотримуватись таких вимог: ігрове завдання повинно за змістом збігатися з навчальним; мовний зміст гри має відповідати дидактичній меті уроку; зміст гри має бути посилюючим для кожної дитини; прості і чітко сформульовані правила гри; справедливий підсумок гри [1].

Освітній процес початкової школи має інтегроване спрямування, тому застосування методу гри має бути таким, щоб реалізувати інтеграцію. Орієнтовний зміст та види дидактичних ігор для дітей з особливими освітніми потребами.

І група дидактичних ігор – пізнавально-корекційна гра з LEGO-конструктором. Мета: формувати в учнів пізнавальні уміння, предметні компетенції, сприяти розвитку мислення та зв'язного мовлення. Етапи проведення: інструктаж учителя,

коментар-інструктаж асистента вчителя, зразок виконання, спільне виконання з елементами самостійності, аналіз виконаної роботи. Педагогічною умовою ефективного проведення гри є застосування прийому імітації: учень повторює дії-слова та результат за учителем-асистентом з поетапним самостійним проговорюванням речень. Деякі із завдань.

Завдання 1. «Моделюю букву, цифру» (1 клас, букварний період навчання грамоти). За допомогою кубиків LEGO-цеглинок відобразити букву за завданням учителя, проговорюючи етапи конструювання. З метою формування математичної компетентності пропонується моделювання цифр.

Завдання 2. «Досліджую звукову модель слова». Учитель пропонує слова для звуко-буквеного аналізу слів, учні схематично зображують його: червоний колір кубика – голосний звук, жовтий – приголосний твердий звук, зелений – приголосний м'який звук. Наголос визначається у результаті вимови слова. До речі, означене завдання можна інтегрувати із завданнями предмету «Я досліджую світ». Кольори названих кубиків відображають світлофор, що дасть можливість побудувати діалог про безпеку поведінки на вулиці.

Завдання 3. «Досліджую речення». За допомогою LEGO-цеглинок учні складають речення, добираючи слова та їх кількість. Моделювати речення можна: за тематичним принципом, що передбачено календарним планом роботи та підручниками; на основі сюжетних малюнків. Завершити процес рекомендуємо складанням зв'язних висловлювань (на основі імітації).

Завдання 4. «Удосконалюю своє мовлення». За допомогою кубиків-цеглинок учні моделюють свій улюблений предмет (наприклад, дім, замок тощо). У цьому процесі асистенту вчителя необхідно провести лексичну роботу, надати допомогу у складанні предмета, взірць зв'язного висловлювання з повільним повторюванням речень.

Завдання 5. «Крісло автора». Урок читання (3–4 класи). Учень за завданням автора (вчителя) читає слова, речення, частину тексту й обмірковує зміст (асистент учителя супроводжує роботу над цим завданням). Навпаки, учень задає питання автору з проблеми змісту твору. Роль автора може виконувати будь-хто із присутніх у класі.

Завдання 6. «Вивчаю математику». За допомогою LEGO-цеглинок створити трикутник за взірцем, за описом, повторенням дії за асистентом учителя.

II група дидактичних ігор – інтелектуальні. Мета проведення: розвиток пізнавальної діяльності, зв'язного мовлення, виховання цінностей. Етапи проведення: пояснення вчителя, зразок учителя, виконання завдання, перевірка виконаного завдання. Педагогічною умовою є урахування змісту програми – адаптованої чи модифікованої.

Н. Кудикиною та Р. Михайленко розроблено низку інтелектуальних ігор та алгоритм їх проведення. Мета інтелектуальних ігор, хоч це й не усвідомлює той, хто грає, – розумове спостереження. Багато із різновидів цих ігор проходить так, що дитина нерідко грає наодинці сама з собою (ребуси, кросворди, шаради, анаграми, метаграми, загадки), товариш їй не потрібний. Це свідчить про те, що дитина доводить собі, а не комусь іншому, на що вона здатна, який вона має розум, і це її підтримує в подальшому розвитку [6].

Нами рекомендуються такі інтелектуальні ігри:

1. Ігри-зіставлення. Учням класу пропонується загадка, для відгадки дітям з ООП надаються малюнки-відгадки.

2. «Шукаю слово». Слово «заховане» у схемі (до прикладу, звукову), учень добирає слово. Асистенту учителя необхідно так скорегувати роботу, щоб дитина пошепки вимовляла слова й показувала їх. Вони можуть бути написані на картці.

3. «Завітали казкові герої». У клас на урок математики завітали казкові герої. Ось руда лисиця, слон, папуга і тигриця, мишка й зайчик-куцохвіст. Хто із них найнижчий був на зріст? Розкласти звірів за зростом й полічити їх. Залежно від можливостей дитини скласти діалог з одним зі звірів.

Слід урахувати, що, виконуючи різні завдання на уроці, учні втомлюються. Команді супроводу дітей з особливими освітніми потребами треба знати рекомендації інклюзивно-ресурсного центру щодо навчання, виховання та розвитку дітей, їх можливості у виконанні фізичних рухів. Отже, виокремлюємо групу ігрових методів, пов'язаних з руховою активністю.

4. «Світ моїми очима». Предмети мистецького спрямування викликають інтерес у дітей, зацікавленість у створенні власного продукту (за темою). Ігри супроводжуються добіркою кольорів за власним баченням дитини. («У мене зайчик білого кольору», а у мене – «коричневого» тощо).

II. Ігри фізичного спрямування. Мета проведення: розвиток рухливої діяльності, командного духу, виховання толерантності. Етапи проведення: пояснення, показ учителем, виконання завдання за допомогою вчителя-асистента, результат. Педагогічною умовою є урахування можливостей дитини з ООП за рекомендаціями інклюзивно-ресурсного центру. Окремі із них.

1. Фізкультхвилинки, динамічні паузи. На кожному уроці вчитель класу проводить хвилинки відпочинку. Вони супроводжуються рухами, танцювальними елементами. Учителю й асистенту вчителя слід добирати такі динамічні завдання, які є прийнятними для дітей з ООП. Бути тільки спостерігачем за виконаннями вправ іншими учнями викликає в дитини відчуття «зайвості», знижує емоційний стан. Диференціація завдань, їх доступність – принципи, яких дотримуються педагоги.

2. Рухливі ігрові завдання на уроці фізичної культури. Виникає питання, чи повинні діти з ООП брати участь у заняттях фізичною культурою. Це питання складне, позаяк потребує змін у змісті уроку, але участь дитини в освітньому процесі повинна бути забезпеченою. У Державному стандарті початкової освіти зазначається, що «для учнів з особливими освітніми потребами (з порушеннями зору, слуху, опорно-рухового апарату, інтелектуального розвитку, тяжкими порушеннями мовлення, затримкою психічного розвитку), які здобувають початкову освіту у спеціальних закладах (класах) загальної середньої освіти, базовий навчальний план визначає кількість годин для проведення корекційно-розвиткової роботи»[4].

Л. Борисенко зазначає, що, «аналізуючи процес фізичного виховання в класах, де навчаються діти з обмеженими можливостями здоров'я, треба відзначити, що специфічною спрямованістю в роботі з цією категорією дітей є її корекційно-компенсаторна сторона, в тому числі і процесу фізичного виховання» [3]. У той же час дослідником підкреслюється, що, спираючись на емоційну і пізнавальну сферу дітей з відхиленнями у розвитку, можна застосовувати такі ефективні прийоми, як: ігрові ситуації; ігрові тренінги, що сприяють розвитку вміння спілкуватися з іншими; психогімнастика і релаксація, що дозволяють зняти м'язові спазми й затиски. Працюючи з дітьми з обмеженими можливостями здоров'я, необхідно враховувати, що природне ігрове середовище, в якій відсутній примус, дає можливість кожній дитині знайти своє місце, проявити ініціативу і самостійність, створити сприятливі умови для реалізації природних здібностей, швидше адаптуватися до нових умов, впевненіше почувати себе в самостійному житті [Там же].

Сьогодні розроблена програма з корекційно-розвиткової роботи «лікувальна фізична культура», але ми зацентруємо увагу на уроках фізкультури в класі з інклюзивним навчанням. Для здорових людей рухова активність – потреба повсякденного життя, для осіб особливими освітніми потребами заняття фізичною культурою життєво необхідні для укріплення власного здоров'я та соціальної адаптації. Не викликає сумнівів, майбутні параолімпійці формуються з дитячого віку. Виконання певних фізичних рухів, фізичного навантаження для дітей з ООП рекомендується командою супроводу (тільки команда супроводу визначить можливі фізичні навантаження).

У педагогічній практиці існує така класифікація рухливих ігор: індивідуальні («Квач», «Вудочка», «Карлики і велетні») і командні («Абетка», «Гопак», «Всі до своїх прапорців»);

– із предметами («М'яч середньому», «Квач зі стрічками») і без предметів («Квач», «Гопак»);

– з ведучими («Вудочка», «Іжак», «Ми веселі діти») і без ведучих («Передай далі». «Хто де живе?»);

– за переважаючим розвитком фізичних якостей (ігри для розвитку швидкості: «День і ніч», «Захисники фортеці», «Останній вибуває»; ігри для розвитку сили: «Гопак», «Човник», «Силачі»; ігри для розвитку спритності: «Квач зі стрічками», «Море хвилюється» тощо);

– за інтенсивністю фізичного навантаження (ігри малої інтенсивності: «Карлики і велетні», «Тиша», ігри середньої інтенсивності: «Вище землі», «Пошта йде у всі міста», ігри великої інтенсивності: «Вудочка», «Потяг»);

– за місцем проведення (на свіжому повітрі: «Фізкультура», «Класи», «Другий зайвий», в залі: «Пасування волейболістів», «Уважні сусіди», «Коники», на воді: «Перекинь швидше», на снігу: «Швидкі санки»);

– за спрямованістю рухових дій (ігри з бігом: «Ворота», «Всі до своїх прапорців»; ігри з ходьбою: «Зайчик», «Котики», ігри зі стрибками: «У річку, гоп», «Довга лоза», ігри з передачею м'яча: «Злови м'яч», «Передай далі»), ігри з метанням «Снайпери», «Влуч у ціль», «Спритний м'яч») [10, с. 5].

З-поміж них слід вибрати ті, які можливі для дітей з ООП. Етапи її проведення: інструктаж, показ інвентаря для гри, виконання гри із супроводом асистента вчителя, підсумки. Вона може займати до 10–15 хвилин на уроці. Рекомендуємо такі ігри.

1. Гра «У гості до вчительки Сови». Посередині класу стільчик (крісло) для сови. Учні знаходяться в колі з певною цифрою, за командою «ідемо в гості: цифра 1, 2 (далі інші)» – учні рухаються до Сови та віддають свою цифру.

2. Гра «Світлофор». У трьох кінцях спортивної зали розміщені малюнки-кольори: зелений, жовтий, червоний. Учитель називає колір, учень бере свого друга й рухається тільки в напрямі зеленого кольору, при інших кольорах – виконує довільні рухи на місці.

3. Гра «Допоможи другові». Учні об'єднуються в групи, кожна з яких пропонує своє цікаве завдання для виконання. Це дасть можливість розподілити ролі та фізичне навантаження на уроці.

Дотримуємося думки Т. Хоми про те, що «неабияку роль у досягненні належних результатів освітнього процесу відіграють особистісні якості вчителя. Його громадянська свідомість, чесноти (патріотизм, чесність, відданість справі, відвага, працьовитість, гнучкість та інші), морально-етичні вчинки не можуть бути відокремлені від професійної компетентності». Саме в класі з інклюзивним навчанням є можливість формувати цінності, серед яких толерантність, повага до людини та інші [12, с. 186].

Висновки. Отже, ми розглянули окремі види ігор для застосування в початковій школі в класах з інклюзивним навчанням. Перспективу подальшого дослідження вбачаємо на видах завдань з розвитку зв'язного мовлення учнів з особливими освітніми потребами.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Андрущенко Н. Органічне поєднання гри та навчання на уроках української мови в 1 класі спеціальної школи. *Початкове навчання і виховання*. 2007. № 34. С. 28–30.
2. Борисенко Л.Л. Фізична культура як інклюзивне середовище. Система надання освіти дітям з особливими освітніми потребами в умовах сучасного закладу : Збірник за матеріалами VI Всеукр. науково-практичної конференції (12 грудня 2018 року). Лисичанськ : ФОП Чернов О. Г. 2018. С. 23–26.
3. Демченко І. Навчання, виховання і творчий розвиток учнів інклюзивної початкової школи в інтерактивній грі. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. 2014. Вип. 49. С. 48–54.
4. Державний стандарт початкової освіти від 24 липня 2019 р. № 688. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#Text>.
5. Закон України «Про освіту» від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. Відомості Верховної Ради (ВВР). 2017. № 38–39. Ст. 380. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>.
6. Кудикіна Н., Михайленко Р. Інтелектуальні ігри у навчанні молодших школярів (на матеріалі української мови). Київ : КМІУВ, 1999. 48 с.
7. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja / Під заг. ред. Бібік Н.М. Київ : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
8. Рома О.Ю. Підготовка вчителів початкової школи в системі післядипломної освіти до реалізації ігрових методів навчання засобами LEGO : дис. ... к. пед. н. (доктора філософії) за спец. : 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти. Запорізький національний університет, Запоріжжя, 2020. 280 с.
9. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям. Вибрані твори: у 5-ти т. Т. 3. Київ : Рад. школа, 1977. 670 с.
10. Твердохліб Ж.О., Погребенник Л.І. Рухливі ігри для сучасної школи : Методичні матеріали. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2011. 62 с.
11. Хома О.М. Дидактична гра як один із засобів пізнавальної діяльності учнів на уроках української мови в початковій школі. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2016. № 7. С. 111–121.
12. Хома Т.В. Специфіка діяльності вчителя фізичної культури в контексті освітніх реформ. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип 27, том 5, 2020. С. 183–187.