

УДК 376-056.24:373.22

DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-3\(216\)-61-66](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-3(216)-61-66)



ГОЛУБЮК ЮЛІЯ В'ЯЧЕСЛАВІВНА,

методистка ресурсного центру підтримки інклюзивної освіти, старша викладачка кафедри психології та інклюзивної освіти, Рівненський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти, Україна

Yuliia Holubiuk,

Methodologist Resource Center for Support of Inclusive Education, Senior Lecturer at the Department of Psychology and Inclusive Education, Rivne Regional Institute of Postgraduate Pedagogical Education, Ukraine

E-mail: y.golubyuk@roippo.org.ua

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2063-1470>

ВПЛИВ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

A Акцентовано увагу на актуальності ігрових технологій у контексті інклюзивної освіти, виходячи з принципів рівності, доступності та якості освітніх послуг. Вона визначає необхідність освітніх систем, що враховують різноманітність та індивідуальність учнівських потреб, відповідаючи вимогам сучасного громадянського суспільства. Проаналізовано наукові дослідження щодо ігрових технологій, які сприяють мотивації, соціалізації, емоційному та пізнавальному розвитку учнів, підкреслюючи їхній педагогічний потенціал у формуванні гармонійно розвиненої особистості. Висвітлено, що в сучасному світі інклюзивна освіта є невід'ємною частиною формування відкритого, демократичного суспільства, забезпечуючи рівноправний доступ до освіти для всіх дітей, незалежно від особливості в розвитку.

Особлива увага приділяється створенню умов для ефективного інтегрування учнів з особливими освітніми потребами в освітній процес, підготовці вчителів до роботи в інклюзивному середовищі. Аналізуючи попередні дослідження та висвітлюючи нерозв'язані питання, пропонуються подальші напрями досліджень, зокрема розроблення нових ігрових технологій, адаптованих до потреб дітей з особливими освітніми потребами. Це підкреслює можливості ігрових технологій задовольнити індивідуальні освітні потреби та сприяти інклюзії, забезпечуючи рівний доступ до якісної освіти для всіх учнів.

Запропоновано приклади дидактичних та настільних ігор, які сприяють розвитку когнітивних навичок, соціальної взаємодії та моторики для учнів з особливими освітніми потребами.

Ключові слова: ігрові технології; розвиток; пізнавальна діяльність; інклюзія; інклюзивна освіта; здобувачі освіти; особливі освітні потреби

GAME TECHNOLOGIES FOR DEVELOPMENT OF COGNITIVE ACTIVITIES OF EDUCATORS WITH SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS OF JUNIOR SCHOOL AGE

S This article focuses on the relevance of gaming technologies within the context of inclusive education, based on the principles of equality, accessibility, and quality of educational services. It identifies the necessity for educational systems to consider the diversity and individuality of students to meet the demands of modern civil society.

In today's world, inclusive education is an integral part of forming an open, democratic society, ensuring equal access to education for all children, regardless of their limitations.

Special attention is given to creating conditions for the effective integration of this category of students into the educational process and preparing teachers to work in an inclusive environment. By analyzing previous studies and highlighting unresolved issues, further directions for research are proposed, including the development of new gaming technologies adapted to the needs of children with special needs. This emphasizes the potential of gaming technologies to meet individual educational needs and promote inclusion, ensuring equal access to quality education for all students.

Examples of educational and tabletop games are suggested to promote the development of cognitive, social, and motor skills in students with special educational needs.

Keywords: gaming technologies; development; cognitive activity; inclusion; inclusive education; learners; special educational needs

Актуальність теми полягає в тому, що феномен гри завжди привертав увагу видатних мислителів у різних галузях – філософії, соціології, психології та педагогіки. Це зрозуміло, оскільки гра є найдавнішим і найпоширенішим інструментом для навчання та виховання, формування моделей поведінки у дітей, а також корекції поведінки підлітків, молоді і навіть дорослих. Використання ігрових технологій для розвитку пізнавальної діяльності здобувачів освіти з особливими освітніми потребами молодшого шкільного віку виявляється у зростаючій необхідності створення інклюзивного навчального середовища, яке б враховувало індивідуальні особливості кожного учня. Однією з ключових стратегій у реалізації інклюзивної освіти є використання ігрових технологій. Вони дозволяють персоналізувати навчання, забезпечуючи доступність та ефективність освітнього процесу для дітей з різними освітніми потребами. Такий підхід сприяє не лише підвищенню мотивації учнів до навчання, а й розвитку їхніх когнітивних і соціальних навичок, що є критичними для успішної адаптації та інтеграції у сучасне суспільство.

У педагогічній науці гра розглядається як ефективний засіб організації виховання та навчання, а також як важливий елемент педагогічної культури. Досліджуються різні форми та методи оптимізації ігрової діяльності у сучасному світі.

У психології гра вважається засобом активізації психічних процесів, використання якого може сприяти діагностиці, корекції та адаптації до життя.

Через гру діти мають змогу в інтерактивній формі засвоювати нові знання, розвивати творчі здібності та вчитися взаємодіяти з іншими. Залучення дітей до позитивної пізнавальної діяльності через ігрові методики сприяє не тільки академічному, але й емоційному та соціальному розвитку. Важливим аспектом є те, що ігри дозволяють дітям з особливими освітніми потребами відчувати себе рівноправними учасниками освітнього процесу, що є ключовим для формування позитивної самооцінки та впевненості в собі.

Отже, інклюзивна освіта та ігрові методики є ефективними засобами для забезпечення доступу до якісної освіти для всіх дітей, створення умов для їхнього повноцінного розвитку та інтеграції в суспільство [7]. Упровадження цих принципів в освітню практику вимагає від усіх учасників освітнього процесу готовності до змін, гнучкості та креативного підходу до навчання та виховання.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. Джерелами дослідження стали науково-практичні напрацювання вітчизняних вчених із питань інклюзивної освіти, зокрема праці таких авторів, як: О. Боряк, Г. Давиденко, Т. Докучина, О. Комар, Л. Миськів, В. Пісняк та ін. [1]. Проте проблематика організації інклюзивної освіти перебуває на вістрі.

Вітчизняні психологи та педагоги акцентують увагу на значущості гри у процесі виховання особистості дитини.

В. Сухомлинського, Ю. Федусенко вирізняє такі найважливіші функції гри, які виявляють багатогранні можливості застосування цього виду діяльності у процесі формування розумової культури дитини: розважальну (основна функція гри – розважити, доставити задоволення, надихнути, розбудити інтерес); комунікативну; функцію самореалізації у грі; терапевтичну; діагностичну; корекційну; функцію міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних для всіх людей соціокультурних цінностей); соціалізації [9, с. 27].

Виділення невирішених раніше частин проблеми. Розгляд впливу ігрових технологій на розвиток пізнавальної активності учнів з особливими освітніми потребами молодшого шкільного віку відкриває декілька невирішених аспектів і напрямів для подальших досліджень. А саме: аналіз впливу ігор на підвищення мотивації та інтересу до вивчення навчального матеріалу учнями з особливими освітніми потребами; вивчення оптимальних стратегій комбінації ігрових технологій з іншими методами навчання (наприклад, інтерактивні уроки, групові проекти тощо) для досягнення максимального розвитку пізнавальних здібностей; використання ігрових технологій для підтримки соціальної взаємодії серед учнів з особливими освітніми потребами та ін.

На кожному етапі розвитку особистості гра розглядається як захоплива, цікава та необхідна для повноцінного життя діяльність. В. Сухомлинський писав: «Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світле вікно через яке в духовний світ вливається життєвий потік уявлень» [6, с. 95].

Мета статті полягає у висвітленні ролі ігрових технологій у розвитку пізнавальної діяльності здобувачів освіти з особливими освітніми потребами.

Викладення основного матеріалу. Формування інклюзивного освітнього середовища має на меті розширення арсеналу застосовуваних у педагогіці технологій, а й активізацію когнітивної діяльності здобувачів освіти за допомогою інноваційних методів. Традиційні методики, які переважно базуються на репродуктивних принципах, часто не викликають належного інтересу в освітньому процесі, особливо серед учнів з особливими освітніми потребами.

Ігрові технології, завдяки своїй універсальності та здатності адаптуватися до різних освітніх потреб, перетворюють освітній процес на захопливу діяльність, яка спонукає до творчого та дослідницького підходу. Це досягається за рахунок інтеграції різноманітних методів і підходів до організації навчання через використання гри як основної форми залучення учнів до освітнього процесу [2].

На сучасному етапі розвитку педагогічної науки вченими створено десятки класифікацій методів навчання, серед яких найбільш обґрунтованою є традиційна, головною ознакою, якої є джерело передачі й сприймання навчальної інформації. Її прихильниками були В. Бондар,

Є. Голант, Д. Лордкіпанідзе, О. Мороз, С. Перовський, С. Чавдаров, М. Ярмаченко та ін. Вчені виокремлювали три джерела отримання знань: слово, наочність, практику – й відповідно до них виділяли словесний, наочний і практичний методи навчання [4]

Упровадження ігрових педагогічних технологій передбачає послідовну діяльність учителя, яка включає вибір, розроблення та підготовку ігрових завдань, залучення учнів до ігрової діяльності, проведення ігор та аналіз отриманих результатів.

Особливість ігрової технології полягає у створенні взаємодії між учителем та учнями, включаючи дітей з особливими освітніми потребами, що стимулює їх до активної участі у пізнавальному процесі. Ефективність педагогічної гри залежить від виконання її ключових компонентів: визначення освітньої мети через ігрову задачу, використання навчального матеріалу як основи для гри та пов'язування успішного вирішення завдань із ігровим результатом. Однією з переваг ігрових технологій є позитивно забарвлена мотивація та інтерес, що виражається через емоційне залучення, активне прийняття правил гри та бажання взаємодії, що відрізняє їх від стандартних продуктивних методів навчання.

Г. Лемко, аналізуючи виховну цінність гри, стверджує: «У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може викликати у них захворювання. У грі діти й підлітки перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного. За вмілого використання гра може стати незамінним помічником педагога» [5, с. 47]. Гра, як зазначає дослідник, приносить миттєву радість та задоволення, відповідаючи на потреби, що є актуальними в дану мить. Водночас, вона орієнтована на майбутнє, оскільки під час гри діти формують або закріплюють важливі вміння, здібності та властивості, які їм буде необхідно використовувати у соціальних, професійних та творчих аспектах життя в майбутньому. Там, де присутня гра, панує здоров'я та радість дитячого існування. Гра допомагає задовольнити допитливість дитини, залучаючи її до активного вивчення навколишнього світу та освоєння способів розуміння зв'язків між різними предметами та явищами.

О. Казачінер (2016), в результаті аналізу наукової та методичної літератури, висвітлила особливості використання ігротерапії у навчанні іноземної мови. Зокрема, підкреслено доцільність застосування пісочної терапії для створення життєвих ситуацій, організації різних форм роботи та введення нового лексичного та граматичного матеріалу. Пальчикова терапія використовується для розвитку мовлення, письма, фізичної активності та презентацій. Гудзикова терапія використовується для закріплення лексики та вивчення тем. Результатом застосування цих методів є позитивні зміни в емоційно-вольовій сфері,

поліпшення засвоєння матеріалу, розвиток соціальних навичок, збільшення мотивації та підвищення інтересу до навчання [3]

У сучасному освітньому процесі значення ігрових педагогічних технологій не можна переоцінити. Інтеграція ігрових методик в освітній процес спрямована на активізацію пізнавальної діяльності учнів, що є ключовим фактором ефективного освітнього середовища. Ігрові технології дозволяють реалізувати комплексний підхід до навчання, поєднуючи розвиток інтелектуальних, творчих, емоційних і соціальних навичок дитини. Це, у свою чергу, сприяє формуванню гармонійно розвиненої особистості, готової до життєвих викликів.

Використання ігрових технологій у навчанні має кілька основних напрямів:

1. Як самостійні технології: ігрові методи можуть виступати як основний засіб для освоєння окремих понять, тем, або навіть цілих розділів навчального матеріалу. Це дозволяє учням глибше зануритись у предмет, використовуючи елементи гри для кращого розуміння матеріалу.

2. У структурі уроку: ігри можуть використовуватися на різних етапах уроку – від вступу до закріплення матеріалу і контролю знань. Це дозволяє підтримувати високий рівень уваги та мотивації учнів протягом усього заняття.

3. У позакласній роботі: ігрові технології ефективні і за межами класної кімнати, зокрема, у позакласних заходах, де вони можуть служити засобом для розвитку командної роботи, лідерських якостей та інших соціально важливих навичок.

Ігрові педагогічні технології базуються на використанні навчального матеріалу у формі ігрових задач, правил та ситуацій, що сприяє формуванню у учнів навичок критичного мислення, аналітичних здібностей, уміння працювати в команді та адаптуватися до змінних умов. Особлива увага приділяється розвитку творчих здібностей і самостійності учнів, що є важливим для їхнього всебічного розвитку [8].

Організація ігрового процесу передбачає створення умов для ефективної взаємодії між учасниками, що включає в себе визначення мети гри, правил, ролей і сценарію дій. Важливо, аби ігровий процес сприяв не тільки набуттю нових знань, але й розвитку емоційного інтелекту, вміння співпрацювати та вирішувати конфліктні ситуації.

При розробленні ігрових технологій важливо враховувати вікові особливості учнів, рівень розвитку, їхні інтереси та індивідуальні здібності. Це дозволить зробити освітній процес максимально ефективним і цікавим для кожного учня. Ігрові технології можуть включати в себе різноманітні форми ігор: дидактичні, рольові, сюжетно-рольові, бізнес-ігри, що сприятиме розвитку різних навичок і компетенцій.

Упровадження ігрових технологій в освітній процес вимагає від педагога високої креативності, гнучкості та вміння організувати діяльність учнів, щоб вона була

не тільки навчальною, але й захоплюючою. Ефективне використання ігрових методик сприяє підвищенню мотивації учнів, збагаченню їхнього досвіду та розвитку особистісних якостей, що є важливим для їхнього подальшого особистісного та професійного розвитку.

Укладення ігрових технологій в освітній процес є складним, але вкрай важливим завданням, що вимагає від педагога не тільки глибоких знань у сфері педагогіки та психології, але й творчого підходу до навчання. Це дозволяє створити освітнє середовище, в якому кожен учень може реалізувати свій потенціал, розвинути власні здібності та навички, що є ключем до формування всебічно розвинутої та конкурентоспроможної особистості.

Типологія педагогічних ігор, які можуть використовуватися в роботі з дітьми, є досить широкою і включає:

1. Предметні ігри, які дозволяють дітям з особливими освітніми потребами взаємодіяти з предметами, досліджувати їхні властивості та функції, розвиваючи при цьому дрібну моторику та сенсорні навички.

2. Сюжетні ігри, які стимулюють уяву та креативне мислення, дозволяючи дітям створювати власні історії та сценарії, розвиваючи при цьому мовленнєві навички та здатність до символічного мислення.

3. Рольові ігри, що допомагають дітям з особливими освітніми потребами освоювати соціальні ролі, вчать спілкуванню та взаємодії з іншими, відпрацьовуючи при цьому мовленнєві навички та емпатію.

4. Ділові (бізнес) ігри, які вводять дітей у світ дорослих професій, допомагаючи їм зрозуміти основні принципи роботи різних сфер діяльності, розвиваючи логічне мислення та вміння працювати в команді.

5. Імітаційні ігри, що дозволяють дітям моделювати різноманітні життєві ситуації, аналізувати їх та вирішувати проблеми, розвиваючи при цьому аналітичні та критичні навички мислення.

6. Ігри-драматизації, що включають елементи театру та драми, сприяють розвитку емоційного інтелекту, вмінню виражати свої почуття та емпатії до інших, а також стимулюють мовленнєвий розвиток і соціалізацію [9].

Кожен із цих типів ігор має свої особливості та цілі в контексті розвитку дітей з особливими освітніми потребами, пропонуючи різноманітні підходи до навчання та соціалізації. Важливо, що використання ігрових методик не тільки сприяє набуттю нових знань і розвитку необхідних навичок, але й позитивно впливає на мотивацію дітей до навчання, роблячи процес освіти захоплюючим та ефективним.

Застосування ігрових методів вимагає від педагогів не тільки знання особливостей розвитку та потреб дітей з особливими освітніми потребами, але й креативності, гнучкості в підходах та здатності адаптувати ігрові ситуації до індивідуальних особливостей кожної дитини. Важливо також ураховувати інтереси та рівень розвитку дітей при виборі або розробленні ігрових вправ і сценаріїв, щоб

забезпечити максимальну ефективність освітнього процесу.

Успішне впровадження ігрових методик у навчання дітей з особливими освітніми потребами може значно збагатити їх навчальний досвід, сприяючи не тільки академічному, але й соціальному та емоційному розвитку, підготовляючи їх до активної та повноцінної участі в соціальному житті.

Мультимедійні дидактичні ігри становлять одну з передових форм дидактичної гри в сучасному освітньому процесі, зумовлені їх доступністю, насиченістю, динамічністю, музичним супроводом, а також звуковими та анімаційними ефектами навчального матеріалу. Використання ігор сприяє кращому усвідомленню учнями навчального матеріалу, застосуванню правил і закріпленню вивченого, що має особливе значення в освіті дітей з особливими освітніми потребами в рамках реалізації принципу інклюзії.

Окремо необхідно виділити такий напрям дитячих ігрових технологій як квест. Квест представляє собою захоплюючу пригодницьку гру, призначену як для дітей, так і для дорослих, у якій необхідно вирішити різноманітні завдання для досягнення поставленої мети.

Завдання квест-занять із молодшими школярами можуть бути різноманітними за змістом і формою: творчі, активні, інтелектуальні, комунікативні, екологічні, профорієнтаційні, спортивно-оздоровчі. Використання квестів дозволяє відійти від традиційних форм навчання та значно розширити межі освітнього простору.

Квест-гра є унікальним поєднанням усіх освітніх сфер, адже під час вирішення поставлених завдань відбувається практичне інтегрування різноманітних видів діяльності: ігрової (дидактичної, рухливої, спортивної); соціально-комунікативної (розвиток мовлення, збереження здоров'я, організація безпечної життєдіяльності); художньо-образотворчої (малювання, конструювання тощо); пізнавально-дослідницької (природознавство, географія, космос, техніка тощо); театральнo-музичної; сприйняття художньої літератури та знайомство з народною творчістю.

Пропонуємо приклади дидактичних та настільних ігор для учнів з особливими освітніми потребами:

- «лего» та його варіації;
- ігри на співставлення та пошук деталей (можна робити як самостійно, так і разом із дитиною);
- настільні ігри «на везіння», а не на основі здібностей (наприклад, гравці вибирають собі карту, не бачачи малюнку, і в кого найбільша за характеристикою малюнку карта, той і виграє);
- настільні ігри, у яких немає необхідності говорити чи зрозуміти мовлення: наприклад, «бродилки» з простими правилами, де треба кидати кубик і рухатися вперед.

Дітям з особливими освітніми потребами також корисні заняття з будь-якої творчості. Їх не класифікують як ігрову діяльність, проте вони можуть бути альтернативою

грі та частиною навчання дитини проводити час наодинці з користю. Такі завдання також мають практично необмежений потенціал щодо поступового ускладнення [10].

Отже, ігри відіграють ключову роль в організації інклюзивного освітнього процесу, сприяють соціалізації дітей, навчають працювати в колективі, дають можливість на доступному рівні зрозуміти та усвідомити інформацію, систематизувати її, повторити, закріпити та застосувати в повсякденному житті.

Результати дослідження. Аналізуючи вплив ігрової форми навчання на мотиваційну активність і пізнавальний інтерес учнів початкових класів, можна стверджувати, що цей метод відіграє ключову роль у стимулюванні пізнавальної активності. Використання ігрових елементів в освітньому процесі значно підвищує ефективність засвоєння матеріалу, оскільки активізує основні психічні процеси: увагу, запам'ятовування, сприйняття, інтерес і мислення. Ігрова діяльність дозволяє дитині здійснити значний обсяг пізнавальної роботи у неформальній атмосфері, знижує страх перед помилкою та спонукає до самостійного пошуку знань.

Ігровий метод стає ефективним інструментом комунікації, що допомагає подолати емоційні бар'єри та сприяє розв'язанню конфліктних ситуацій.

Отже, ігрова форма навчання є значним фактором у розвитку інтелектуальних і соціальних навичок молодших школярів, сприяючи формуванню інклюзивної та інноваційної освітньої середовища.

Розроблення ігрових педагогічних технологій з окремих компонентів ігор (тем уроків) та елементів є завданням кожного вчителя початкових класів, який прагне до найголовнішого – нашого майбутнього в контексті інноваційної та інклюзивної освіти.

Сучасний учитель повинен володіти сучасними засобами навчання в рамках інноваційної інклюзивної освіти. Комбінуючи їх, учитель може планувати свої ігрові уроки відповідно до рівня зрілості учнів, цілей уроку та обсягу навчального матеріалу, визначеного державними стандартами освіти. Можливість комбінування інноваційних технологій є важливою не лише для педагога, який може вільно відчувати себе, працюючи з даною технологією, адаптуючи її відповідно до своїх переваг, цілей, завдань і навичок у рамках інноваційної інклюзивної освіти. Комбінація різноманітних прийомів і новацій допомагає навчити дітей самостійно застосовувати ці технології, щоб вони могли стати незалежними, і з задоволенням учитися протягом усього життя в технологічно розвинутому світі.

Ігри та ігрові засоби в контексті інклюзивної освіти для дітей з особливими освітніми потребами мають великий педагогічний потенціал. Вони охоплюють соціалізацію, розвиток, діагностику, навчання та психотерапевтичні аспекти.

Участь у розважальних іграх дозволяє дитині з особливими освітніми потребами відчути себе часткою

суспільства та вивчити соціальні норми та традиції. Це відбувається через участь у малих групах чи колективі, де вона має можливість обирати роль та спосіб дії, що сприяє зрозумінню складних способів взаємодії у суспільстві.

Висновки з даного дослідження. Освітній процес, що інтегрує елементи розваг, виявляється ефективною стратегією навчання, дозволяючи дитині опановувати знання в ігровій формі. Цей підхід не тільки забезпечує усвідомлення певної теми, а й сприяє формуванню емоційного зв'язку між учнем і предметом вивчення. У контексті освітнього процесу дітей з особливими освітніми потребами, застосування такого підходу може стати рішенням численних проблем, пов'язаних з їхнім розвитком, соціальною адаптацією та академічними досягненнями. Використання ігрових методів дозволяє відтворювати реальні життєві ситуації в контрольованому, ігровому середовищі, тим самим перетворюючи навчання на захопливу діяльність. Це особливо важливо для дітей з особливими потребами, оскільки перетворення складних навчальних завдань на ігрові цілі створює для них адаптоване середовище, сприяє формуванню позитивної мотивації до навчання та відчуттю успіху. Такий підхід до ігор не зводить освітній процес до простої розважальної діяльності. Натомість, ігри з цікавим сюжетом виступають як ефективний інструмент для підготовки дітей з особливими потребами до майбутнього життя.

На основі аналізу викладених наукових досліджень у статті, можна визначити наступні **перспективи подальших розвідок** у сфері інтеграції елементів розваг в освітній процес, особливо для дітей з особливими освітніми потребами:

1. Розроблення та адаптація ігрових методик навчання: зосередитись на створенні інноваційних ігрових методів і інструментів, які були б спеціально розроблені та адаптовані для задоволення різноманітних освітніх потреб дітей з особливими освітніми потребами. Це передбачає дослідження та впровадження новітніх технологій, таких як віртуальна та доповнена реальність.

2. Ефективність та оцінка ігрових методів: проведення детальних досліджень, спрямованих на оцінку ефективності різних ігрових методів у навчанні дітей з особливими потребами. Це включає аналіз впливу ігрових методів на академічні досягнення, соціальну адаптацію та емоційний розвиток учнів.

3. Індивідуалізація освітнього процесу: розроблення методів і стратегій для індивідуалізації ігрового навчання, що дозволить урахувати унікальні потреби, інтереси та рівень розвитку кожної дитини. Це може включати створення адаптивних ігрових платформ, які автоматично налаштовуються на здібності та потреби користувача.

4. Інтеграція з іншими освітніми стратегіями: дослідження того, як ігрові методи можуть бути інтегровані з іншими ефективними педагогічними підходами

та стратегіями навчання, для створення комплексного та багатогранного освітнього досвіду. Це передбачає співпрацю між педагогами, психологами, розробниками освітніх технологій та іншими спеціалістами.

5. Підготовка та професійний розвиток учителів: розроблення програм підготовки та професійного розвитку для вчителів та освітніх працівників, зосереджених на інтеграції ігрових методів в освітній процес. Це дозволить педагогам ефективно використовувати ігрові техніки та створювати вмотивоване освітнє середовище.

6. Соціальна інтеграція та інклюзія: продовження досліджень на тему того, як ігрові методи можуть сприяти соціальній інтеграції дітей з особливими освітніми потребами. Це включає аналіз впливу ігрових активностей на формування навичок спілкування, співпраці та взаємодії з однолітками.

7. Розширення дослідницької бази: збір та аналіз даних з метою розширення теоретичної та емпіричної бази знань про використання ігрових методів в освіті. Це допоможе у визначенні найефективніших підходів і в удосконаленні існуючих методик.

Зосередження на цих напрямках досліджень дозволить не тільки покращити якість освіти для дітей з особливими освітніми потребами, але й забезпечити глибше розуміння впливу ігрових методів на розвиток дитини в цілому.

Список використаних джерел

1. Боряк О. В. Діагностика, формування й корекція мовленнєвої діяльності дітей із порушеннями інтелектуального розвитку молодшого шкільного віку: теорія і практика : монографія. Суми : Вид-во СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2018. 458 с.
2. Давиденко Г. В. Цифрова інклюзія та доступність: соціальна діджиталізація : монографія. Вінниця : ТВОРИ, 2023. 240 с.
3. Казачінер О. С. Використання методу ігротерапії у навчанні іноземної мови. *Молодий вчений*. 2016. № 2 (29). С. 276–280.
4. Косенко Ю. М. Сутність дидактичної гри як методу навчання. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2011. № 8 (18). С. 184–191.
5. Лемко Г. І. Значення гри для виховання дитини. *Zpravy vedecke ideje – 2008 : materialy IV Mezinarodni vedecko-prakticka konference Dil 7*. Pedagogika. Psychologie a sociologie. Hudba a zivot. Praha : Publishing House "Education and Science" s.r.o., 2008. S. 47–50. URL: http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogica/36107.doc.htm (дата звернення 13.04.2024)
6. Сухомлинський В. О. Вибрані твори : в 5 т. Т. 3: Серце віддаю дітям. Народження громадянина. Листи до сина. Київ : Рад. школа, 1977. 670 с.
7. Миськів Л. І. До проблеми визначення поняття «інклюзивна освіта». *Адміністративне право і процес*. 2020. № 2. С. 220–224.

8. Тимошко Г. М., Гладуш В. А. Розвиток комунікативної компетентності педагогів в умовах інклюзивного освітнього середовища : монографія. Ніжин : Вид-ць Лисенко М.М., 2023. 192 с.
9. Федусенко Ю. К. Особливості впливу навчально-ігрової діяльності на розвиток основних психічних процесів у молодшому шкільному віці. *Рідна школа*. 2018. № 4. С. 25–28.
10. Як сформувати навички гри в дітей з ООП. (2022). НУШ: освітній проект. URL: <https://nus.org.ua/articles/yak-sformuvaty-navychky-gry-v-ditej-z-oop> (дата звернення 13.04.2024).

References

1. Boriak, O. V. (2018). *Diahnostyka, formuvannya y korektsiia movlennivoi diialnosti ditei iz porushenniamy intelektualnoho rozvytku molodshoho shkilnoho viku: teoriia i praktyka [Diagnosis, formation and correction of speech activity of children with intellectual developmental disorders of primary school age: theory and practice]*: monohrafiia. Sumy: Vydvo SumDPU im. A. S. Makarenka [in Ukrainian].
2. Davydenko, H. V. (2023). *Tsyfrova inkluziia ta dostupnist: sotsialna didzhytalizatsiia [Digital inclusion and accessibility: social digitalization]*: monohrafiia. Vinnytsia: TVORY [in Ukrainian].
3. Kazachiner, O. S. (2016). Vykorystannia metodu ihoterapii u navchanni inozemnoi movy [Use of the play therapy method in foreign language learning]. *Molodyi vchenyi [A young scientist]*, 2 (29), 276-280 [in Ukrainian].
4. Kosenko, Yu. M. (2011). Sutnist dydaktychnoi hry yak metodu navchannia [The essence of the didactic game as a teaching method]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii [Pedagogical sciences: theory, history, innovative technologies]*, 8 (18), 184-191 [in Ukrainian].
5. Lemko, H. I. (2008). Znachennia hry dlia vykhovannia dytyny [The importance of play for raising a child]. In *Zpravy vedecke ideje – 2008: materialy IV Mezinarodni vedecko-prakticka konference Dil 7*. Pedagogika. Psychologie a sociologie. Hudba a zivot (pp. 47-50). Praha: Publishing House "Education and Science" s.r.o. Retrieved from http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogica/36107.doc.htm [in Ukrainian].
6. Sukhomlynskyi, V. O. (1977). *Vybrani tvory [Selected works]* (Vol. 3: Serse vid-daiu ditiam. Narodzhennia hromadianyna. Lysty do syna). Kyiv: Rad. Shkola [in Ukrainian].
7. Myskiv, L. I. (2020). Do problemy vyznachennia poniattia «inkluzivna osvita» [To the problem of defining the concept of "inclusive education"]. *Administrativne pravo i protses [Administrative law and process]*, 2, 220-224 [in Ukrainian].
8. Tymoshko, H. M., & Hladush, V. A. (2023). *Rozvytok komunikativnoi kompetentnosti pedahohiv v umovakh inkluzivnoho osvitnoho seredovyscha [Development of communicative competence of teachers in the conditions of an inclusive educational environment]*: monohrafiia. Nizhyn: Vydavets Lysenko M.M. [in Ukrainian].
9. Fedusenko, Yu. K. (2018). Osoblyvosti vplyvu navchalno-ihrovoi diialnosti na rozvytok osnovnykh psikhichnykh protsesiv u molodshomu shkilnomu vitsi [Peculiarities of the impact of educational and game activities on the development of basic mental processes in primary school age]. *Ridna shkola [Native school]*, 4, 25-28 [in Ukrainian].
10. *lak sformuvaty navychky hry v ditei z OOP [How to develop play skills in children with SEN]*. (2022). NUSH: osvitnii projekt. Retrieved from <https://nus.org.ua/articles/yak-sformuvaty-navychky-gry-v-ditej-z-oop> [in Ukrainian].

Дата надходження до редакції
авторського оригіналу: 19.04.2024