

Панченко Єлизавета Сергіївна,
асистент кафедри теорії та методик
дошкільної й інклюзивної освіти,
Житомирський державний університет
імені Івана Франка

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР У СПЕЦІАЛЬНІЙ ОСВІТІ

З кожним роком зростає кількість дітей, які мають особливі освітні потреби, що вимагає розширення доступу до якісної інклюзивної освіти у закладах дошкільної освіти. Державна політика багатьох країн, зокрема й України, спрямована на створення

інклюзивного освітнього простору, що зумовлює необхідність вдосконалення методик навчання та виховання дітей з ООП. Традиційні методи навчання не завжди ефективні для дітей з ООП, тому необхідний пошук нових педагогічних підходів, які враховують індивідуальні особливості розвитку дитини. Гейміфікація та використання навчальних ігор у спеціальній освіті є одним із перспективних напрямів сучасної педагогіки. Вони сприяють підвищенню мотивації в процесі навчальної діяльності, покращенню когнітивного розвитку та адаптації дітей з особливими освітніми потребами. Над питанням використання гейміфікації в освітньому процесі наукові працівники працюють досить короткий період, але починаючи з 2002 року в науковій літературі все частіше зустрічаються праці, в яких розглядається вплив гейміфікації на освітній процес у закладах освіти. Серед цих дослідників зустрічаємо прізвища як іноземних (І. Аталлі, К. Вербх, К. Капп, Н. Пелінг, К. Сален та інші), так і українських авторів (А. Бабіченко, А. Кушнір, Г. Мицик, А. Прокопенко, С. Толочко).

Існують різні тлумачення поняття «гейміфікація»: це і метод, і техніка, і підхід, і технологія [2, с.53]. Ми вважаємо, що гейміфікація – це впровадження ігрових елементів в освітній процес для підвищення мотивації, залученості та ефективності навчання. У спеціальній освіті цей підхід має особливе значення, оскільки допомагає дітям з особливими освітніми потребами засвоювати матеріал у доступній, інтерактивній формі. Під час роботи з дітьми з ООП використання гейміфікації збільшує мотивацію дітей в навчальних іграх, що сприяє активному залученню дітей, які мають різні порушення.

Такі ігри можуть бути адаптовані під індивідуальні можливості та потреби дитини. Для дітей із затримкою мовного розвитку рекомендується застосовувати інтерактивні мовленнєві ігри, які передбачатимуть імітацію звуків, ігри з повторенням слів та римуванням. Використання візуальних підказок, жестових ігор та інтерактивних карток чудово підійде для дітей, які мають порушення слуху. Для дітей, які мають розлади аутистичного спектру краще використовувати ігри з чіткими правилами та прогнозованими сценаріями. Дітям з порушенням моторики корисні ігри, що розвивають координацію, дрібну та загальну моторику (рухливі ігри, ігри з тактильними матеріалами). Багато дітей з ООП мають труднощі в комунікації з іншими дітьми та дорослими. За допомогою командних квестів та ігор з чергуванням дій гейміфікація сприяє інтеграції у колектив та навчає взаємодії з однолітками.

Гейміфікація є широким способом навчання. На занятті можуть бути використані різні елементи та прийоми залежно від особливостей

дітей [3, с. 156]. Гейміфікація часто включає цифрові інструменти, які спрощують навчання для дітей з ООП. В наш час існує багато корисних ресурсів, які вихователі або інші педагогічні працівники можуть знайти у вільному доступі. Під час роботи з дітьми, які мають ООП можна використовувати інтерактивні освітні платформи: Kahoot! (сервіс для створення вікторин та інтерактивних ігор), ClassDojo (платформа створена для системи мотивації у групі, де діти можуть отримувати бали, нагороди за досягнення), LearningApps (онлайн-інструмент для створення інтерактивних вправ: лабіринтів, пазлів, асоціативних ігор); мобільні додатки; інтерактивні сенсорні панелі та дошки: використання сенсорних столів та дошок, що дозволяє дітям працювати в групах, виконувати завдання за допомогою дотиків (малювати, складати пазли), а також використання smart-дошок, які демонструють мультимедійний пізнавальний контент; застосування робототехніки та програмування. Але потрібно пам'ятати, що такі інструменти мають слугувати лише як додаткові методи навчання, а не використовуватися на постійній основі як основний інструмент.

Навчальні ігри є ефективним інструментом у спеціальній освіті, оскільки вони сприяють розвитку когнітивних, соціальних та моторних навичок, допомагають адаптувати навчальний матеріал до індивідуальних можливостей дітей та роблять освітній процес цікавим та доступним. До переваг використання навчальних ігор у роботі з дітьми, які мають особливі освітні потреби можна віднести підвищення рівня мотивації завдяки ігровій формі навчання. В процесі даних ігор відбувається розвиток когнітивних навичок дітей, логічні, мовні, стратегічні ігри допомагають покращувати пам'ять, мислення та увагу. В закладі дошкільної освіти використовують сенсорні ігри, які спрямовані на розвиток чуттєвого сприйняття (ігри з піском, водою, камінчиками Марблс, гудзиками та іншим тактильним матеріалом); настільні (пазли, лото) та дидактичні ігри. Дидактичні ігри є цінним інструментом у спеціальній та інклюзивній освіті. Їх використання допомагає дітям з ООП розвивати вміння та навички, краще засвоювати матеріал та інтегруватися в загальноосвітнє середовище [1, с. 32]. Навчальні ігри можна адаптувати відповідно до певної нозології, змінювати складність, використовувати аудіо- та візуальні підказки.

Гейміфікація та використання навчальних ігор у спеціальній освіті сприяє доступності навчального матеріалу, мотивації та ефективному засвоєнню знань дітьми з особливими освітніми потребами. Вона не лише робить навчальний процес цікавішим, але й допомагає дітям розвивати соціальні, когнітивні та комунікативні навички. Використання навчальних ігор у закладі дошкільної освіти не

лише сприяє розвитку дітей з особливими освітніми потребами, а й допомагає їм відчувати себе впевненішими, комунікабельнішими та відкритішими до пізнання навколишнього світу.

Список використаних джерел

1. Бобер А. Використання дидактичних ігор у спеціальній та інклюзивній освіті. *Вісник науково-дослідної лабораторії інклюзивної педагогіки «Спеціальна та інклюзивна освіта: теорія, методика, практика» : матеріали 10-ої Всеукр. наук.-практ. конф.* Умань : Візаві, 2024. Вип. 10. С. 30-32.
2. Височан Л.М., Бохонька Є.О., Гончарова І.П. Гейміфікація як ефективний інструмент навчання для майбутніх педагогів. *Інноваційна педагогіка*. 2023. Вип. 58. Т. 1. С. 52-55.
3. Сторож В.В. Гейміфікація в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. *Актуальні проблеми дошкільної освіти: теорія та практика: матеріали III Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених*. Одеса: Видавництво ТОВ «Лерадрук», 2023. Вип. 3. С. 151-158.