

**НАВЧАННЯ, ВИХОВАННЯ І ТВОРЧИЙ РОЗВИТОК  
УЧНІВ ІНКЛЮЗИВНОЇ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ  
В ІНТЕРАКТИВНІЙ ГРІ**

На сучасному етапі розвитку українського гуманістичного суспільства особливої гостроти та актуальності набувають питання впровадження інклюзивної освіти, до якої кожному громадянину, незалежно від його соціального статусу, наявності фізичного чи інтелектуального порушення, має забезпечуватися справедливий доступ. Інклюзивне навчання в загальноосвітніх закладах відображає одну з головних демократичних ідей – усі діти є цінними й активними членами суспільства. У Концепції розвитку інклюзивної освіти (Наказ МОН від 01.10.2010 р., № 912) зазначено, що інклюзивне навчання – це комплексний процес забезпечення рівного доступу до якісної освіти дітям з особливими освітніми потребами шляхом організації їх навчання у загальноосвітніх навчальних закладах на основі застосування особистісно орієнтованих методів навчання, з урахуванням індивідуальних особливостей навчально-пізнавальної діяльності таких дітей. Інклюзія означає розкриття здібностей кожної дитини за допомогою освітньої програми, яка є достатньо складною, але відповідає її здібностям. Тому у Національній стратегії розвитку освіти в Україні на період до 2021 року, передбачено, що система освіти має забезпечувати у всіх дітей розвиток творчих здібностей, формування навичок самоосвіти, самореалізації та визначено основні шляхи реформування системи виховання. Один з таких шляхів – розробка і реалізація нових підходів, форм, методів і технологій виховання, які б відповідали потребам розвитку особистості, сприяли розкриттю її талантів, духовно-емоційних, розумових і фізичних здібностей [3].

Відтак, слід звернути увагу на поняття інклюзивного виховання, котре в публікації В. Бойко трактується як «цілеспрямований розвиток кожної зростаючої особистості, незалежно від рівня психофізичного розвитку, як неповторної людської індивідуальності в умовах інклюзивного суспільства» [1, с. 8]. Однак це визначення неповне. На нашу думку, інклюзивне виховання – це діяльність, яка відбувається в різних ситуаціях взаємодії педагога й вихованців у процесі психолого-педагогічного та соціального супроводу їхньої навчальної, ігрової, трудової, дозвільної та інших видів активності й спілкування з метою розвитку особистості чи окремих індивідуальних якостей кожного члена групи або класу, у складі яких є діти з особливими освітніми потребами.

Одним з ефективних методів виховання молодших школярів в умовах освітньої інклюзії є гра, завдяки якій створюються умови для

розвитку творчості дітей. Це дає змогу дитині усвідомити себе як особистість, самоствердитися.

Теоретичні основи педагогіки і психології гри були закладені Л. Виготським, А. Леонтьєвим, А. Макаренком, С. Рубінштейном, К. Ушинським та ін. Значний внесок у теорію гри внесли зарубіжні вчені – Ф. Бейтендейк, В. Вундт, К. Гросс, Г. Спенсер, Ф. Шіллер та ін. Про можливості гри у процесі виховання писали Н. Анікеєва, З. Богуславська, М. Зотеева, Е. Смирнова й ін. Велика кількість досліджень (А. Вербицький, К. Грейд, С. Тюнникова, В. Христенко, Д. Кантарадзе та ін.) пов'язана з різними аспектами підвищення ефективності навчання і виховання молодших школярів з різним рівнем розвитку на основі використання різноманітних ігор.

Разом з тим 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.

Мета статті – дати характеристику, визначити функції, класифікацію ігрової діяльності й на цій основі виокремити її педагогічний аспект, обґрунтувати та показати на прикладах навчально-виховну й розвивальну сутність інтерактивної гри; сформулювати основні вимоги до проведення інтерактивних ігор на заняттях з образотворчого мистецтва в інклюзивній початковій школі.

Аналіз психолого-педагогічної літератури з проблем творчого розвитку й сучасних підходів до визначення поняття «творчість» дає змогу сформулювати інтерпретацію категорії «творчий розвиток» як динамічного процесу формування особистості, спрямованого на розширення спектру здібностей (пізнавальні, інтелектуальні, спеціальні: художні, літературні, математичні тощо) та особистісних якостей (емоційність, сміливість уяви, фантазії, інтуїтивність тощо), які проявляються і збагачуються у практиці різних видів конструктивної діяльності, результати її характеризуються новизною та оригінальністю. Базисною основою цього процесу є креативність – здатність до творчості.

Ігрова діяльність, на відміну від інших видів діяльності (спілкування, навчання), характеризується як:

- вільна розвивальна діяльність, яка виникає лише за бажанням дитини на основі процедурного задоволення;
- творчий, значною мірою імпровізаційний, активний процес

(«поле творчості»);

- діяльність, якій властиві емоційна піднесеність, суперництво, змагання, конкуренція («емоційна напруга»);
- взаємодія дітей, які виконують прямі або непрямі правила, що відбивають зміст гри, логічну і тимчасову послідовність її розвитку [6, с. 67].

Відмітними рисами гри також є фактори, виділені Ю. Геронимусом. До них відносяться: задоволення від контактів з партнерами по грі; задоволення від демонстрації партнерам своїх можливостей як гравця; азарт від чекання непередбачених ігрових ситуацій і послідовних їх рішень у ході гри; необхідність приймати рішення в складних і часто невизначених умовах; швидке з'ясування наслідків прийнятих рішень; задоволення від успіху – проміжного або остаточного; якщо гра рольова, то задоволення від процесу перевтілення в роль [2, с. 101].

Згідно зі С. Шмаковим, гра як діяльність виконує такі функції:

- соціалізації, включення дитини до системи суспільних відносин і засвоєння нею моральних цінностей, норм, правил поведінки, життєвого досвіду;
- міжнаціональної комунікації, яка дає змогу дитині засвоювати загальнолюдські цінності, культуру представників різних національностей;
- самореалізації, яка дозволяє дитині, з одного боку, побудувати і перевірити проект зняття конкретних життєвих труднощів на практиці, а з іншого боку – виявити недоліки власного досвіду;
- комунікативна, яка дає змогу дитині увійти до реального контексту складних людських взаємин;
- діагностична, яка надає можливість педагогові діагностувати різні прояви дитини (інтелектуальні, творчі, емоційні й ін.);
- терапевтична, яка полягає у використанні гри як засобу подолання різних труднощів, що виникають у дитини у поведінці, спілкуванні, навчанні;
- коригувальна, яка полягає у внесенні позитивних змін, доповнень до структури особистісних показників дитини;
- розважальна – спрямована на збудження інтересу до яскравих незабутніх подій і ситуацій [6, с. 51].

На основі функціональної спрямованості ігрової діяльності виділяються самостійні типи ігор: дитячі ігри всіх видів; ігрові свята; ігровий фольклор; театральні ігрові дійства; ігрові тренінги і вправи; ігрові анкети, запитальники, тести; естрадні ігрові імпровізації; змагання, протиборства, суперництва, конкурси, естафети, старти; весільні обряди, ігрові звичаї; містифікації, розіграші, сюрпризи; карнавали, маскаради; ігрові аукціони.

Таким чином, класифікація різних видів ігор на сучасному етапі розвитку теорії гри будується на основі змісту, часу проведення, місця

---

проведення, складу і кількості учасників, ступеня керування, виду діяльності, характеру педагогічного процесу, характеру ігрової методики, предметної області, ігрового середовища.

З класифікації ігор можна виокремити педагогічний її аспект, який полягає у методиці навчання і виховання. У зв'язку з цим М. Селевко виділяє такі форми використання гри у навчально-виховному процесі: самостійна технологія для засвоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета; як елемент (іноді досить істотний) більш великої технології; урок (заняття) або його частини (вступ, пояснення, закріплення, вправи, контроль); технологія позакласної роботи [5, с. 50].

Педагогічний аспект гри у будь-якому випадку передбачає взаємодію між її учасниками: між учнями, між учителем і учнями. Ця взаємодія (від англійського «interaction») передбачає різні способи комунікації між учасниками гри, що дає змогу виділити інтегративний (може проявлятися на всіх етапах ігрової діяльності) тип гри – інтерактивний [4].

Структурні складові інтерактивної гри такі самі, які і в інших типах ігор: дидактичне завдання гри; ігровий задум; ігровий початок, ігрові дії; правила гри. Проте суттєво відрізняються способи взаємодії між її учасниками. Наведемо приклади такої взаємодії під час інтерактивної гри на уроці образотворчого мистецтва.

1. Гра «Мікрофон» полягає у тому, що її учасники, передаючи умовний мікрофон, почергово відповідають на поставлені запитання і висловлюють власну думку. Спілкування відбувається у доброзичливій атмосфері. Учитель дякує кожному учаснику за надану відповідь на запитання. Якщо учень має труднощі у формулюванні відповіді, то відразу передає мікрофон іншому учаснику гри. У ході гри доцільно ставити питання-парадокси, наприклад: Що було б?.., якби все на світі було чорно-білого кольору (тема уроку «Хроматичні й ахроматичні кольори»); художник прийшов писати строкатий пейзаж, а у нього є лише три основних кольори фарби (тема «Три веселих Гноми»); розгнівалася хмара і пішов дощ, то яким би ми побачили світ (тема «Малюємо дощ»).

Слід зазначити, що ситуації парадоксу можуть виникати і під час практичної роботи. Тоді вчитель може разом з дітьми добирати прийоми малювання, техніку, або способи виправлення помилок.

2. Гра «Незакінчене речення» є ефективною під час колективного обговорення творів мистецтва. Вона полягає у тому, що учні продовжують незакінчені речення, які висловлює вчитель. Наприклад: «На передньому плані картини я бачу...»; «Слухаючи мелодію барв, я чую...». Дані з відповідей учасників гри учитель обґрунтовує у загальний висновок. Але в будь-якому разі він лише спрямовує хід гри, у якій роль учнів є основною.

3. Гра «Навчаючись – учуся» полягає у тому, що кожному учасникові гри подається фрагмент тексту із сукупності передбачуваного

на уроці навчального матеріалу, який вони мають протягом 3-х хвилин прочитати і засвоїти. Матеріал підбирається згідно до пізнавальних можливостей дитини. Після цього кожен учень, вільно рухаючись у навчальному приміщенні, протягом однієї хвилини в усній формі обмінюється переказом змісту засвоєного фрагменту з іншими учасниками гри. При цьому спілкування відбувається лише наодинці. Учитель сплеском, а бо іншим звуковим сигналом регламентує обмін інформацією і допомагає вільному учаснику відшукати собі пару для взаємодії. Через десять хвилин учні займають свої місця, а вчитель підсумовує вивчений матеріал шляхом запитань, на які учні дають лаконічні відповіді. Таким чином, у ході цієї гри учні виступають у подвійній ролі – джерела знань і споживачів інформації, а вчитель – у ролі ведучого.

4. Гра «2 – 4 – 6 – багато» полягає у тому, що її учасники взаємодіють в парах, групах і в колективі. Це дає змогу активізувати діяльність кожного учня у контексті усвідомлення взаємної результативності роботи. Наводимо приклад-опис фрагменту гри до теми уроку «Осінній колаж – Листопад».

Учні в парах вирізають з кольорового паперу листя різних порід дерев. Далі, об'єднуючись у групи, створюють декоративне панно. Потім групові роботи об'єднуються і створюється колективний колаж «Листопад». Слід відмітити, що у ході цієї гри діти захоплені процесом роботи, внаслідок чого на основі азарту їхні почуття зливаються воедино. Формуються такі особистісні якості як колективізм, відповідальність, взаємоповага, взаємодопомога, взаєморозуміння, розвиваються уява, фантазія, творче мислення.

5. Гра у малих групах. Діти об'єднуються за інтересами, нахилами, уподобаннями. Наприклад, на уроці малювання натюрморту, учні об'єднуються у групи живописців, графіків, скульпторів і відповідно до особливостей художніх матеріалів та технік роботи кожна група створює оригінальний художній твір. Відповідно до теми уроку «Настрій у картині» учнів можна об'єднати у групи за порами року: літо, осінь, зима, весна. Кожна група визначає назву, наприклад, «Зимовий сон», «Весняне пробудження», «Плаксива осінь», «Сонячне літо» і створює композицію.

Таким чином, інтерактивна гра передбачає різні види взаємодії між її учасниками. При цьому поєднується реальне і фантастичне, чуттєво-емоційне й інтелектуальне, що відображається через суб'єктивну призму світобачення учнів. Завдяки створення ігрового задуму, розробки сюжетної лінії, її практичної реалізації і підведення підсумків розв'язуються завдання навчання, розвитку і виховання молодших школярів. Це дає можливість реалізувати потяг дитини до самостійності, оскільки у грі вона бере участь у такій діяльності дорослих, яка у реальному житті їй недоступна (наприклад, літати на космічному кораблі, потрапляти на незаселений острів та ін.). У той же час реалізується потреба у пізнанні

---

довкілля.

Інтерактивна гра виступає як засіб для задоволення ще однієї з потреб дитини – спілкування. У ході таких ігор учні розподіляють ролі, виконують їх, розповідають складені ними оповідання, казки тощо, аналізують зображення на власних малюнках.

У процесі проведення інтерактивних ігор формується важливий психічний процес – уява. Учні створюють уявні ситуації, у яких є місце живим образам, переносять функції одного предмета на інший, який не має цих функцій. Наприклад, художні матеріали (пензлик, ручка, олівець тощо) стають хлопчиками і дівчатками, тварини вміють розмовляти, відчувати та ін. У той же час учні бачать межу між уявним і дійсним у грі, по закінченні якої вивчений матеріал з уявного набуває реального змісту. Тому в інтерактивних іграх часто використовуються словосполучення «уявіть собі», «а якби сталося так...» та ін.

Інтерактивні ігри виступають і як засіб виховання, оскільки учні вчаться перетворювати зло на добро, неправду на правду, горе на щастя. Під час гри можна робити диференціацію між поняттями: сім'я, вірність, задрість, ненависть, зрада, дружба, краса, лінощі, щирість, підступність, мстивість, жорстокість, працьовитість тощо. На нашу думку, це допомагає формуватися дитині як особистості, збагатити внутрішній світ учня найвищими людськими почуттями: любов до рідного краю, батьків, друзів.

Проведення інтерактивних ігор продукує створення позитивної атмосфери, у ході якої реалізуються різноманітні запити, інтереси дітей, а головне – відбувається творче осмислення і відтворення світу. Учитель у цьому процесі виконує роль режисера. На відміну від драматичної вистави, де кожна роль закріплена за певним виконавцем, в ході інтерактивної гри всі учні створюють колективний образ. Основними вимогами до проведення інтерактивних ігор є:

- демократичний стиль спілкування учителя з учнями;
- толерантність учителя до неординарних, нетрадиційних реакцій учнів;
- установка на реалізацію творчого потенціалу кожного учасника гри (школярів, педагогів)
- недопустимість негативного оцінювання учнів, підтримка їх бажання до творчої діяльності;
- наявність ігрової оболонки: повинний бути заданий ігровий сюжет, що мотивує всіх учасників на досягнення ігрових цілей;
- включеність кожного учня незалежно від рівня розвитку (команди в цілому і кожного гравця особисто);
- можливість дії для кожного учасника: повинні бути розроблені і закладені в ігрову оболонку не тільки мотиви, але і можливість самостійної активної дії для кожного гравця таким чином, щоб він міг приймати рішення, вибирати варіанти способів дії, мав право

- відмовлятися від дії;
- залежність результату гри від зусиль кожного її учасника;
- добір доступних для учня ігрових завдань;
- варіативність – у грі не має бути одного єдино можливого шляху досягнення мети;
- розмаїтість засобів для досягнення ігрових цілей.

Отже, інтерактивна гра – вид активної взаємодії молодших школярів між собою й учителем, спрямований на засвоєння, переробку і відтворення навчальної інформації, на дієвість виховних впливів оволодіння соціальними функціями і ролями. Інтерактивна гра має специфічний зміст, структуру і функції, а також конкретні вимоги щодо її проведення, обумовлені віковими, психологічними і фізіологічними особливостями дітей молодшого шкільного віку з різним рівнем розвитку, залучених до спільного навчання в школі.

Навчальна сутність інтерактивної гри полягає в ефективному формуванні емоційної, інтелектуальної і вольової сфер особистості дитини. Виховне значення цієї гри полягає у створенні позитивної мотивації до конструктивної діяльності, у збагаченні внутрішнього світу дитини найвищими людськими почуттями, у формуванні морально-етичних цінностей і розвитку на цій основі творчих якостей особистості кожного учня.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Бойко В. О. Інклюзивна освіта: до питання визначення поняття та особливостей її запровадження / В. О. Бойко // Наукові записки Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя. Психолого-педагогічні науки. – Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2012. – № 4. – С. 7–11.
2. Геронимус Ю. В. Игра, модель, экономика / Ю. В. Геронимус. – М. : Знание, 1989. – 208 с.
3. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на період до 2021 року [Електронний ресурс] / Указ Президента України від 25 червня 2013 року №344/2013. – Режим доступу : <http://zakon4.rada.gov.ua>.
4. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко ; за ред. О. І. Пометун. – К. : Видавництво А.С.К., 2003. – 192 с.
5. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 344 с.
6. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – М. : Новая школа, 1994. – 240 с.