

**АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З
ПОРУШЕННЯМ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ЗАСОБАМИ
ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

АНОТАЦІЯ

Актуальність теми. В сучасних умовах застосування нових реформ в системі освіти, приведення її до європейських стандартів є однією з важливих проблем виявлення шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів.

Питання активізації пізнавальної діяльності учнів належать до найбільш актуальних проблем сучасної педагогічної науки, адже це є засобом підвищення результативності навчання учнів. Актуальним є пошук і втілення ефективних методів і форм навчання, спрямованих на їх реалізацію, у тому числі, на активізацію пізнавальної діяльності учнів, зокрема з порушенням інтелектуального розвитку.

Мета роботи теоретичне обґрунтування та емпіричне дослідження впливу ігрових технологій на активізацію пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку початкових класів.

Завдання роботи:

- здійснити теоретичний аналіз даної проблеми;
- проаналізувати особливості впливу ігрових технологій на активізацію пізнавальної діяльності учнів;
- визначити рівні активізації пізнавальної діяльності учнів;
- розробити методичні рекомендації щодо даної проблеми.

Методи дослідження:

Теоретичні методи: аналіз, вивчення, узагальнення й систематизація вітчизняних та зарубіжних літературних джерел з даної проблеми;

Емпіричні методи: метод спостереження; метод; метод тестування «Вивчення рівня пізнавальної активності учнів» (Б. Пашнєв), модифікований до особливостей учнів.

Статистичні методи дослідження (кількісний та якісний аналіз даних емпіричного дослідження).

В роботі висвітлено та обґрунтовано процес активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій, що є актуальним для інклюзивної педагогіки.

КЛЮЧОВІ СЛОВА

Активізація пізнавальної діяльності, ігрові технології, дидактична гра, учні з порушенням інтелектуального розвитку, учні початкових класів, освітній процес.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ПРОБЛЕМИ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ПОРУШЕННЯМ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	8
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОЦЕСУ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ПОРУШЕННЯМ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	13
РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ПОРУШЕННЯМ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	25
ВИСНОВКИ	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	31
ДОДАТКИ	40

ВСТУП

Актуальність теми. В сучасних умовах застосування нових реформ в системі освіти, приведення її до європейських стандартів є однією з важливих проблем виявлення шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів.

Питання активізації пізнавальної діяльності учнів належать до найбільш актуальних проблем сучасної педагогічної науки, адже це є засобом підвищення результативності навчання учнів. Від пізнавальної активності учнів під час вивчення шкільного курсу залежать рівень та якість засвоєних учнями знань, сформованість системи компетентностей, що забезпечать успішну професійну діяльність у майбутньому. Всебічний розвиток людини як особистості, її талантів, інтелектуальних, творчих і фізичних здібностей, формування цінностей і необхідних для успішної самореалізації компетентностей – один із напрямів Концепції нової української школи. У зв'язку з новими завданнями, що постають перед сучасною українською школою, актуальним є пошук і втілення ефективних методів і форм навчання, спрямованих на їх реалізацію, у тому числі, на активізацію пізнавальної діяльності учнів, зокрема з порушенням інтелектуального розвитку.

Проблемою активізації пізнавальної діяльності учнів в освітньому процесі досліджували зарубіжні і українські педагоги та науковці: В. Сухомлинський, О. Савченко, Дж. Брунер, Я. Коменський, у працях яких акцентується на засобах та умовах активізації навчальної діяльності, розвитку навчального інтересу, мотивації до активності і самостійності.

У сучасних дослідженнях О. Скрипченка, Н. Бібік, І. Вікторенко, Н. Гродської, Г. Коберник, В. Лозової, С. Трикоз, О. Блеч та інших науковців теж висвітлюється проблема активізації пізнавальної діяльності учнів молодших школярів. Питання використання різних засобів і методів в навчальному процесі, з метою активізації пізнавальної діяльності учнів досліджували науковці: Я. Коменський, А. Макаренко, Ж-Ж. Руссо, В. Онищук.

Проблема активізації пізнавальної діяльності в учнів з інтелектуальними порушеннями є актуальним питанням інклюзивної педагогіки та потребує постійного пошуку нових шляхів та методів її вирішення. Актуальність проблеми сучасної педагогічної науки обумовило вибір теми дослідження: «Активізація пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій».

Об'єктом дослідження – процес активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку.

Предмет дослідження – особливості активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій.

Метою роботи є теоретичне обґрунтування та емпіричне дослідження впливу ігрових технологій на активізацію пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку початкових класів.

Завдання роботи:

- здійснити теоретичний аналіз проблеми активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій;
- проаналізувати особливості впливу ігрових технологій на активізацію пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку початкових класів;
- визначити рівні активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій;
- розробити методичні рекомендації щодо активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій.

Для розв'язання поставлених завдань застосовувались **такі методи дослідження:**

Теоретичні методи: аналіз, вивчення, узагальнення й систематизація науково-методичних, вітчизняних та зарубіжних літературних джерел з педагогіки, психології та методики для виявлення теоретико-методологічних засад і основних

підходів до активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку;

Емпіричні методи: метод спостереження для визначення рівня активізації пізнавальної діяльності; метод опитування вчителів для початкових класів для виявлення рівня активізації пізнавальної діяльності учнів; метод тестування «Вивчення рівня пізнавальної активності учнів» (Б. Пашнев), модифікований до особливостей учнів з порушенням інтелектуального розвитку.

Статистичні методи дослідження (кількісний та якісний аналіз даних емпіричного дослідження).

Наукова новизна. Науково-теоретично обґрунтовано важливість використання ігрових технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку; експериментально досліджено рівень активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку та доведено доцільність впровадження ігрових технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку в освітньому процесі.

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає у тому, що матеріали, які представлені в роботі можуть бути використані студентами, викладачами, вихователями, вчителями, психологами, як методичні вказівки для підготовки до участі у науково-практичних конференціях, присвячених темі дослідження.

Апробація. Основні результати магістерської роботи обговорювались на засіданні кафедри загальної та спеціальної педагогіки.

Емпіричне дослідження проведено на базі Комунального закладу освіти «Навчально-реабілітаційний центр «Горлиця»» Дніпропетровської обласної ради». Загальну вибірку досліджуваних склали 16 учнів 3 і 4 класів віком в 8 до 10 років та 5 вчителів початкових класів.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ПРОБЛЕМИ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ПОРУШЕННЯМ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Активізація пізнавальної діяльності є необхідною умовою навчального процесу. Пізнавальна діяльність є основою всього навчально-виховного процесу, тому найголовнішою метою педагога під час кожного уроку є її активізація, яка залежить від інтересу здобувача освіти до навчання. Інтерес дає змогу учням краще засвоювати основи наук, сприяє розвитку активізації, полегшуючи і прискорюючи розумові реакції.

Акцентування уваги вчених до проблеми активізації пізнавальної діяльності учнів початкової освіти у процесі навчання характерна для всіх періодів розвитку школи. Виникнення її відносять до «сократівських дискусій». Дидактичні теорії Я. Коменського, Ж. Руссо, І. Песталоцці, А. Дістервега містили думки про необхідність активізації пізнавальної діяльності в процесі навчання. Проте, існує низка питань щодо розвитку активізації пізнавальної діяльності, які потребують подальшого дослідження, а саме: удосконалення системи пізнавальних завдань у процесі вивчення навчального матеріалу; розробки системи методів і прийомів самостійної пізнавальної діяльності, способів формування пізнавальної активності учнів [7].

Пізнавальна діяльність – діяльність здобувача початкової освіти передбачає набуття ним інформації про дійсність та сформовані знання про неї.

Активізацію можна охарактеризувати як постійно поточний процес спонукування здобувачів освіти до енергійного, цілеспрямованого навчання, подолання пасивної і стереотипової діяльності, послаблення і застою в розумовій роботі.

Головна мета активізації полягає у формуванні активності учнів та підвищенні якості освітнього процесу.

У педагогічній практиці застосовуються різні підходи активізації пізнавальної діяльності, деякі основні серед них – це різноманітність форм, методів, засобів навчання, вибір таких їх поєднань, які у виникаючих ситуаціях стимулюють активність і самостійність здобувачів освіти [41].

Вітчизняна спеціальна педагогіка стверджує необхідність системного підходу до здійснення корекційного впливу на активізацію пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку, який полягає у створенні таких педагогічних умов, за яких буде розвиватись особистість як цілісна структура у єдності таких її компонентів, як пізнавальні здібності, потреби та інтереси, мотиви, установки, емоційно-вольові якості. У процесі комплексної корекційної роботи важливо коригувати та розвивати у дітей з порушенням інтелектуального розвитку мислення не тільки і не стільки за для самого мислення, скільки для того, щоб забезпечити свідоме ставлення учня до дійсності у всіх її різноманітних проявах, свідоме засвоєння інформації, свідомість трудової діяльності та поведінки у різних соціальних ситуаціях.

Використання ігрових технологій в освітньому процесі забезпечує активізацію пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку. Одна з ігрових технологій є дидактичні ігри, які використовуються в початкових класах та виконують різні функції: активізація інтересу та уваги дітей, розвиток пізнавальних навичок, кмітливості, уяву, закріплюють знання, вміння, тренують сенсорні навички, навички тощо. Організована захоплююча дидактична гра розвиває та збагачує процес мислення особливими почуттями, тренує саморегуляцію та вольові якості дитини.

Дидактична гра – не самоціль, а засіб навчання і виховання. Саме визначення наголошує про її педагогічну направленість та широкий спектр застосування. Отже, для педагога, що використовує дидактичну гру на уроці, актуальними є такі вимоги:

- визначити послідовність дидактичних ігор у структурі інших видів діяльності під час уроку;
- визначити можливість їх використання на різних етапах уроку;

- при розробці методики проведення дидактичних ігор враховувати дидактичну мету уроку та рівень підготовленості учнів;
- передбачити розвивальну та виховну мету у змісті ігрової діяльності;
- передбачити способи заохочення та стимулювання учнів.

Вибір дидактичних ігор залежить від типу уроку, змісту матеріалу, способу організації, рівня знань, вмінь та навичок учнів, від мети та етапу уроку, на якому проводиться гра. Ігри можуть мати різний вид, вони бувають продуктивними, репродуктивними, творчими, конструктивними, практичними, виховуючими. У педагогіці безліч класифікацій, кожна з яких полягає в певних критеріях та ознаках, які є головними. Багато науковців вважають основними різні ознаки, тому сьогодні не існує єдиної класифікації дидактичних ігор.

Дидактична задача визначається програмним матеріалом навчального предмета: сформулювати поняття про натуральний ряд чисел, про голосні та приголосні звуки, правопис тієї чи іншої букви та ін.

Схематична модель дидактичної гри за Т. Марчій-Дмитраш представлено в (Додатку В). Змістова складова містить правила та функції гри. Його структура тісно пов'язана з темою, над якою працюють учні на уроці, назвою та метою гри, і спрямована на досягнення цілей навчальної діяльності. Без заздалегідь визначених правил гра розвиваються стихійно, тому можуть бути не досягнуті дидактичні завдання. Правила гри регулюють динаміку гри, визначають кількість гравців та їх взаємодію в навчальній діяльності.

Складовими елементами аналітичного розділу є підсумки гри, контроль, оцінювання та її результати. Підсумок гри може бути різний, такий як підрахунок балів команд або учасників, оцінювання, визначення переможця, нагородження тощо.

Зважаючи на вищезазначене ми можемо стверджувати, що всі структурні складові дидактичної гри взаємопов'язані і взаємозалежні один від одного. Врахування педагогом їхньої потреби забезпечує результативність організації навчальної діяльності здобувачів освіти початкових класів, використання дидактичної гри як системотвірного методу навчання.

Спираючись на результати аналізу наукової літератури та практичного досвіду Т. Марчій-Дмитраш констатує, що організувати навчальну діяльність учнів початкових класів, зокрема з порушенням інтелектуального розвитку, з використанням дидактичних ігор можливо у три етапи (Додаток Г) [38].

На *підготовчому етапі* педагог визначає найоптимальніший час для проведення дидактичної гри, підготовку необхідних матеріалів (малюнки, картки, плакати, таблиці, схеми, іграшки тощо), а також налаштування дітей до неї (актуалізація опорних знань, настанова на гру), продумує мету, завдання та хід гри, системність виконання завдань, чергування видів діяльності, місць, положень в ході виконання завдань у процесі гри.

На *етапі виконання* учні знайомляться зі змістом гри. Педагог пояснює правила. Розподіляти ролі можна за допомогою жеребкування або лічилки, визначати їх педагогом чи спільно з дітьми, з урахуванням їхніх бажань. Не слід поспішати з повідомленням дидактичної мети. Реалізацію педагогом ігрових прийомів можна реалізувати, подавши учням дидактичну мету у формі цікавого ігрового завдання або загадки, спланувавши навчальну діяльність згідно правил гри та застосовуючи елемент змагання у навчальній ігровій діяльності.

Учитель контролює навчальну діяльність кожного учня для вчасної реакції на можливі конфліктні ситуації, результативності застосування гри, головними умовами якої є, зокрема, органічне включення її до освітнього процесу, цікавість, правила, ігрові зачини, емоційне ставлення вчителя до ігрових дій.

На *аналітично-коригувальному етапі* відбувається підбиття підсумків дидактичної гри, оцінювання. Самоаналіз результатів гри вчителем в початкових класах дає змогу визначити, які прийоми були результативними і чи реалізовано її мету, а також охарактеризувати наступні напрями роботи. Відповідно до віку учнів педагогу необхідно планувати послідовність використання дидактичних ігор, поетапно ускладнюючи їх зміст, завдання, правила, дії.

Ключовими складовими, що спонукають до позитивної динаміки застосування ігор у освітній діяльності учнів, є мотиваційне забезпечення, організація ігор із урахуванням індивідуальних вікових особливостей учнів,

необхідність ускладнення й дозування, емоційність учителя, забезпечення ігрового процесу наочними матеріалами, позитивна реакція вчителя на старання дитини і на результати ігор, використання комунікативно-ігрового підходу. Ігри формують творчу особистість, вчать нестандартно мислити, і провідна роль у цьому процесі належить педагогу. Адже саме через особу педагога формується зацікавленість учнів до предмета [31].

РОЗДІЛ 2

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОЦЕСУ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ПОРУШЕННЯМ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Емпіричне дослідження процесу активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів з порушенням інтелектуального розвитку здійснювалось у Комунальному закладі освіти «Навчально-реабілітаційний центр «Горлиця»» Дніпропетровської обласної ради». У дослідженні брали участь 21 особа, з них: 16 дітей віком від 8 до 10 років (учні 3-Б та 4-Б класів) та 5 вчителів початкової школи. До експериментальної групи увійшли учні 3-Б класу (8 учнів), до контрольної групи увійшли учні 4-Б класу (8 учнів).

Емпіричне дослідження складалося з трьох етапів:

1 етап – констатуючий. В ході реалізації цього етапу ми здійснили первинну діагностику рівня пізнавальної діяльності респондентів початкової школи експериментальної та контрольної групи, яка складалася із спостереження за пізнавальною активністю учнів протягом першого тижня (Додаток А) з метою визначення рівня активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку початкових класів на констатуючому етапі, провели опитування вчителів початкових класів на виявлення рівня активізації пізнавальної діяльності, а також провели тестування учнів на вивчення рівня пізнавальної активності учнів (Б. Пашнев).

2 етап – формувальний. Під час проходження цього етапу ми організували роботу спрямовану на активізацію пізнавальної діяльності експериментальної групи – респондентів дослідження засобами ігрових технологій. З учнями експериментальної групи проводились уроки із застосуванням програми Edugames та онлайн-сервісу LearningApps. З респондентами контрольної групи проводились стандартні уроки із застосуванням типових вправ і завдань.

3 етап – контрольний. Під час цього етапу було проведене повторне спостереження за рівнем пізнавальної діяльності експериментальної та контрольної груп, також було повторно опитано вчителів початкових класів, проведено повторне анкетування учнів; проведено аналіз та порівняння отриманих результатів емпіричного дослідження.

Для виявлення рівня активізації пізнавальної діяльності ми виділили наступні критерії: емоційно-ціннісний; мотиваційно-цільовий; вольовий; операційний; комунікативний; результативний; контроль-оцінний.

Для того щоб виявити рівень пізнавальної діяльності учнів ми використовували наступні методи дослідження:

- метод спостереження для визначення рівня активізації пізнавальної діяльності;
- метод опитування вчителів для початкових класів для виявлення сформованості активізації пізнавальної діяльності учнів;
- метод тестування «Вивчення рівня пізнавальної активності учнів» (Б. Пашнев), модифікований до особливостей учнів з порушенням інтелектуального розвитку (Додаток Б).

Спостереження. Мета дослідження – на основі співвідношення показників визначити рівень активізації пізнавальної діяльності учнів.

Спостереження проводилось під час проведення уроків. В бланку таблиці ми відзначали присутність або відсутність показників рівня активізації пізнавальної діяльності респондентів.

Оцінювання результатів нашого спостереження здійснювалось за трьома рівнями пізнавальної активності учнів: низький, середній і високий.

Високий рівень. Учень виявляє потребу в знаннях, активна пізнавальна діяльність під час навчання, ставить багато запитань, спрямованих на пізнання матеріалу, виявляє інтерес до предмету, прагне до подолання труднощів у виконанні складних завдань, повністю володіє прийомами пізнавальної діяльності: самостійне виконання завдань, вірні усні відповіді.

Середній рівень. Виявляє зацікавленість в пізнавальній діяльності, під керівництвом вчителя розв'язує нові пізнавальні завдання, труднощі у складних завданнях долає за допомогою вчителя, іноді задає питання, іноді відволікається, частково володіє прийомами пізнавальної діяльності: самостійно виконує завдання лише частково, усні відповіді не завжди правильні.

Низький рівень. Учень не виявляє активності в пізнавальній діяльності під час уроків, багато відволікається, питання задає дуже рідко або взагалі не задає, бездіяльний при виникненні труднощів, відсутня зацікавленість новими пізнавальними завданнями, погано володіє прийомами пізнавальної діяльності: зовсім відсутня самостійність, інтерес відсутній.

Після проведення спостереження в обох групах ми отримали наступні результати у табл. 2.1.

Таблиця 2.1

Результати спостереження за рівнем активізації пізнавальної діяльності

Критерії активізації пізнавальної діяльності	Рівні					
	Низький (%)		Середній (%)		Високий (%)	
	Експериментальна група	Контрольна група	Експериментальна група	Контрольна група	Експериментальна група	Контрольна група
Емоційно-ціннісний	62,5	50	37,5	50	0	0
Мотиваційно-цільовий	62,5	50	37,5	50	0	0
Вольовий	50	37,5	50	62,5	0	0
Операційний	50	25	50	75	0	0
Комунікативний	37,5	37,5	62,5	62,5	0	0
Результативний	50	49,4	50	51,6	0	0
Контрольно-оцінний	75	62,5	25	37,5	0	0

Отже, підсумки результатів спостереження експериментальної та контрольної груп свідчать про те, що активізація пізнавальної діяльності учнів з

порушенням інтелектуального розвитку знаходиться в кількісній більшості на низькому рівні, а високий рівень взагалі відсутній. Результати відобразили в діаграмі (рис. 2.1). Підрахунок середніх балів показано в табл. 2.2

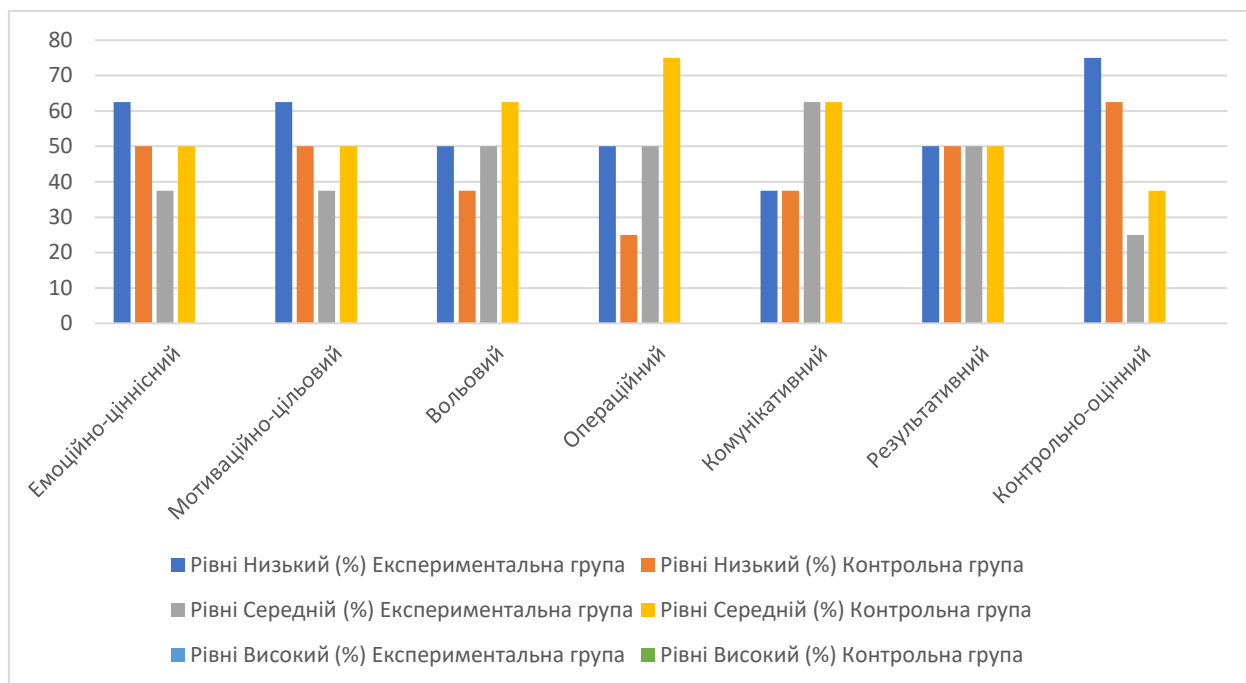


Рис. 2.1 – Результати спостереження

Таблиця 2.2

Узагальнений показник результатів спостереження

Рівні	Групи (%)	
	Експериментальна група	Контрольна група
Низький	55,36	44,55
Середній	44,64	55,45
Високий	0	

Наступним кроком нашого дослідження було опитування вчителів початкових класів. Анкетування.

Мета дослідження – визначити сформованість активізації пізнавальної діяльності учнів.

Вчителям пропонували відповісти на запитання анкети на основі особистих спостережень за учнями під час освітнього процесу, а також на основі бесід з батьками. Зразок анкети подано у додатку (Додаток Д).

Обробка даних. Рівень активізації пізнавальної діяльності визначається отриманою сумою балів: 17 – 25 балів – висока; 12 – 16 балів – середня; менше 12 балів – низька. Бланк анкети опитування вчителів початкових класів представлено в додатку (Додаток Д).

Отримані результати рівнів активізації пізнавальної діяльності респондентів експериментальної та контрольної груп на констатуючому етапі показано в табл. 2.4. В кількісній більшості вчителі відзначили низький рівень активізації пізнавальної діяльності експериментальної групи – 62,5% респондентів, контрольної групи – 50% респондентів; середній рівень в експериментальній групі показали – 37,5% респондентів, а в контрольній групі – 50% респондентів; високого рівня немає ні в кого.

Таблиця 2.4

Результати опитування вчителів на констатуючому етапі

Рівні	Групи (%)	
	Експериментальна група	Контрольна група
Низький	62,5	55,3
Середній	37,5	45,7
Високий	0	0

Отже, отримавши результати ми бачимо, що сформованість пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку у експериментальній групі і контрольній групах в кількісній більшості виражено на низькому рівні, а високий рівень взагалі відсутній.

Наступний крок констатуючого етапу – тестування учнів. Модифікований до особливостей учнів з порушенням інтелектуального розвитку тест «Вивчення рівня пізнавальної активності учнів» (Б. Пашнєв).

Мета дослідження – вивчення рівня пізнавальної активності учнів.

Тест дозволяє визначити рівень пізнавальної активності учня. Пізнавальна активність – це міра розумового зусилля, яка спрямована на становлення пізнавального інтересу й містить у собі: швидкість психічних процесів; легкість пробудження активності; напруженість; потребу в розумових зусиллях і враженнях; наполегливість у засвоєнні нового матеріалу і низку інших показників.

Нами було підготовлені бланки з тестом. Кожному респонденту пропонувалось відповісти на 12 запитань. В аркуші для відповідей ми вписували літеру – відповідь на кожне запитання. Отримані дані анкетування винесли в табл. 2.5.

Таблиця 2.5

Результати тесту «Вивчення рівня пізнавальної активності учнів»

Рівні	Групи (%)	
	Експериментальна група	Контрольна група
Низький	55,3	49,3
Середній	45,7	51,7
Високий	0	0

Результати тестування на констатуючому етапі показали, що у респондентів експериментальної групи переважає низький рівень – це 55,3%, а у контрольної групи рівень пізнавальної активності переважає на середньому рівні – це 51,7%.

Таким чином, ми можемо зробити висновок, що активізація пізнавальної діяльності учнів з порушеннями інтелектуального розвитку розвинена на низькому рівні, діти на уроках неактивні, малоініціативні, під час уроків відволікаються, самостійність мислення слабо розвинене.

Наступний етап нашого дослідження формувальний.

Вчитель початкових класів має вміти не тільки мотивувати та зацікавлювати, прищеплювати цінності, любов і повагу, а ще й планувати і здійснювати освітній процес. Це можна здійснити за допомогою спостережень, аналізу результатів діяльності дітей. В процесі нашого емпіричного дослідження ми будемо використовувати ігрові технології для активізації пізнавальної діяльності.

Наше емпіричне дослідження проводилось під час уроків математики, української мови та я досліджую світ. Основна увага зверталася на такі прояви пізнавальної діяльності як самостійність мислення, наполегливість у вирішенні навчальних завдань, рівень сформованості умінь і навичок, засвоєння знань, вирішення інтелектуальних завдань, емоційний стан під час навчання, працездатність та здатність утримувати увагу.

Для організації роботи націлену на активізацію пізнавальної діяльності учнів початкових класів з порушенням інтелектуального розвитку ми використовували ілюстровані ігри із сюжетом за допомогою програми Edugames за темами: «Великі літери українського алфавіту. Розташування слів в алфавітному порядку», «Звуки і букви. Голосні і приголосні звуки»; «Лічба предметів у межах 20. Одноцифрові та двоцифрові числа. Розряд десятків. Розряд одиниць», «Додавання й віднімання у межах 20 без переходу через розряд», «Десяток. Лічба десятками до 100»; «Транспорт», «Повітря», «Вода». А також за допомогою онлайн-сервісу Learning Apps за темами: «Голосні та приголосні», «Велика літера», «Віднімання круглих чисел», «Свійські і дикі тварини», «Звірі та їх малята».

Підбираючи ігри для учнів початкової школи з порушенням інтелектуального розвитку, вчитель вводить учнів у ситуації активізації пізнавальної діяльності під час уроків.

Методика використання ігрових технологій з учнями з порушенням інтелектуального розвитку має відповідати таким вимогам: доступність сюжету і рухів для учнів, відповідність їхнім інтересам; відповідність виду й змісту гри навчальній програмі предмету, темі уроку, психологічним, фізичним і віковим особливостям дітей; проведення підготовки до гри (пояснення правил); участь вчителя у грі, пізніше – керівництво грою; достатнє матеріально-технічне забезпечення гри; визначення не лише дидактичної, а й корекційної мети гри.

Для успішної організації навчального процесу та отримання максимально ефективного результату нашого емпіричного дослідження від застосування на уроках ігрових технологій ми сприяли розвитку слухового сприйняття, розвитку зорового сприйняття, розвитку мовлення, корекції пізнавальної діяльності,

формуванню навичок просторового орієнтування, розвитку творчої діяльності та повноцінному включенню дитини у навчання. Ігри з використанням програми Edugames (Додаток Е).

Для підвищення якісних показників нашого емпіричного дослідження для визначення рівня активізації пізнавальної діяльності у дітей початкових класів з порушенням інтелектуального розвитку ми додержувались деяких критеріїв освітнього процесу, а саме: виключити критику до відповідей дітей та мінімізувати мотивацію з боку вчителя. Перед початком уроку вчитель повинен налаштувати учнів до заняття для створення позитивного настрою. Оскільки, від умов, у яких проводиться експериментальне дослідження залежить його результат.

У зв'язку з тим, що пізнавальна діяльність може носити імпульсивний характер, то всі ігрові вправи підібрані нами, в першу чергу, розраховані на активізацію пізнавальної діяльності на момент проведення дослідження.

Після завершення формувального етапу в якому ми впроваджували застосування ігрових технологій, ми провели повторну діагностику рівня пізнавальної діяльності для визначення її активізації та провели аналіз отриманих результатів.

Ми провели повторне спостереження для визначення рівня активізації пізнавальної діяльності респондентів експериментальної та контрольної груп. Дані спостереження у відсотках внесені в табл. 2.6.

Таблиця 2.6

Показники повторного спостереження

Критерії активізації пізнавальної діяльності	Рівні					
	Низький (%)		Середній (%)		Високий (%)	
	Експериментальна група	Контрольна група	Експериментальна група	Контрольна група	Експериментальна група	Контрольна група
Емоційно-ціннісний	55,7	53,2	44,3	46,8	0	0
Мотиваційно-	49,2	52,1	50,8	47,9	0	0

цільовий						
Вольовий	47,4	38,9	52,6	61,1	0	0
Операційний	44	28	56	72	0	0
Комунікативний	33,7	41,3	66,3	58,7	0	0
Результативний	46,1	50,4	53,9	49,6	0	0
Контрольно-оцінний	63,2	59,9	36,8	40,1	0	0

Проаналізувавши отримані результати повторного спостереження ми побачили, що у респондентів експериментальної групи показники дещо покращились та більшість мають середній рівень – це 51,3 %, низький рівень – 48,7 %. А от у контрольній групі показники залишилися майже та тому ж рівні, який був на початку дослідження. Узагальнені показники для порівняння відображено в табл. 2.7.

Таблиця 2.7

Узагальнені показники повторного спостереження

Рівні	Групи (%)	
	Експериментальна група	Контрольна група
Низький	48,7	46,2
Середній	51,3	53,8
Високий	0	0

Отже, підсумки результатів повторного спостереження свідчать про те, що активізація пізнавальної діяльності респондентів експериментальної групи дещо збільшилась, показник середнього рівня – 51,3%, а низький рівень – 48,7% та активність зросла. У контрольній групі показники майже не змінилися, середній рівень – 53,8%, низький рівень – 46,2%.

Порівнюємо результати спостережень визначення рівня активізації пізнавальної діяльності респондентів експериментальної та контрольної груп під час констатуючого і контрольного етапів (рис. 2.2.).



Рис. 2.2 – Порівняння результатів спостережень констатуючого і контрольного етапів

Порівнюючи узагальнені результати спостережень на констатуючому та контрольному етапі, ми простежили позитивну динаміку у експериментальній групі в активізації пізнавальної діяльності. У респондентів значно зросла активність на уроках, допитливість, уважність при виконанні завдань. Таким чином, дані результати свідчать про позитивну динаміку в активізації пізнавальної діяльності після використання ігрових технологій під час освітнього процесу. А от у контрольній групі позитивної динаміки не відзначається.

Наступним кроком нашого контрольного етапу дослідження було повторне опитування вчителів початкових класів. Результати даного опитування показано в табл. 2.8.

Таблиця 2.8

Узагальнені результати опитування вчителів на контрольному етапі дослідження

Рівні	Групи (%)	
	Експериментальна група	Контрольна група
Низький	56,8	57,7
Середній	43,2	46,3
Високий	0	0

Проаналізувавши отримані результати повторного опитування вчителів

початкових класів ми виявили, що рівень сформованості активізації пізнавальної діяльності у респондентів експериментальної групи дещо зростає: середній рівень – 43,2%, низький рівень – 56,8%, а в контрольній групі суттєвих змін не прослідковується.

Слід зазначити, що результати повторного опитування мають позитивне покращення у експериментальної групи, а у контрольній групі не спостерігається позитивної динаміки.

Порівняємо результати опитування вчителів початкових класів констатуючого і контрольного етапів (рис. 2.3.).



Рис. 2.3 – Порівняння результатів опитування вчителів початкових класів констатуючого і контрольного етапів

Порівнюючи отримані результати опитування вчителів початкових класів на констатуючому та контрольному етапі, ми відмітили суттєвий позитивний результат дослідження експериментальної групи у активізації пізнавальної діяльності через застосування ігрових технологій. Вчителі відмітили, що значно зростає активність пізнавальної діяльності на уроках. А в контрольній групі ніяких змін не спостерігається.

Наступним кроком нашого контрольного етапу дослідження було повторне тестування учнів «Вивчення рівня пізнавальної активності учнів». Результати повторного тестування показано в табл. 2.9.

Таблиця 2.9

Результати повторного тестування

Рівні	Групи (%)	
	Експериментальна група	Контрольна група
Низький	51,2	46,1
Середній	48,8	53,9
Високий	0	0

Проаналізувавши результати повторного тестування респондентів експериментальної групи ми виявили покращення показників середнього рівня - 48,8% і низького рівня – 51,2%. У контрольній групі значних змін не виявлено середній рівень – 53,9%, низький рівень – 46,1%.

Порівняємо результати тестування респондентів констатуючого і контрольного етапів (рис. 2.4.).



Рис. 2.4 – Результати тестування респондентів констатуючого і контрольного етапів

Отже, дані результатів контрольного етапу свідчать про позитивний вплив використання ігрових технологій на уроках в початкових класах з учнями з порушенням інтелектуального розвитку на активізацію пізнавальної діяльності.

РОЗДІЛ 3

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ПОРУШЕННЯМ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Сьогодні використання ігрових технологій в закладах освіти є необхідною складовою, бо сучасні діти, на відміну від попередніх поколінь, відрізняються підвищеною збудливістю, емоційністю, доволі швидкою стомлюваністю, нестійкістю уваги, ситуативністю поведінки, а ігрові технології можуть стабілізувати дану ситуацію.

Мета ігор не тільки засвоєння навчального матеріалу, а й формування вмінь і навичок, й надання учню можливість розвивати творчі здібності, сприяти сприйманню навчальної інформації.

Основні аспекти ігрових технологій навчання:

1. Залучення учнів через зацікавленість. 2. Розвиток навичок. 3. Адаптація до індивідуальних потреб. 4. Застосування різноманітних типів ігор та технологій. 5. Сприяння співпраці та командній роботі. 6. Оцінка прогресу та навчального результату. 7. Забезпечення активного навчання. 8. Застосування у різних сферах навчання.

Ці інноваційні підходи до навчання стають все більш популярними у сучасній освіті, допомагаючи створити ефективне та цікаве середовище для учнів, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу та розвитку не лише навчальних, а й життєво важливих навичок.

Часто дидактичні ігри та ігрові ситуації є найкращим *початком уроку*. Вони проводяться з метою підживити інтерес учнів, привернути увагу до теми, що вивчатиметься протягом уроку.

На етапі *актуалізації знань* учням слід пропонувати дидактичні ігри репродуктивного характеру, в яких гравці намагаються знайти раціональні способи виконання завдань і допомоги один одному, щоб вони навчилися правильно оцінювати власні ігрові дії та порівнювати їх з діями інших учнів.

На етапі *засвоєння нового* матеріалу можна використовувати більш складні ігри напівпошукові ігри. Гра дає учасникам можливість відчувати, як якість роботи кожного учасника залежить від виконання партнером ігрового завдання і, зрештою, від результату гри. Педагог на цьому етапі формує в здобувачів освіти уявлення про важливість якості виконання свого ігрового завдання.

Під час *закріплення і повторення навчального матеріалу* слід планувати дидактичні ігри пошукового характеру. Учні вчаться моделювати, аналізувати та оцінювати дії своїх співучасників по гри. Позитивні стосунки між гравцями, вміння розподілити матеріал, уміння домовитись у гри позитивно впливають на активізацію навчальної діяльності учнів.

На етапі *контролю знань* можна застосовувати дидактичні ігри творчого характеру. Вони дають учням можливість виконувати завдання в гри творчо. Акцент на творчості передбачає зацікавленість учасників у кінцевому командному результаті гри, бажанні виконувати ігрове завдання швидко і правильно.

Ефективність від використання дидактичних ігор залежить від систематичного їх використання у навчальному процесі.

Використання інтерактивних ігор допомагає перетворити процес навчання на захопливу та ефективну діяльність, що сприяє засвоєнню навчального матеріалу та активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку.

Гейміфікація – це використання ігрових елементів у неігровому середовищі з метою досягнення навчальних цілей. Важливо зазначити, що це не передбачає створення повноцінної гри, а лише використання окремих її елементів. Такий підхід забезпечує більшу гнучкість та відповідність потрібним цілям [71, 84].

Гейміфікація освіти є природним наслідком розвитку, пов'язаного з використанням технологій в повсякденному житті та активізацією покоління, яке розуміє гру та реагує на її механізми. Головною метою гейміфікованого

навчання є отримання та застосування знань, а не звичне проходження етапу чи отримання гарної оцінки [47]. Функції гейміфікації див. (Додаток Ж)

В освітньому середовищі гейміфікацію можна використовувати для мотивації навчальної діяльності та активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку.

Важливою для опанування та впровадження педагогами технологій гейміфікації є цифрова компетентність. Гейміфікація в освітньому процесі передбачає використання різноманітних цифрових інструментів, таких як інтернет-платформи, мобільні додатки, ігри тощо [72, 47].

Ефективна організація навчального процесу з використанням технологій гейміфікації потребує попереднього адаптування під особливості учнів з порушенням інтелектуального розвитку, підбору оптимальних способів та видів ігрової діяльності. Дієвий спосіб активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку початкових класів під час дистанційного навчання є гейміфікація. В початковій освіті під гейміфікацією розуміємо застосування ігор, ігрових технологій з освітньою метою. Застосування інтернет-сервісів урізноманітнює дидактичні матеріали для дистанційної навчальної діяльності. Отже, при об'єднанні цифрових технологій навчання та ігрової діяльності, яка є найкращим способом активізувати пізнавальну діяльність учнів початкової школи, застосуванні мобільних застосунків, хмарних сховищ, гаджетів вносить новизну у дистанційну форму навчання.

Впровадження ігрових онлайн технологій в навчальний процес необхідно розуміти, що гейміфікація – це не ігри у освітньому процесі, а допоміжна технологія підвищення мотивації учнів, активізації пізнавальної діяльності в умовах дистанційного навчання. Web-сервіси в навчальному процесі висвітлені в (Додатку Є).

ВИСНОВКИ

В дослідженні здійснено теоретичне обґрунтування та емпіричне дослідження проблеми активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій. Результати проведеного дослідження, реалізація поставлених завдань стали підставою для формулювання наступних висновків:

1. Здійснений теоретичний аналіз проблеми активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій засвідчує, що процес активізації пізнавальної діяльності через гру являє собою форму взаємодії вчителя з дітьми, розвиток всіх пізнавальних процесів, емоційно-вольової сфери, емоційно-оцінного ставлення до процесу, навичок спілкування з дорослими й однолітками, що дуже важливо для формування особистості.

2. З'ясовано, що для учнів з порушенням інтелектуального розвитку початкових класів використання ігрових технологій є надзвичайно результативним методом для стимулювання активізації пізнавальної діяльності в освітньому процесі. Особливості проведення, емоційний процес, та велике розмаїття ігрового матеріалу спонукають пізнавальну активність таких дітей. Основними чинниками, що сприяють ефективності застосовування ігор у навчальній діяльності учнів початкових класів, є мотиваційне забезпечення, організація ігор із урахуванням індивідуальних особливостей учнів, необхідність ускладнення й дозування, емоційність учителя, забезпечення ігрового процесу наочними матеріалами, позитивна реакція вчителя на старання дитини і на результати ігор, використання комунікативно-ігрового підходу.

3. Визначено методичний інструментарій вивчення рівня активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів, які навчаються у третьому та четвертому класах Комунального закладу освіти «Навчально-реабілітаційний центр «Горлиця»» Дніпропетровської обласної ради». Загальну вибірку досліджуваних складала 21 особа, з них: 16 дітей віком від 8 до 10 років (учні 3-Б та 4-Б класів) та 5

вчителів початкової школи. До експериментальної групи увійшли учні 3-Б класу (8 учнів), до контрольної групи увійшли учні 4-Б класу (8 учнів).

Дослідження проводилось в три взаємопов'язаних етапи: констатуючий, формувальний та контрольний:

- на першому констатуючому етапі проведено емпіричне дослідження вивчення рівня активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку початкових класів, підбрано методичний інструментарій вивчення рівня активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку початкових класів;

- на другому формувальному етапі організована та проведена робота спрямована на активізацію пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку експериментальної групи ігрових технологій;

- на третьому контрольному етапі проаналізовані та узагальнені результати нашого емпіричного дослідження після впровадження в освітній процес ігрових технологій для підвищення рівня активізації пізнавальної діяльності.

Результати тестування на констатуючому етапі показали, що у респондентів експериментальної групи переважає низький рівень – це 55,3%, а у контрольної групи рівень пізнавальної активності переважає на середньому рівні це 51,7% це свідчить про те, що активізація пізнавальної діяльності учнів з порушеннями інтелектуального розвитку розвинена на низькому рівні, діти на уроках неактивні, малоініціативні, під час уроків відволікаються, самостійність мислення слабо розвинене.

Отже, для активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку в навчальний процес в експериментальній групі впроваджені ілюстровані ігри із сюжетом за допомогою програми Edugames за темами: «Великі літери українського алфавіту. Розташування слів в алфавітному порядку», «Звуки і букви. Голосні і приголосні звуки»; «Лічба предметів у межах 20. Одноцифрові та двоцифрові числа. Розряд десятків. Розряд одиниць», «Додавання й віднімання у межах 20 без переходу через розряд», «Десяток. Лічба десятками до 100»; «Транспорт», «Повітря», «Вода». А також за допомогою

онлайнного сервісу LearningApps за темами: «Голосні та приголосні», «Велика літера», «Віднімання круглих чисел», «Свійські і дикі тварини», «Звірі та їх малята».

Аналіз результатів дослідження спостереження на контрольному етапі засвідчив, що активізація пізнавальної діяльності респондентів експериментальної групи дещо збільшилась, показник середнього рівня – 51,3%, а низький рівень – 48,7% та активність зростає. У контрольній групі показники майже не змінились, середній рівень – 53,8%, низький рівень – 46,2%.

Проаналізувавши отримані результати повторного опитування вчителів початкових класів ми виявили, що рівень сформованості активізації пізнавальної діяльності у респондентів експериментальної групи дещо зростає: середній рівень – 43,2%, низький рівень – 56,8%, а в контрольній групі суттєвих змін не прослідковується.

Проаналізувавши результати повторного тестування респондентів експериментальної групи ми виявили покращення показників середнього рівня – 48,8% і низького рівня – 51,2%. У контрольній групі значних змін не виявлено середній рівень – 53,9%, низький рівень – 46,1%.

4. Грунтуючись на результатах теоретичного та емпіричного аналізу проблеми висвітлено вплив ігрових технологій на активізацію пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку, підібрані вправи та розроблено методичні рекомендації щодо активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій.

Проведене теоретичне та емпіричне вивчення проблеми активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів з порушенням інтелектуального розвитку не вичерпує всіх аспектів досліджуваної теми. Перспективою подальших наукових та практичних пошуків вбачаємо в реалізації запропонованих методичних рекомендацій та впровадженні їх в практику навчально-виховної роботи щодо активізації пізнавальної діяльності учнів початкових класів з порушенням інтелектуального розвитку засобами ігрових технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Акпинар Л. Е. Інтерактивні технології навчання в початковій школі : навч. посіб. для студентів ВНЗ. Київ : Слово, 2014. 285 с.
2. Аносов І. П., Елькін М.В., Головкова М.М., Коробченко А.А. Основи науково-педагогічних досліджень : навч. посіб. Мелітополь : ТОВ «Видавничий будинок ММД», 2015. 218 с.
3. Біницька К., Доленко К. Дистанційне навчання як засіб розвитку самостійної пізнавальної діяльності учнів. *Ціннісні орієнтири в сучасному світі: теоретичний аналіз та практичний досвід* : зб. тез IV Міжнар. наук. практ. Конф., м. Тернопіль, 13 – 14 трав. 2022 р. Тернопіль : Вектор ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2022. С. 255 – 259.
4. Блеч Г. О. Альтернативні засоби комунікації у роботі з дітьми з порушеннями інтелектуального розвитку. *Освіта осіб з особливими потребами : виклики сьогодення*. Київ : Наша друкарня, 2018. С. 30-33.
5. Блеч Г. О. Особливості навчання грамоти дітей з інтелектуальними порушеннями. *Теорія і практика спеціальної педагогіки та психології* : зб. наук. пр. Вип. 10. Київ, 2018. С. 10 – 15.
6. Бойко Г. Робота з літературними текстами на заняттях іноземної мови як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів : матеріали звітних наукових конференцій факультету педагогічної освіти. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2016. Вип. 1. 188 с.
7. Бойко Н. О. Формування в учнів потреби в знаннях як основи їх пізнавального інтересу. Засоби навчальної та науково-дослідницької роботи. Харків : ХДПІ ім. Г. С. Сковороди, 1998. С.128 – 131.
8. Бондар Ю. В. Інтерактивна гра як інструмент розвитку творчих здібностей молодших школярів. *Наука та інновації – 2019: теорія, методологія та практика* : матеріали Міжнародної наукової конференції. Запоріжжя : МЦНД, 2019. Т. 3. С. 115 – 117.

9. Буняк Н. А. Загальна психологія : лекції. Тернопіль : вид-во ТНТУ ім. Пулюя, 2017. 300 с.
10. Веретковська С. В., Каракой С. Г. Дидактичні ігри на уроках української мови : навч. метод. посіб. Вінниця : ММК, 2019. С. 57.
11. Гаврилов О. В. та ін. Прикладна корекційна психопедагогіка. *Олігофренопедагогіка* : навч. посіб. Кам'янець-Подільський, 2014. 592 с.
12. Гаяш О. В. Корекційна психопедагогіка (Олігофренопедагогіка) : навч. метод. посіб. Ужгород : ДВНЗ «Ужгородський національний університет», 2021. 255 с.
13. Гаяш О. В. Корекційно-розвивальна робота з дітьми з особливостями психофізичного розвитку : наук. метод. посіб. для вчителів інклюзивного навчання, асистентів учителів, які працюють з дітьми з психофізичними порушеннями в умовах загальноосвітніх навчальних закладів, соціальних педагогів, батьків. Ужгород : Інформаційно-видавничий центр ЗІППО, 2016. 120 с.
14. Гетта В. Г. та ін. Дистанційне навчання: дидактика, методика, організація : монографія. Чернігів, 2017. 286 с.
15. Гільберг Т. Г. Нова українська школа: технологічна освіта у початковій школі : навч. метод. посіб. для пед. працівників. Київ : Генеза, 2021. 160 с.
16. Гладченко І. В. Формування елементарних математичних уявлень у дітей з порушеннями інтелектуального розвитку на початковому етапі навчання. *Теорія і практика спеціальної педагогіки та психології*: зб. наук. пр. Вип. 10. Київ, 2018. С. 25 – 31.
17. Гладченко І. В. Комплекс програмно-методичного забезпечення «Зміст корекційно-спрямованого виховання розумово відсталих дітей у спеціальних закладах» (програма з ігрової діяльності, методичні рекомендації, дидактичні матеріали). Київ, 2012. 112 с.
18. Григоніс А. В. Особливості довільного і мимовільного запам'ятовування навчального матеріалу у молодших школярів із проблемами розвитку. *Психологічна наука і освіта*, 2007. № 2. С. 95 – 98.

19. Дубровіна І. В. Пізнавальна активність як стан готовності учнів до пізнавальної діяльності. Електронне наукове фахове видання «Народна освіта». URL: <https://repository.kristti.com.ua/handle/eiraise/169> (дата звернення: 01.11.2023)
20. Жоржик О. Формування пізнавальної діяльності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. Рідна школа, 2000. №3.
21. Журавель Л. Психолого-педагогічні засади пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках природознавства : наук.-метод робота : веб-сайт. URL : <https://sno.udpu.edu.ua/index.php/naukovo-metodychna-robota/90-innovatsiyni-pedahohichni-tekhnohiiyi-v-zahalnoosvitniy-shkoli-teoriya-ta-praktyka-22-liutoho-2019-r/201-psikhologo-pedagogichni-zasadi-piznavalnoji-diyalnosti-molodshikh-shkolyarivna-urokakh-prirodoznavstva> (дата звернення: 20.12.2023).
22. Закон України «Про освіту» URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#n2190> (дата звернення: 29.08.2023)
23. Запаліть вогник допитливості молодших школярів : метод. посіб. / за ред. І. В. Сидорець. Вінниця : ВДПУ, 2010. 65 с.
24. Інформаційно-методичний збірник : спеціалізоване педагогічне видання департаменту освіти і науки Київської обласної державної адміністрації та Комунального навчального закладу Київської обласної ради «Київський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних кадрів», 2021. № 3 (245). 56 с.
25. Карук І. В. Розвиток пізнавальних інтересів у дітей дошкільного віку в процесі експериментальної діяльності. *Молодий вчений* № 5.2 (57.2), 2018. С. 89 – 91.
26. Кисла О. Ф. Корекційна педагогіка : навч. посіб. Київ : Кондор, 2015. 320 с.
27. Коваль І.Б. Дидактична гра на уроках української мови та літератури у середніх і старших класах. Метод. посіб. Вінниця : ММК, 2018. 71 с.

28. Козачук С. А. Визначення психологічних особливостей пізнавальної активності молодших школярів у процесі вивчення іноземної мови. *Проблеми сучасної психології*. 2012. Вип. 16. С. 532 – 542.
29. Колобич О. П. Загальна психологія : навч. метод. посіб. Львів : Растр-7, 2018. 172 с.
30. Колупаєва А. А., Савчук Л.О. Діти з особливими потребами та організація їх навчання : наук.-метод. посіб. Вид. допов. та переробл. Київ : Видавнича група: АТОПОЛ, 2011. С.44- 71.
31. Копосов П. Г. Нова українська школа: дидактичні особливості організації навчальної діяльності учнів 1-2 класів : навч. метод. посіб. Харків : Вид-во Фабула, 2021. 160 с.
32. Косенко Ю. М. Дидактична гра як метод формування історичних понять у розумово відсталих учнів : монографія. Суми : Вид-во Сум ДПУ імені А. С. Макаренка, 2015. 272 с.
33. Краснопольський В. Е. Активізація пізнавальної діяльності учнів засобами комп'ютерної техніки (на матеріалі викладання англійської мови). Автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.01 / Луган. держ. пед. ун-т імені Т.Г. Шевченка. Луганськ, 2000. 20 с.
34. Кузьмінський А. І. Педагогіка : підручник. Київ : Знання-Прес, 2003. 418 с.
35. Липа В. А. Основы коррекционной педагогики : учеб. Пособие. Донецк : Лебідь, 2002. 327 с.
36. Лотоцька А., Пасічник О. Організація дистанційного навчання в школі : метод. рек. Травень, 2020. 70 с.
37. Максименко С.Д., Соловієнко В.О. Загальна психологія : навч. посіб. Київ : МАУП, 2000. 256 с.
38. Марчій-Дмитраш Т. М. Дидактична гра як системотвірний метод організації навчальної діяльності молодших школярів у процесі вивчення іноземної мови : зб. наук. праць Херсонського державного університету. Педагогічні науки, 2015. № 67. С. 100 – 105.

39. Мацко Л. А., Прищак М. Д., Годлевська В. Ю. Основи психології та педагогіки. Електронний посібник. URL : https://web.posibnyky.vntu.edu.ua/icgn/7prishak_osnovy_psiholog_pedagogiki_zaoch_forma/r1-3.html
40. Мачинська Н., Опrisk М. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Молодий вчений*, вип. 10 (74) (Жовтень), 229 – 232. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-10-74-53>.
41. Методи і прийоми активізації пізнавальної діяльності учнів: Методичний посібник. Рівне : НМЦ ПТО, 2017.
42. Микитенко А. П. Розвиток пізнавальної активності старшокласників на уроках технологій з використанням інформаційно-комунікаційних технологій : дис... канд. пед. наук : 13.00.02 / Національний педагогічний університет ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2017. 121 с.
43. Миронова С. П. Методика корекційної роботи при порушеннях пізнавальної діяльності : підручник. Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2014. 260 с.
44. Миронова С. П. Основи корекційної педагогіки : навч. метод. посіб. Кам'янець-Подільський держ. Ун-т. Кам'янець-Подільський, 2010. 264 с.
45. Миронова С. П. Педагогіка інклюзивної освіти. навч. метод. посіб. Кам'янець-Подільський, 2016. 164 с.
46. Миронова С. П. Підготовка вчителів до корекційної роботи в системі освіти дітей з вадами інтелекту: монографія. Кам'янець-Подільський : Абетка – НОВА, 2007. 304 с.
47. Михайлова, Л. М., Семенишина, І. В., Краснощок, І. П., Ступеньков, С. О. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. *Академічні візії*, (18). URL : <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/283> (дата звернення: 25.12.2023).

48. Міхєєва О. І., Шутько О. О. Інтерактивна гра як засіб педагогічного впливу на розвиток «Я-концепції» дитини-дошкільника. *Молодий вчений*, (10), 2017. С. 42 – 45.
49. Мякушко О. І. Когнітивний підхід до формування навчально-пізнавальних компетентностей у дітей з порушеннями інтелектуального розвитку. *Теорія і практика спеціальної педагогіки та психології*: зб. наук. пр. Вип. 10. Київ, 2018. С. 42 – 48.
50. Нісімчук А. С. Педагогіка: підручник. Київ: Атіка, 2007. 344 с.
51. Олійник Л. М. Засоби та інструментарій дистанційного навчання в початковій школі : навч. метод. посіб. Миколаїв : ОППО, 2021. 40 с.
52. Онлайн сервіс LearningApps.org : веб-сайт. URL : <https://learningapps.org>
53. Організація дистанційного навчання дітей з особливими освітніми потребами / упоряд. Н. В. Васильєва. Полтава : ПОППО, 2021. 65 с. Доступ : <https://ed.poippo.pl.ua/handle/022518134/554>.
54. Основи загальної психології : навч. посіб. у 2-х т. / укл.: О. В. Полозенко, Л. М. Омельченко, С. В. Яшник, В. І. Свистун, В. І. Стахневич, І. А. Мартинюк, Л. М. Жуковська. Київ : НУБіП, 2009. Т. 1. 322 с.
55. Пасько О. М. Психологія: схеми, таблиці, коментарі : навч. наоч. посіб. Одеса : видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2010. 270 с.
56. Програма Edugames : веб-сайт. URL : <https://edugames.rozumniki.ua> (дата звернення: 20.12.2023).
57. Психологічні особливості дитячої гри. Нова педагогіка : веб-сайт. URL: <http://www.novapedahohika.com/noloms-365-1.html> (дата звернення: 12.10.2023)
58. Психологія наочності та психологічні проблеми навчання. Середня освіта : веб-сайт. URL: <https://osvita.ua/school/method/psychology/1665/> (дата звернення: 25.12.2023)
59. Реформа освіти та науки. URL: <https://www.kmu.gov.ua/diyalnist/reformi/rozvitok-lyudskogo-kapitalu/reforma-osviti> (дата звернення: 25.12.2023)

60. Решетов О. О., Кирильчук В. Т., Стежко З. В. Пізнання, чуттєве та раціональне пізнання. *Наукові записки*. Вип.10, част.1. Кіровоградський національний технічний університет, 2010. С. 25 – 27.
61. Розвиток та діагностика пізнавальних процесів дошкільника : навч. метод посіб. / упоряд.: М. І. Олійник, Ю. В. Журат, Г. С. Фесун. Чернівці : ЧНУ ім. Ю. Федьковича, 2019. 128 с.
62. Синьов В. М. Корекційна психопедагогіка. Олігофренопедагогіка. Частина 2. Навчання і виховання дітей. Київ, 2009. 186 с.
63. Синьов В. М., Матвєєва М. П., Хохліна О. П. Психологія розумово відсталої дитини: підручник. Київ : Знання, 2008. 359 с.
64. Скрипченко О. В. та ін. Загальна психологія : підруч. для студентів ВНЗ 5-те вид. Київ : Каравела, 2018. 463 с.
65. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям : вибрані твори. Київ : Рад. шк., 1977. Т. 3. 670 с.
66. Сухомлинський В. О. Сто порад учителеві : вибрані твори: у 5-ти т. Т.2. Київ : Рад. школа, 1976. 668 с.
67. Терлецька Л. Г. Психологія дитинства : навч. посіб. Київ: Главник, 2016. 144 с.
68. Трикоз С. В., Блеч Г. О. Дитина з порушеннями інтелектуального розвитку. Харків: Вид-во «Ранок», ВГ «Кенгуру», 2018. 40 с.
69. Федусенко Ю. К. Особливості впливу навчально-ігрової діяльності на розвиток основних психічних процесів у молодшому шкільному віці. Рідна школа, 2018. №4. С. 25 – 28.
70. Філософський енциклопедичний словник / гол. ред. В. І. Шинкарук. Київ : Абрис, 2002. 742 с.
71. Ходунова В. Л. Гейміфікація як інновація в освіті. *Наукові інновації та передові технології*. 2023. № 2(16). С. 407 – 417.
72. Цуранова О. та ін. Методичні рекомендації щодо впровадження технологій гейміфікації в дистанційній освіті. *Acta Paedagogica Volynienses*.

2022. № 4. С. 159 – 164. DOI: <https://doi.org/10.32782/apv/2022.4.25> (дата звернення: 20.12.2023).

73. Цуранова О. та ін. Методичні рекомендації щодо впровадження технологій гейміфікації в дистанційній освіті. *Acta Paedagogica Volynienses*. 2022. №4. С. 159-164. DOI: <https://doi.org/10.32782/apv/2022.4.25> (дата звернення: 20.12.2023).

74. Чайка В. М., Писарчук О. Т., Ратушняк Н. О., Теслюк О. Я. Формування вмінь самоорганізації навчальної діяльності учнів початкової школи з особливими потребами. *ZESZYTY NAUKOWE WSG, t. 36 seria: Edukacja – Rodzina – Społeczeństwo*. № 5, 2020. С. 163 – 176.

75. Чеботарьова О. В. Методичні підходи до проектування освітнього середовища для дітей з особливими освітніми потребами. *Освіта осіб з особливими потребами: виклики сьогодення: збірник матеріалів всеукраїнської науково-практичної конференції*. Київ : Наша друкарня, 2018. С. 166 – 172.

76. Чеботарьова О. В. Організація корекційно-розвивального простору в системі освіти дітей з інтелектуальними порушеннями. *Соціальна і життєва практика дітей з інтелектуальними порушеннями в умовах навчально-реабілітаційних центрів : практико зорієнтований посібник / за ред. канд. істор. наук І. Г. Єрмакова, канд. психол. наук К. С. Тороп, канд. пед. наук К. В. Рейди*. Дніпро : Інновація, 2018. 382 с. С. 77 – 81.

77. Чеботарьова О. Дистанційне навчання учнів з порушеннями інтелектуального розвитку: реалії та перспективи. *Особлива дитина : навчання і виховання*, 2021. № 2. С. 20 – 30. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/734303/>

78. Чеботарьова О. та ін. Особливості реалізації компетентнісного підходу в освіті дітей з інтелектуальними порушеннями : навч. метод. посіб. Київ : ІСПП імені Миколи Ярмаченка НАПН України, 2019. 233 с.

79. Чеботарьова О. та ін. Порадник батькам: практичні рекомендації під час дистанційного навчання дітей з інтелектуальними порушеннями : навч. метод. посіб. Київ : ІСПП імені Миколи Ярмаченка НАПН України, 2020. 154с.

80. Чеботарьова О. В., Гладченко І. В. Учні початкових класів із порушеннями інтелектуального розвитку: навчання та розвиток : навч.-метод. посіб. Харків : Вид-во «Ранок», 2020. 128 с.
81. Чосік Л. Я., Мандзюк С. Я. Використання дидактичних ігор з метою активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів з математики. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Л. Українки*, 2017. 351 с.
82. Шелестова Л. В. Дослідження індивідуальних особливостей пізнавальної активності молодших школярів. *PEDAGOGY. SCIENCE, TRENDS AND MODERN METHODS OF SOLVING PROBLEMS*. С. 205 – 212.
83. Deci E. L. He «what» and «why» of goal pursuits: Human needs and the self-determinatson of behavior. *Psuchological Inguiry*. 2000. №11. С. 227 – 268.
84. Groh, F. Gamification: State of the Art Definition and Utilization in *Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics Institute of Media Informatics*. Institute of Media Informatics Ulm University, 2012. 39 – 47 p.
85. Haghghat S. H., Rezaeian F., Hamidian Jahromi N. The effect of local games on the social development of mentally retarded children in preschool and first grade of primary school in Shiraz City. *Articles of the 2nd conference on preventing the disabilities*, 2011.

ДОДАТКИ

Додаток А

Бланк спостереження

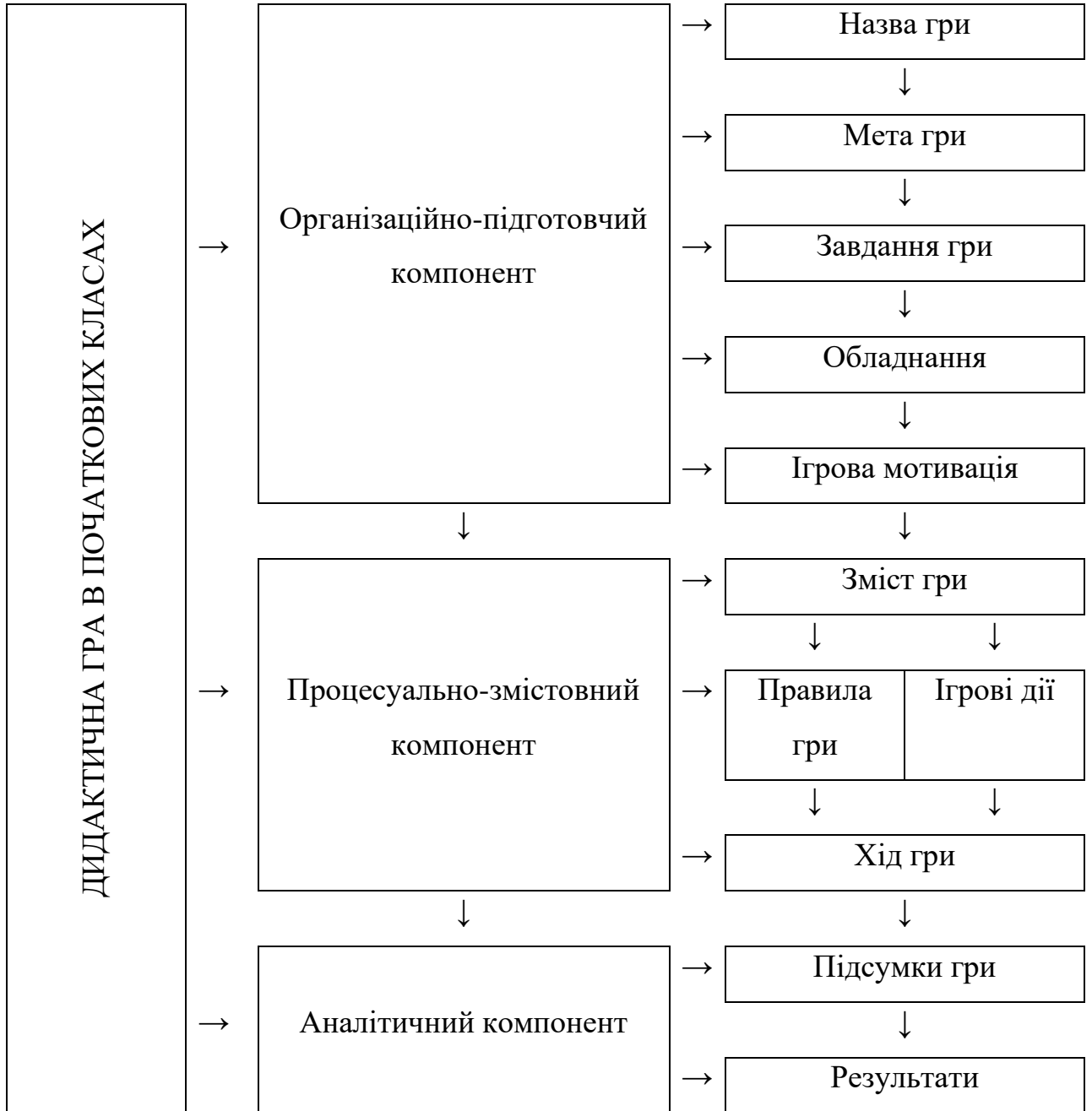
Ім'я учня	Допитливість	Ініціативність	Засвоєння інформації	Уважність	Самостійність мислення	Вирішення інтелектуальних завдань	Критичність мислення	Самокритичність	Рівень

Обробка результатів: низький рівень - 1-3 знаків +; середній рівень - 4-6 знаків +; високий рівень – 7-8 знаків +.

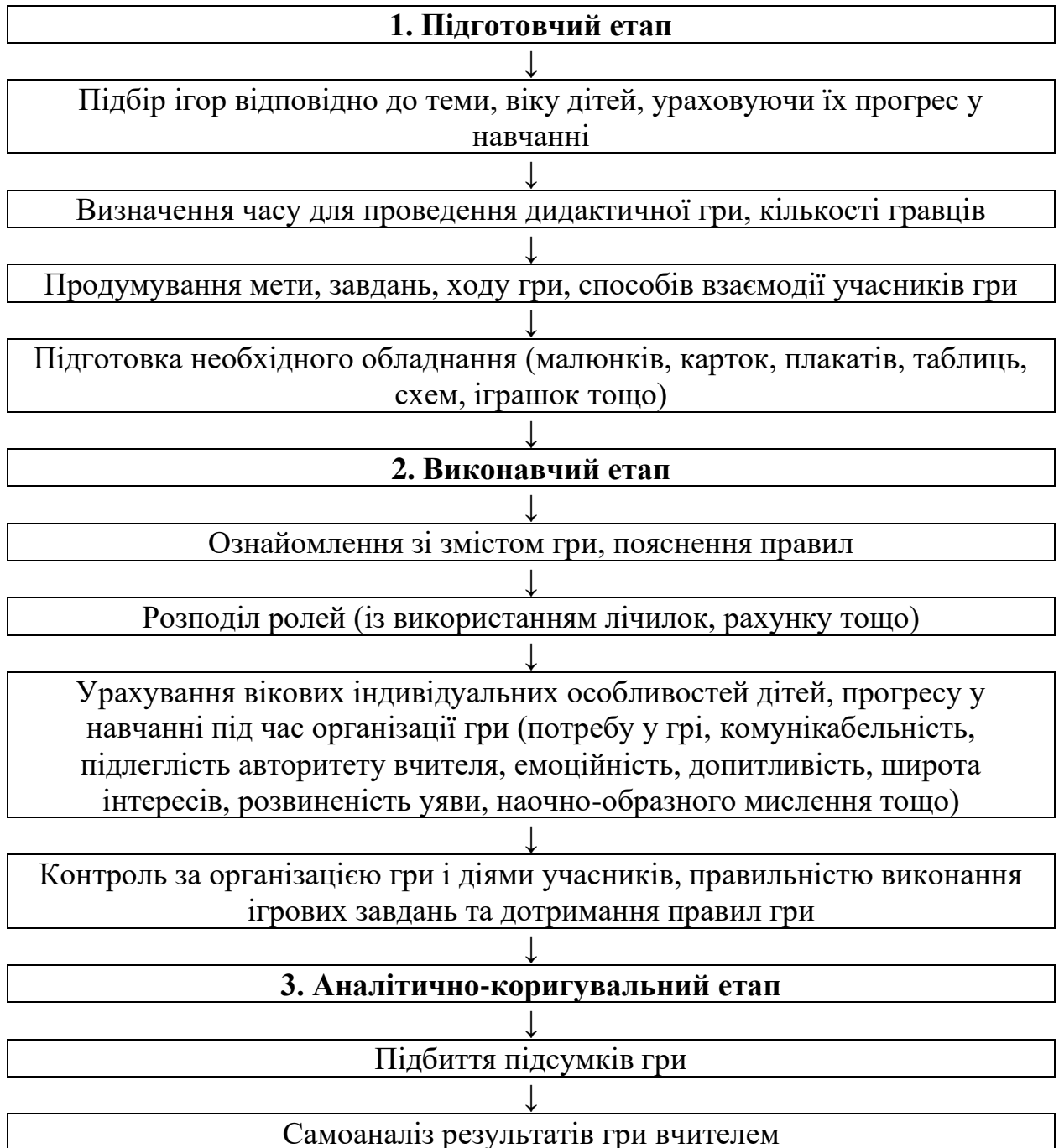
Тест «Вивчення рівня пізнавальної активності учнів» (Б. Пашнєв)
(модифікований)

1. Тобі які завдання подобається виконувати?
 - а) легкі;
 - б) складні.
2. Як ти вважаєш, перерви в школі повинні бути довшими?
 - а) так;
 - б) ні.
3. У тебе виникають запитання до вчителя під час пояснення навчального матеріалу?
 - а) так;
 - б) ні.
4. Чи хотів би ти, щоб було менше уроків?
 - а) так;
 - б) ні.
5. Тобі подобається виконувати важке завдання:
 - а) разом зі всім класом?
 - б) самостійно?
6. Ти часто розповідаєш батькам або знайомим про те нове та цікаве, про що дізнаєшся на уроках?
 - а) так;
 - б) ні.
7. Ти часто доповнюєш відповіді інших учнів на уроці?
 - а) так;
 - б) ні.
8. Чи хотів би ти, щоб не задавали домашніх завдань?

Узагальнена структура дидактичної гри в початковій школі



Етапи застосування дидактичних ігор



Бланк анкети опитування вчителів початкових класів

№	Запитання	Можливі відповіді	Бал
1.	Як часто учень довго (півгодини-годину) займається якоюсь пізнавальною діяльністю?	а) постійно	5
		б) іноді	3
		в) дуже рідко	1
2.	Чому школяр надає перевагу, коли поставлено питання на кмітливість?	а) виконати самостійно	5
		б) коли як	3
		в) отримати готову відповідь	1
3.	Чи багато читає учень?	а) багато	5
		б) коли як	3
		в) мало або зовсім нічого не читає	1
4.	Наскільки емоційно учень відноситься до цікавого заняття, пов'язаного з пізнавальною роботою?	а) дуже емоційно	5
		б) коли як	3
		в) не емоційно	1
5.	Чи допитливий учень на уроках?	а) часто	5
		б) іноді	3
		в) дуже рідко	1

Web-сервіси в навчальному процесі – це актуальна потреба для педагогів, які допомагають вчителям та учням організувати навчання, сприяють інтерактивному навчанню, а також надають доступ до різноманітних навчальних ресурсів.

Передусім розглянемо детальніше онлайн-сервіси які, на нашу думку, ефективно і легко інтегруються з навчальним процесом у дистанційній формі, а саме:

- LearningApps;
- Edugames.

LearningApps - це онлайн сервіс, який надає інструменти для створення різноманітних інтерактивних навчальних вправ. Цей сервіс дозволяє вчителям створювати та використовувати різні види інтерактивних вправ для навчання та оцінювання з різних предметів та тем. Інтерфейс сервісу зображено на рис. 3.3.



Рис. 3.3 – Інтерфейс сервісу LearningApps.org

Основні можливості LearningApps включають:

- *Створення вправ.* Платформа дозволяє створювати різноманітні інтерактивні вправи, такі як вправи на відповідь у форматі «відповіді та

запитання», кросворди, вправи на встановлення послідовності, завдання на відповідь у форматі "правда/брехня" та інші.

- *Використання готових вправ.* Крім створення власних вправ, користувачі також можуть скористатися готовими інтерактивними завданнями, які вже доступні на платформі.

- *Різноманіття предметів та тем.* LearningApps підтримує різні предмети та теми, що дозволяє створювати вправи для різних освітніх потреб.

- *Доступність та використання.* Платформа є безкоштовною та доступною онлайн, що дає можливість користуватися нею з будь-якого пристрою з доступом до Інтернету.

Для активізації пізнавальної діяльності учнів з порушенням інтелектуального розвитку початкових класів в умовах дистанційного навчання ми зробили добірку цікавих завдань з використанням онлайн-сервісу LearningApps, а саме:

Завдання 1. Знайди перший звук у слові. Перед учнем зображені малюнки і букви. Учніві необхідно з'єднати малюнки з тими буквами на які починається те, що зображено на цих малюнках (рис. 3.4).

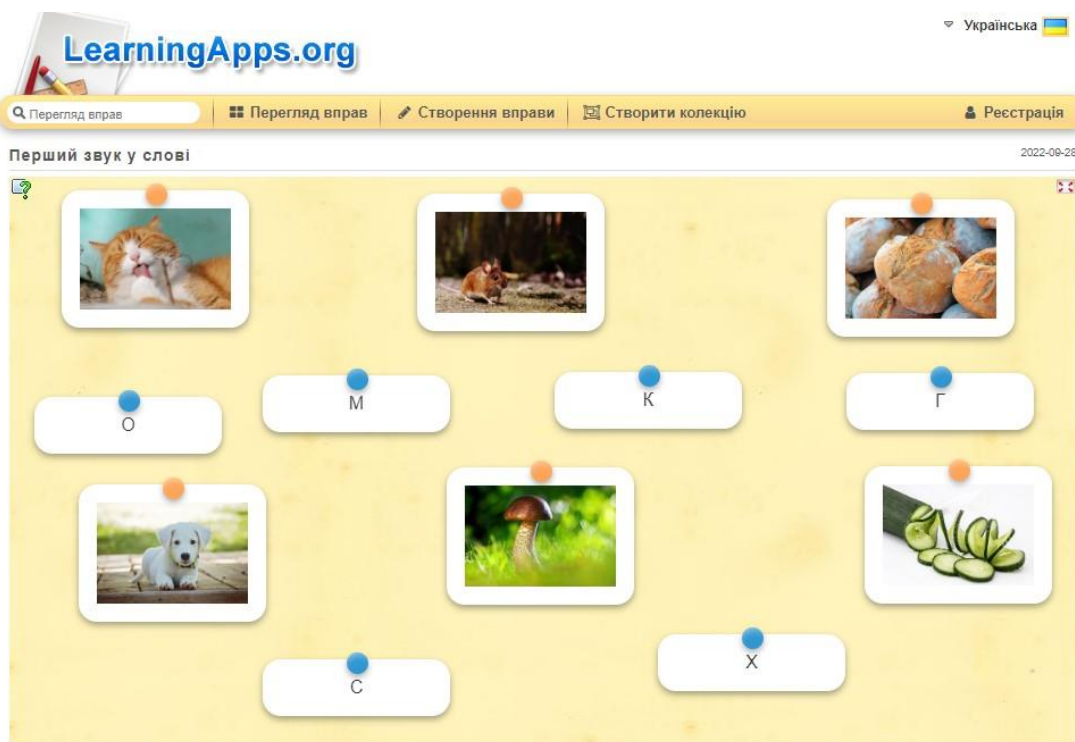


Рис. 3.4 - Вікно зображення завдання знайди перший звук у слові

Завдання 2. Знайди пару. В завданні учню необхідно знайти пари друкованих і рукописних букв (рис 3.5).



Рис. 3.5 - Вікно зображення завдання знайди пари

Завдання 3. Склад чисел 2, 3, 4. Дошка з завданням поділена на три частини, відповідно в першій частині зображене число 2, у другій число 3, у третій число 4. Після старту завдання на екрані по черзі з'являються приклади без відповідей. Учні необхідно перетягнути приклад до того числа, яке буде його результатом (рис. 3.6).

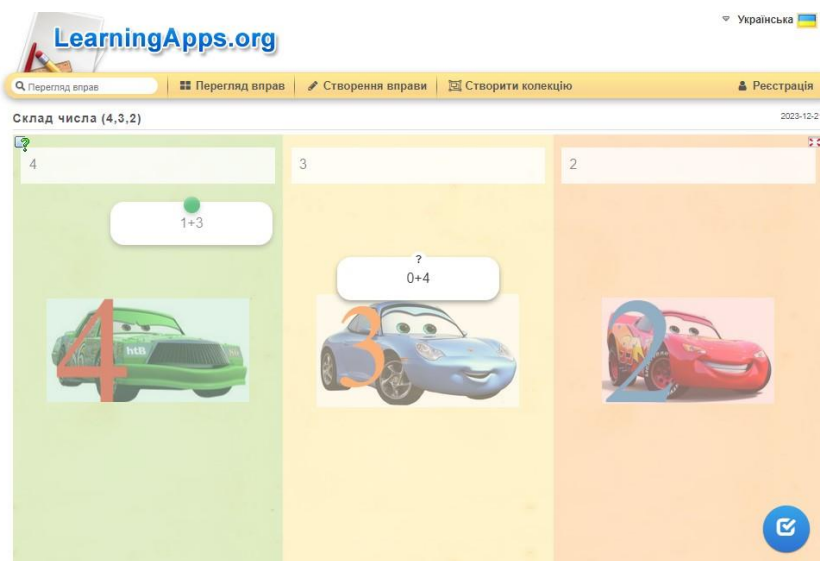


Рис. 3.6 – Вікно зображення завдання склад чисел 2, 3, 4

Завдання 4. Корисна і шкідлива їжа. Учніві пропонується розподілити картки з корисною і шкідливою їжею на дві колонки. Картки з'являються по черзі (рис. 3.7.). Після того, коли всі картки розподілені треба натиснути на синю кнопку в нижньому правому кутку, після цього з'явиться підказка чи було правильно виконане завдання.



Рис. 3.7 – Вікно зображення завдання корисна і шкідлива їжа

Завдання 5. Корисне і шкідливе для дітей. Завдання у вигляді пазлу. Учні необхідно правильно вибрати корисні і шкідливі продукти (рис. 3.8.). Якщо всі пазли вибрані правильно, то дитині відкривається вікно із прихованою картинкою.

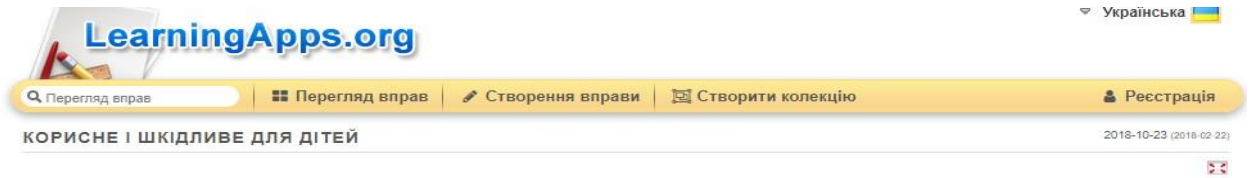


Рис. 3.8 – Вікно зображення завдання корисне і шкідливе для дітей

Програма *Edugames* від мультимедійного видавництва «Розумники» містить інтерактивні ігрові завдання в яких вдало поєднані тексти, озвучення, малюнки та анімація. Самі завдання – ілюстрована гра із сюжетом, герої якої реагують на правильні і неправильні дії учнів. Діти миттєво бачать результат виконання та можуть його покращити. Завдання працюють онлайн – на сайті edugames.rozumniki.ua на офлайн – у програмі *Edugames*. Мають гриф Міністерства освіти і науки України та рекомендовані до використання у закладах освіти. Інтерфейс *Edugames* зображено на рис. 3.9.

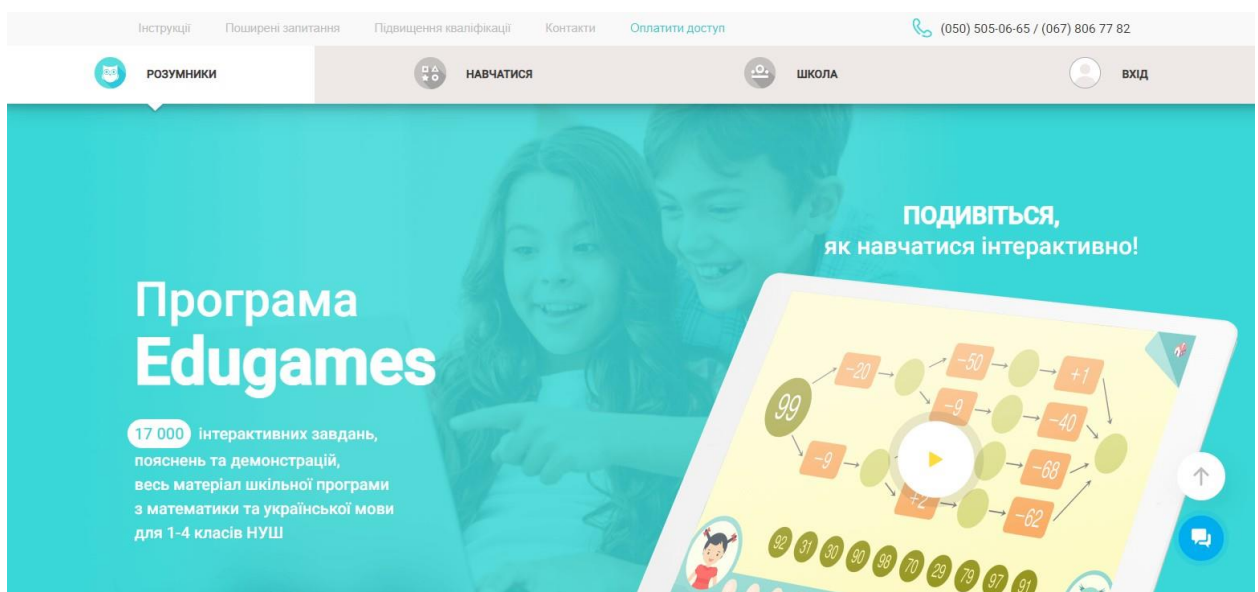


Рис. 3.9 – Зображення інтерфейсу програми Edugames

Ігрове завдання на порівняння предметів за величиною. Диктор озвучує дитині завдання. Необхідно виконати 12 завдань за інструкцією диктора. Учні пропонується, наприклад, відібрати для їжачка тільки великі яблука (рис. 3.10).

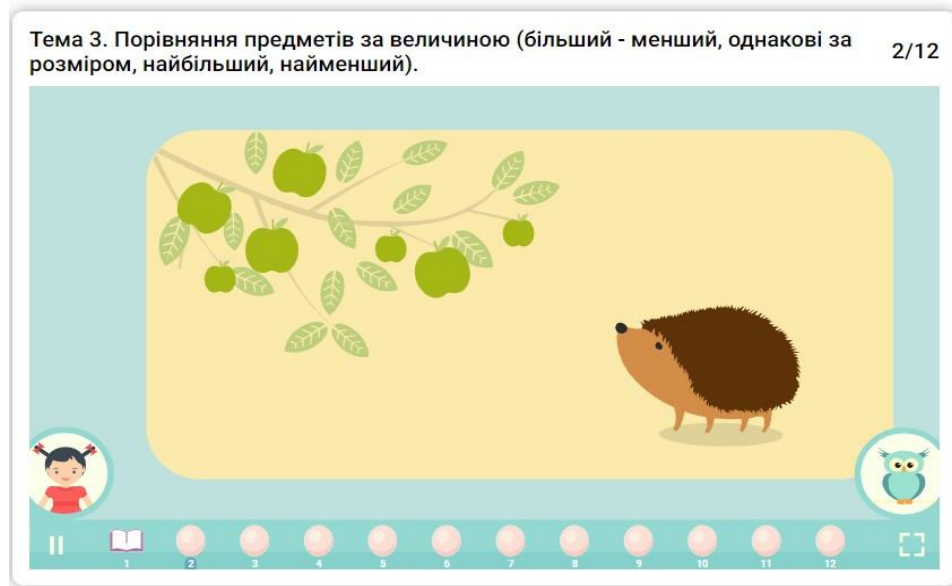


Рис. 3.10 – Зображення ігрового завдання порівняння предметів за величиною

Ігрове завдання на порівняння предметів за довжиною. За цією темою у грі 9 завдань. Диктор пропонує, наприклад, полічити стрічки і знайти коротшу стрічку ніж зелену (рис. 3.11)

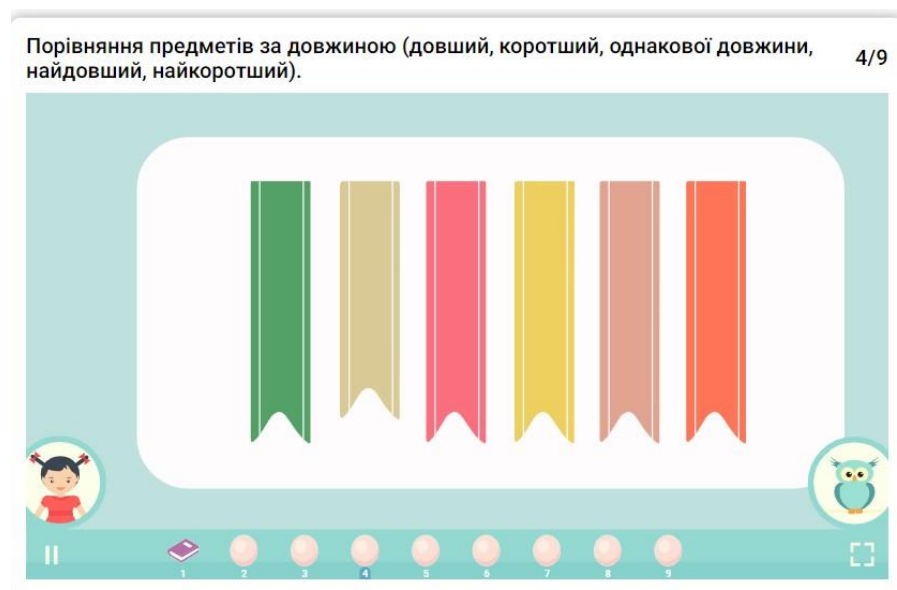


Рис. 3.11 – Зображення завдання на порівняння предметів за довжиною

Завдання до теми «Вивчення звуку [y]». Диктор озвучує завдання та пропонує знайти друковану букву [y] яка розсипалась (рис. 3.12)

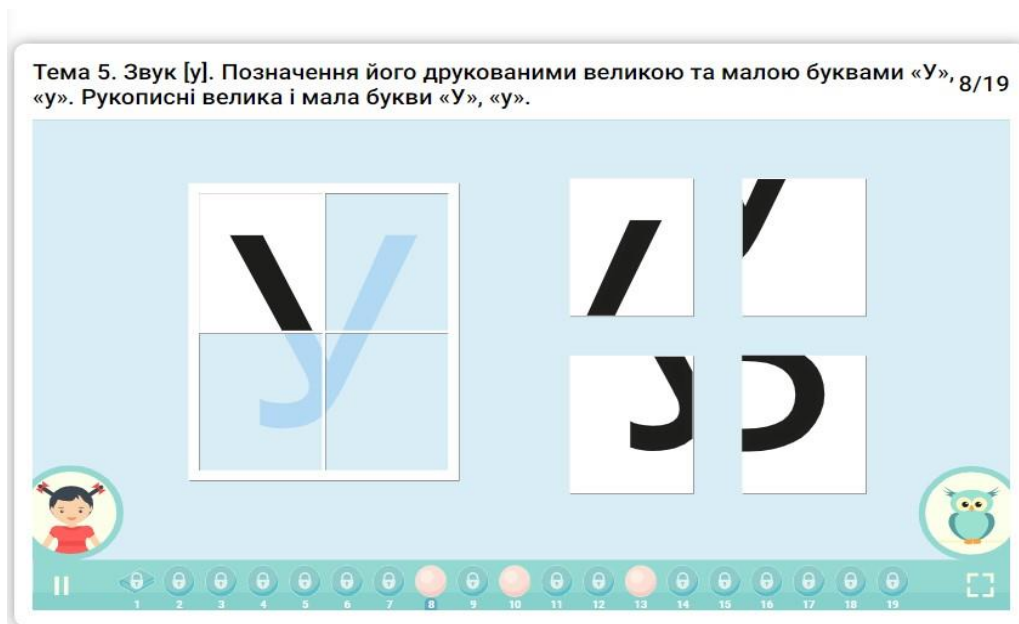


Рис. 3.12 – Зображення завдання вивчення звуку [y]

Ігрове завдання звуку і букви. Голосні і приголосні звуки. Диктор пропонує учню знайти та вибрати рибок, що позначають голосні звуки які є в слові «КОРАБЕЛЬ». (рис. 3.13)

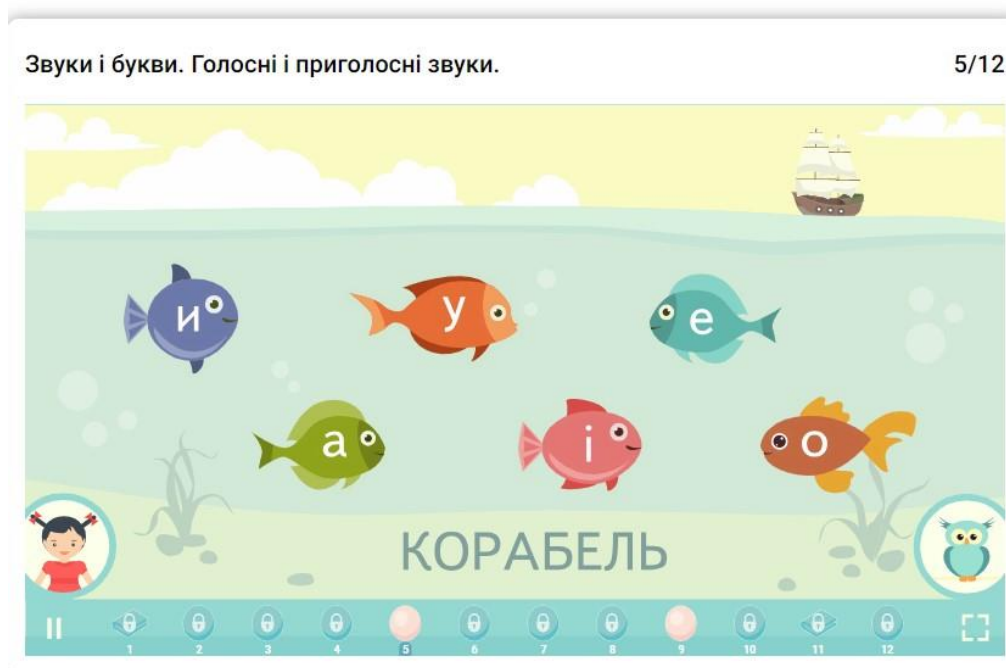


Рис. 3.13 – Зображення ігрового завдання звуку і букви. Голосні і приголосні звуки

Ігрове завдання на закріплення вивчених букв. В завданні необхідно за вказівкою диктора дібрати до кожної машини вантаж та звернути увагу на букву (рис. 3. 14)

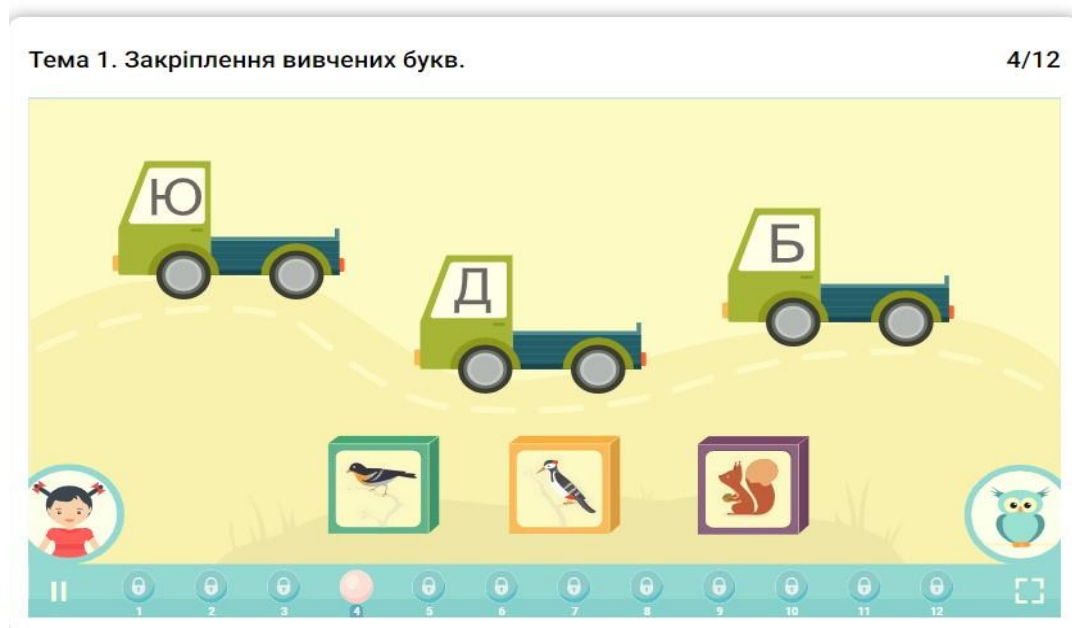


Рис. 3.14 – Зображення ігрового завдання на закріплення вивчених букв

Ігрове завдання до теми «Знайомство зі школою». Учні необхідно вибрати предмети, які потрібні для проведення уроку фізкультури та перемістити їх у спортивний зал (рис. 3.15).

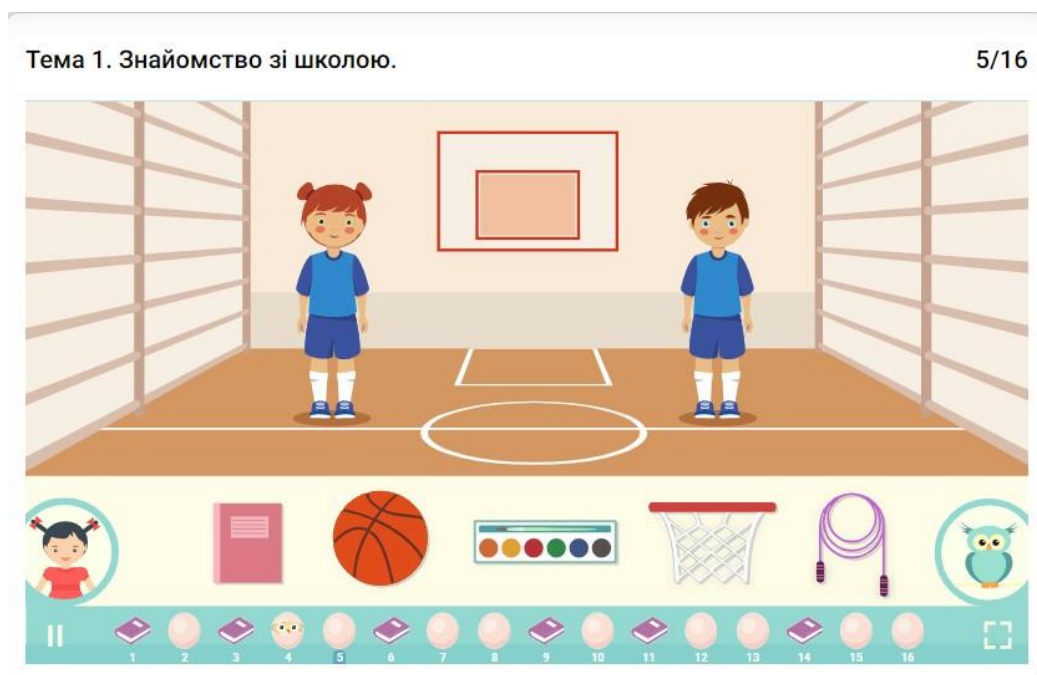


Рис. 3.15 – Зображення ігрового завдання до теми «Знайомство зі школою»

Ігрове завдання до теми «Правила дружби». Дитині пропонується поміркувати які тварини не можуть бути домашніми та вибрати відповідні малюнки (рис. 3.16).

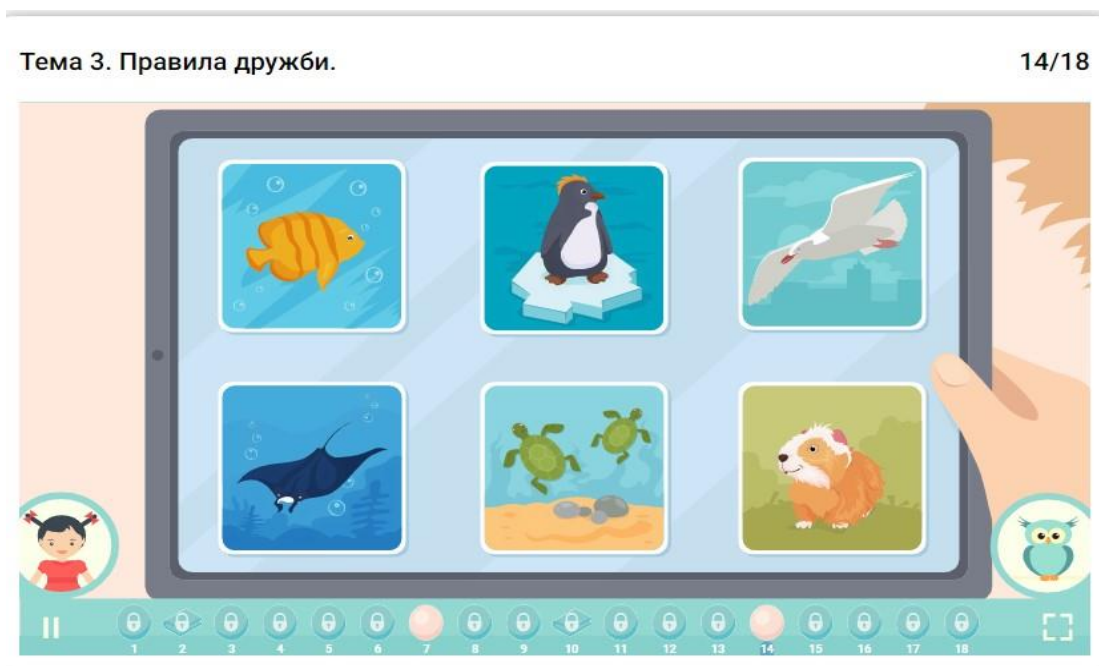


Рис. 3.16 – Зображення ігрового завдання до теми «Правила дружби»

Ігрове завдання до теми «Органи чуття». В цьому завданні дитині необхідно вибрати орган чуття: за допомогою якого Жасмін може почути як співає пташка, відчутти аромат квітів, побачити де заховався її улюбленець Раджа (рис. 3.17).

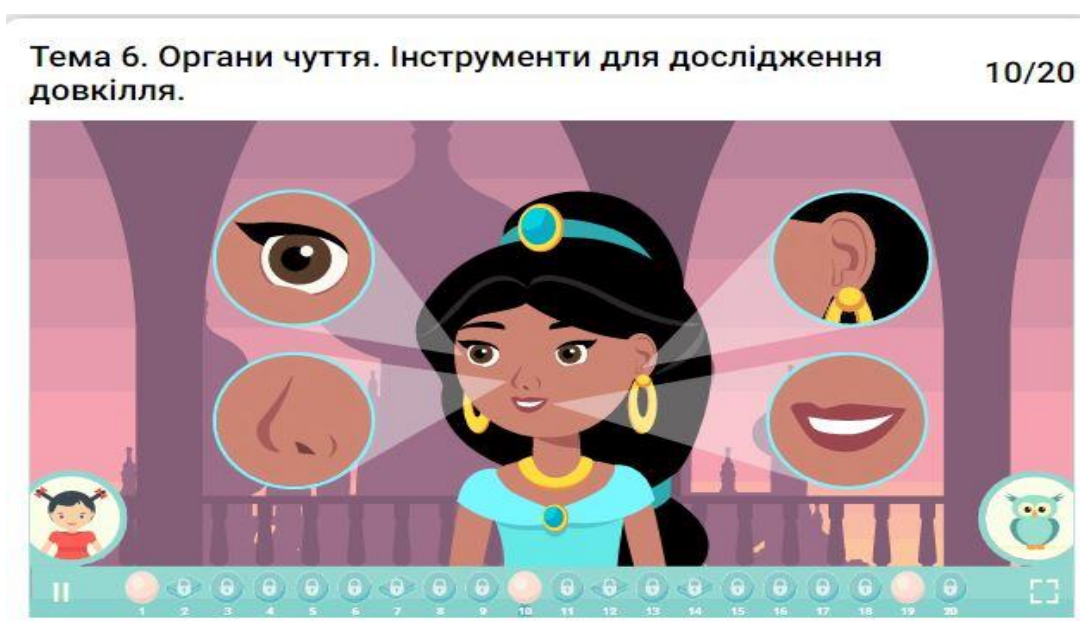


Рис. 3.17 –Зображення ігрового завдання до теми «Органи чуття»

Ігри з використанням програми Edugames.

Тема: «Великі літери українського алфавіту. Розташування слів в алфавітному порядку».

Ігрове завдання 1. На картинці зображено автобус, великі і малі букви українського алфавіту. Диктор озвучує завдання: утвори пари із букв, вибери спочатку велику букву а потім відповідно їй малу букву. Після правильного з'єднання великих і малих букв пара переміщується в автобус.

Ігрове завдання 2. У завданні зображено невеликий текст із двох речень в яких імена написані з маленької букви. Диктор озвучує завдання: прочитай текст; знайди слова, які потрібно писати з великої букви; заміни малі букви великими. Ми читали з учнями текст, визначали в ньому слова, які пишуться з великої букви. Потім, учні з'єднували велику букву з відповідним ім'ям.

Тема: «Звуки і букви. Голосні і приголосні звуки».

Ігрове завдання 3. На зображенні показано речення. В деяких словах не вистачає букв. Диктор озвучує завдання: добери букви, які потрібно вставити у слова. Ми разом з учнями уважно читаємо речення. Визначаємо які саме букви необхідно вставити.

Ігрове завдання 4. У завданні зображено шість рибок з буквами на них. Диктор оголошує інструкцію до завдання. Знайди букву з рибками, що позначають голосні звуки, які є в слові «КОРАБЕЛЬ», вибери їх. Ми з дітьми працювали над визначенням голосних і приголосних звуків в заданому слові. Після шукали рибок з необхідними голосними звуками. Учень нажимає на рибку з потрібним звуком.

Тема: «Лічба предметів у межах 20. Одноцифрові та двоцифрові числа. Розряд десятків. Розряд одиниць».

Ігрове завдання 5. У завданні зображено ланцюжок з намистинками. Кожна намистинка пронумерована, але в деяких пропущені цифри. Диктор озвучує завдання: добери пропущені числа. Ми з учнями працювали над

послідовністю чисел другого десятка. Визначали попереднє і наступне число. Далі учню треба правильно розставити пропущені числа щоб відновити ланцюжок.

Ігрове завдання 6. Завдання на визначення десятків і одиниць числа. Диктор озвучує завдання: добери числа, які містять вказану кількість десятків та одиниць. Визначили з учнями десятки і одиниці в кожному числі. Далі необхідно виконати інструкцію диктора до завдання та знайти в запропонованих варіантах відповідні числа.

Тема: «Додавання й віднімання у межах 20 без переходу через розряд».

Ігрове завдання 7. У завданні зображено два стовпчики прикладів на додавання і віднімання без переходу через розряд та ланцюжок цифр з відповідями. За інструкцією диктора необхідно обчислити та добрати необхідні числа із запропонованих варіантів відповідей. Правильні відповіді перемістити до відповідних прикладів.

Тема: «Десяток. Лічба десятками до 100».

Ігрове завдання 8. Перед учнями ланцюжок намистинок в яких зображені числа десятками в межах 100. За інструкцією диктора необхідно полічити десятками та добрати пропущені числа. Ми з учнями визначили попередні і наступні числа десятків та знайшли пропущені. Далі для завершення завдання треба правильно перемістити пропущені числа.

Ігрове завдання 9. На зображенні розкидані гроші розділені на дві частини. За інструкцією диктора необхідно полічити гроші та добрати відповідні числа які відповідають кількості грошей кожної частини. Ми з учнями працювали над лічбою десятками в межах 100. Потім рахували кількість грошей в кожній частині та добирали правильну відповідь.

Тема: «Транспорт».

Ігрове завдання 10. На ігровому полі зображені картинки з різним транспортом. Диктор пропонує пограти в лото. Необхідно перемістити на ігрове поле водний транспорт. Ми попрацювали з учнями з кожною карткою. З'ясували, види транспорту які зображено на кожній картці та виконали

інструкцію диктора. На наступному етапі необхідно перемістити на ігрове поле повітряний транспорт, наземний транспорт.

Тема: «Повітря».

Ігрове завдання 11. На ігровому полі зображені повітряні кульки. На кульках розташовані динаміки та слова з визначенням властивостей повітря. Диктор оголошує завдання. Необхідно натиснути на динамік на кожній кульці та виконати інструкцію. В процесі гри ми з учнями визначили які властивості у повітря та послідовно виконували інструкцію диктора.

Тема: «Вода».

Ігрове завдання 12. На ігровому полі зображено озеро та декілька видів рослин. За інструкцією диктора необхідно перемістити в озеро рослини для яких вода є домівкою. Після правильного виконання далі з'являються на ігровому полі тварини, яких теж треба перемістити у озеро для яких воно є домівкою.

Ігри з використанням онлайн-сервісу Learning Apps.

Тема: «Голосні та приголосні».

Ігрове завдання 1. Визнач голосні та приголосні звуки. Ігрове поле розділене навпіл. Відповідно одна частина поля для голосних звуків друга для приголосних звуків. По черзі на полі з'являються звуки. Необхідно визначити який це звук голосний чи приголосний і перемістити на відповідну частину ігрового поля.

Тема: «Велика літера».

Ігрове завдання 2. Пригадай правило вживання великої літери. Обери правильний варіант написання. На полі з'являються два однакові речення на різних картках. Одне з речень написано з помилкою. Ми з учнями визначали які слова пишуться з великої букви та відмічали на ігровому полі правильний варіант. Необхідно правильно виконати завдання на всіх картках.

Тема: «Віднімання круглих чисел».

Ігрове завдання 3. Вибери вгорі вкладку з числом 10, 20, 30, 40, 50. Відкрий картки з виразами, значення яких дорівнює вибраному числу. Ігрове

поле розподілене на частинки пазла. В кожній частинці є приклад який треба вирішити. Якщо на вкладці вибрано число 10, то необхідно вибрати пазл з прикладом відповідь якого буде дорівнювати 10 і так до завершення завдання.

Тема: «Звірі та їх малята».

Ігрове завдання 4. На ігровому полі в хаотичному порядку розташовані картинки із зображенням тварин. Необхідно з'єднати картинки дорослих тварин з їх дитинчатами.

Тема: «Свійські і дикі тварини».

Ігрове завдання 5. Поділи на групи: свійських та диких тварин. Ігрове поле поділене на дві частини. На одну частину необхідно перемістити зображення свійських тварин, на другу – диких. Зображення з'являються по черзі. В ході виконання гри ми обговорювали з учнями кожен картинку з твариною, визначали до якої категорії вона відноситься.

Гейміфікація системи освіти задовольняє функції

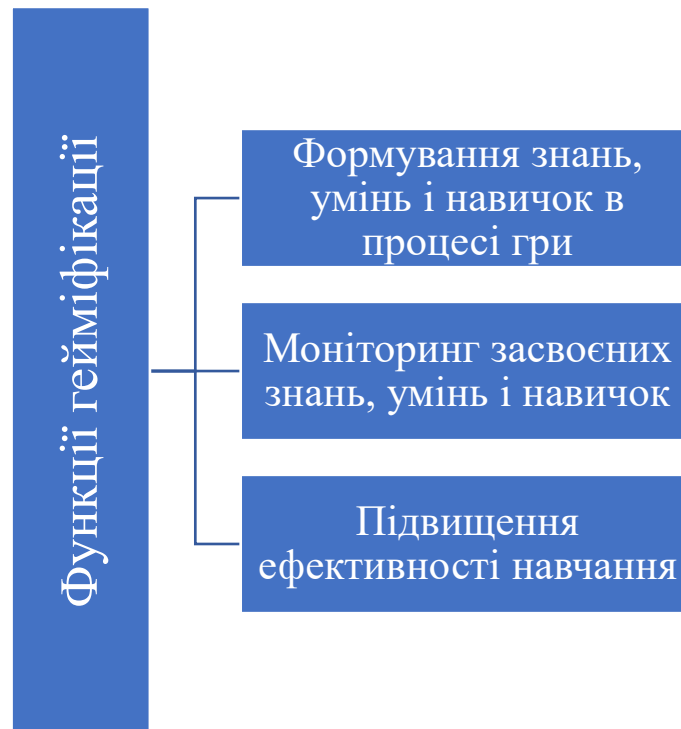


Рис. 3.1 – Функції гейміфікації

Для успішного впровадження технологій гейміфікації в освітній процес в умовах дистанційного навчання варто враховувати такі аспекти [47]:

- визначення способу взаємодії в соціумі;
- особливості ігрової динаміки;
- вплив ігрового контенту на професійний ріст кожного учасника;
- механіка та структурованість ігрового простору.

Реалізація гейміфікації в дистанційному навчанні відбувається за допомогою декількох послідовних етапів (рис 3.2):

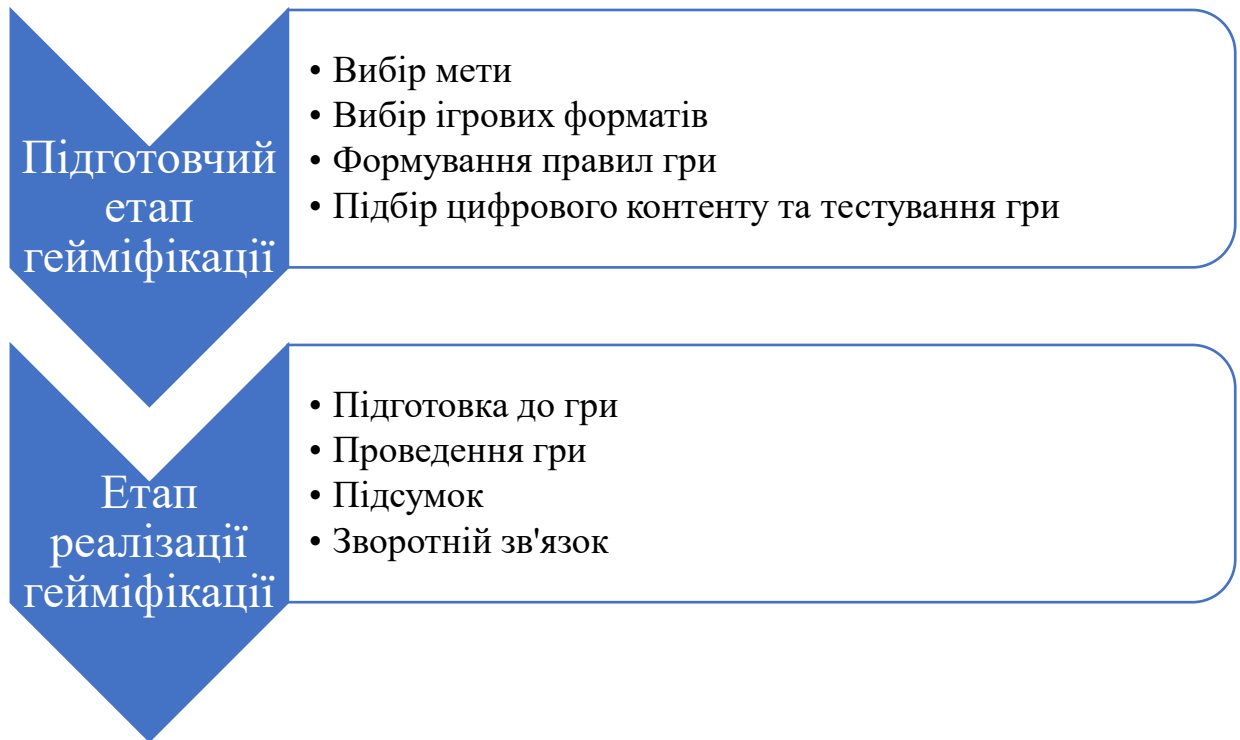


Рис. 3.2 – Реалізація гейміфікації в процесі дистанційного навчання