

## ОРГАНІЗАЦІЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ В ІНКЛЮЗИВНОМУ ПРОСТОРІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ: МЕТОДИЧНА СКРИНЬКА

*Сараєва Ірина, доктор філософії,  
старший викладач кафедри дошкільної та початкової освіти  
Ізмаїльського державного гуманітарного університету*

Гра – один із засобів виховання та навчання дітей дошкільного віку, спосіб пізнання довколишньої дійсності. Для дитини гра стає цікавою тоді, коли до процесу гри долучаються найрідніші люди – батьки. В процесі гри у дитини дошкільного віку формуються унікальні якості людини – здатність робити самостійний вибір, виявляти ініціативність, вміння взаємодіяти з оточуючими людьми, розвивається кмітливість, працьовитість, мислення, мовлення, уява, пам'ять, розширюється та закріплюється уявлення про предметне, соціальне та природне середовище. Особливо, розвиток ігрової компетентності в дитячо-батьківських відносинах є особливо важливим для дітей з особливими освітніми потребами (далі діти з ООП), які виховуються та соціалізуються як вдома, так і в закладах дошкільної освіти. Обов'язково, в режимі дня має бути відведений час для вільної гри, в процесі якої діти будуть почувати себе вільно, невимушено, обирати іграшки, які до вподоби, грати спокійно, повністю віддаватися ігровому процесу. Тому, перед педагогом закладу дошкільної освіти постає завдання створити довірливу атмосферу та певні умови в групі для позитивної соціалізації дітей з ООП та пристосування до перебування, виховання та навчання в закладі дошкільної освіти за допомогою гри. Саме педагог виступає активним учасником та помічником у формуванні ігрової компетентності дітей з ООП, а саме: формулює зміст гри, розподіляє ролі, планує перебіг та можливі варіації сюжету. Важливо акцентувати увагу дітей на активній взаємодії під час процесу гри та передачі емоційних взаємин між персонажами гри, виховувати у дітей позитивне ставлення до однолітків, відчуття задоволення від самого процесу та доброзичливі стосунки. Також, необхідно долучати до

спільної участі в ігровій діяльності батьків, які є першим і найближчим помічником в опануванні предметного світу та світу взаємин між людьми. Ефективність взаємодії батьків і педагогів ЗДО можлива за умови систематичного застосування під час освітньо-виховного процесу як групових форм роботи з батьками (семінари, майстер-класи, заняття, тренінги, диспути) так і індивідуальних (бесіди, консультації), які допоможуть налагодити партнерські стосунки з батьками, враховуючи їх сімейні традиції та інтереси. Саме гра є тим містком, який допоможе швидко та якісно вибудувати взаємодію між батьками та педагогами ЗДО.

Зазначимо, що саме для покращення взаємодії та залучення батьків до процесу гри і розвитку дитини з ООП, як особистості, краще використовувати саме такі ігри: пальчикові ігри, дидактичні ігри, сюжетно-рольові ігри, музично-рухові ігри та вправи, рухливі ігри та використання Лего-конструювання.

Але, перед тим, як перейти до розкриття змісту самих ігор та ігрових завдань, пропонуємо застосовувати певні правила під час навчання дітей з ООП гри в освітньо-виховному процесі закладу дошкільної освіти.

### ***Правила навчання дітей з ООП гри в освітньо-виховному процесі ЗДО***

#### **1. Правило послідовності:**

- ігрові заняття починаються з простих знайомих дитині вправ, які пов'язані з позитивними емоціями;
- пояснення вихователя підтверджується наступними діями, кожна дія вихователя чи дитини супроводжується коментарем;
- ігрова дія має бути завершена.

2. Правило багаторазового повторення ігрового заняття для закріплення необхідної навички чи знання.

#### **3. Правило доступного ігрового матеріалу:**

- гра має бути з чіткими вказівками;
- ігровий матеріал добирається з урахуванням можливостей дітей конкретної групи.

4. Використання атрибутів гри (іграшки, ігрові посібники).

### **Роль пальчикових ігор в розвитку дитини з ООП**

Пальчикові ігри – унікальний засіб для розвитку мовлення дитини дошкільного віку з ООП, що не вимагає особливої підготовки та часу. Комплекси пальчикової гімнастики зазвичай проходять у формі гри, супроводжуються короткими, простими та зрозумілими дітям віршами, які приваблюють дітей та легко запам'ятовуються. Пальчикові ігри дуже захоплюючі, сприяють взаєморозумінню між дітьми та дорослими. Смішні персонажі пальчикових ігор прості та зрозумілі малюкам, тому тренування пальців рук можна застосовувати з раннього віку, а саме: прості рухи пальців, масаж кисті рук та кожного пальчика. До таких ігор відносять «Коза» (підняти догори вказівний та мізинець правої руки), «Пальчики вітаються» (Кінчик великого пальця почергово торкається кінчиків інших пальців. Виконувати пальцями лівої руки, правої руки, по черзі і одночасно обома руками), «Окуляри» (утворити два кола з великих та вказівних пальців, з'єднати їх), «Зайці» (Витягнути вгору вказівний та середній пальці правої руки, а кінчики безіменного та мізинця з'єднати з кінчиком великого пальця, одночасно обома руками), «Дерева» (підняти руки долонями до себе, широко розставити пальці. Пальці обох рук, піднятих до себе тильною стороною, виконують рухи вгору-вниз) та інші. Батьки і до сьогодні не до кінця усвідомлюють значення пальчикових ігор, адже вбачають в них лише розважальну, а не розвивальну та оздоровлювальну дію. Тому, пропонуємо у виконанні вправ для розвитку дрібної моторики рук у дітей з ООП дотримуватись певних рекомендацій:

- розпочинайте та завершуйте заняття масажем кистей рук;
- систематично проводьте роботу з розвитку дрібної моторики рук, відповідно до вікових особливостей дитини та з урахуванням рівня її фізичних можливостей;
- спочатку всі рухи дорослий виконує руками малюка, а в процесі засвоєння дитина починає робити їх самостійно;
- чергуйте нові і вже добре знайомі ігри та вправи; стежте за правильністю виконання вправ, за необхідності допомагайте у вправлянні: зафіксувати потрібне положення пальців тощо;

- під час виконання вправ промовляйте текст, поступово залучаючи дитину до проговорення окремих слів, виразів, речень;
- заохочуйте творчу активність дитини, проводьте заняття емоційно, не забувайте акцентувати увагу на успіхах дитини;
- уважно стежте за емоціями та фізичним станом дитини, якщо виявили втому, невдоволення, заняття необхідно припинити та спрямувати увагу дитини на будь-який інший вид діяльності.

### ***Роль дидактичних ігор в розвитку дитини з ООП***

У дидактичній грі містяться всі структурні елементи, характерні для ігрової діяльності дітей: задум, зміст, ігрові дії, правила, результат. Наявність дидактичного завдання підкреслює навчальний характер гри спрямованість її змісту на розвиток пізнавальної діяльності дітей. Важливе значення дидактичної гри у розвитку дітей з ООП полягає в тому, що вона розвиває самостійність та активність мислення та мови дітей.

Під час використання дидактичних ігор в освітньо-виховному процесі ЗДО необхідно враховувати характер зорової патології; рівень сформованості зорового сприйняття та зорово-моторної координації; індивідуально-психологічних особливостей особистості дитини з ООП. Корекційні завдання, які вирішуються у дидактичних іграх, представлених у практичному кейсі, пов'язані з підвищенням зорово-рухової активності дітей, розвитком їхніх зорових функцій. Велике значення надається формуванню у дітей з ООП пізнавальних процесів: зорової уваги та пам'яті, мислення, мови та уяви [Дегтяренко, 2008: 114].

## ПРАКТИЧНИЙ КЕЙС ДИДАКТИЧНИХ ІГОР



### *«Веселі шнурочки»*

**Мета:** розвивати дрібну моторику рук, орієнтування в просторі. Формувати вміння нанизувати предмети, відповідно до завдання. Закріплювати кольори, та рахунок в межах п'яти. Виховувати терпіння.

#### **Хід гри:**

В кишенці знаходяться предмети-квіти для нанизування. Діти вибирають квіти і нанизують на шнурки.

#### **Завдання:**

- Дістати із кишенки квіти.
- Нанизати квіти відповідно до кольору шнурка.
- Нанизати на одну сторону шнурка великі квіти, а на другу сторону – маленькі.
- Нанизати по чергово великі і малі квіти.
- Нанизати квіти на заданий дорослим колір шнурка, протилежний кольору квітки.
- Нанизати квітки за певною кількістю, вказаною дорослим.

### *Дидактична гра «Гудзикова мозаїка»*

**Мета:** розвивати дрібну моторику рук, уяву. Вдосконалювати знання дітей про кольори, величину, форму.

**Хід гри:**

Розглянути різноманітні гудзики. Назвати кольори, величину, форму.

**Завдання:**

- викласти гудзики заданого кольору;
- викласти гудзики по чергово за кольором;
- викласти гудзики по чергово за величиною;
- викласти гудзики по чергово за формою;
- викласти гудзики за зразком.

**Дидактична гра «Висуши одяг»**

**Мета:** формувати вміння маніпулювати предметами. Закріпити основні кольори та розміри предметів одягу.

**Матеріал:** стінка з мотузки, прищіпки, одяг різної величини і кольору.

**Хід гри:**

В гості до дітей прийшла лялька і просить допомогти їй розвісити одяг.

**Завдання:**

- розвісити від найменшого до найбільшого;
- розвісити відповідно до пори року;
- підібрати прищіпку до кольору одягу.

**«Тактильний мішечок»**

**Мета:** розвивати дрібну моторику рук, концентрацію, увагу. Вдосконалювати знання дітей про геометричні фігури. Закріпити кольори та спонукати дітей знаходити фігури відповідно до вказівки вихователя.

**Матеріал:** прозорі мішечки із вмістом сипучого і кольоровими фігурками (геометричні форми).

**Хід гри:**

Дитина може просто теревити мішечок в руках, тренуючи пальчики. Але можна давати відповідні завдання.

**Завдання:**

- візьми червоний мішечок і відшукай круги;
- візьми зелений мішечок і відшукай квадрати;
- візьми жовтий мішечок і відшукай трикутники;
- візьми синій мішечок і відшукай прямокутники;
- візьми білий мішечок і відшукай різні геометричні фігури.

### **«Про що розкаже камінець»**

**Мета:** розвивати зв'язне мовлення, дрібні м'язи пальців рук, створювати композиції із викладених форм.

**Матеріал:** камінці-галька різної величини.

**Завдання:**

- викладіть явища природи;
- викладіть те, що росте на городі;
- викладіть те, що росте в саду;
- транспорт;
- посуд та ін.

### **«Дістань кульки»**

**Мета:** розвивати координацію рухів та вміння користуватися ситечком. Формувати вміння розрізняти форму кулі. Ознайомити з властивостями кульки (кругла, котиться, голубого кольору). Спонукаючи дітей викладати кульки з води у відповідну ємкість.

**Хід гри:**

Створити ігрову ситуацію: кульки – це крапельки води. Вони знаходяться у воді з різними предметами.

Вихователь пропонує дітям відловити кульку за допомогою ситечка, попередньо розглянувши її форму, назвати колір. Потім кульки викласти у ємкість.

### **«Посади грибочок»**

**Мета:** вчити викладати предмет в отвір, виконувати завдання орієнтуючись на словесну вказівку; вправляти у складанні речень («Гриби ростуть у лісі». «У траві виросло багато грибів».) Закріпити поняття «один», «багато».

**Матеріал:** набір силуетних форм грибів, трава з прорізами.

### **Дидактична гра «Кольорові картинки»**

**Завдання:** закріплювати знання кольорів; вміння співвідносити предмет і колір; вдосконалювати граматичний лад мовлення; розвивати дрібну моторику пальців рук, увагу.

**Матеріал:** кольорова поліетиленова доріжка, смужки з контурами предметів.

**Хід гри:**

Вихователь пропонує дитині розглянути контур предмета, назвати його. Потім, за допомогою кольорової

доріжки підібрати відповідний колір предмета, назвати колір і позначити словами ознаку предмета.

### **«Побудуй будинок»**

**Мета:** вчити дітей створювати цілісний образ, складати картинки за зразком, закріпити знання про геометричні фігури: квадрат, трикутник; розвивати мовлення дітей, уяву, інтерес до навколишніх предметів. Закріпити назви кольорів.

**Матеріал:** карточки-будиночки різних кольорів з віконцями.

#### **Хід гри:**

На столі розкладені карточки-будиночки з віконцями без дахів. Потрібно вибрати колір будинку і підібрати для нього дах. Назвати з яких геометричних фігур складається будинок.

### **«Потяг»**

**Мета:** розвивати мислення, вчити розрізняти і називати кольори. Звуконаслідування руху потягу.

**Матеріал:** силуетні картинки потягів і вагонів різних кольорів

#### **Хід гри:**

Запропонувати дітям подорожувати на потязі. Вибрати потяг і підібрати вагон відповідного кольору. Скласти розповідь про свою подорож.

### **«Чарівна квітка»**

**Мета:** закріпити знання про основні кольори; розвивати увагу, мислення.

**Матеріал:** картинки-елементи квітки.

#### **Завдання:**

- підбери пелюстки відповідного кольору;
- будова квітки;
- склади розповідь про свою квітку.

### **«Зайчики»**

**Мета:** розвивати дрібну моторику рук, увагу, пам'ять, мислення та зорове сприйняття. Формувати вміння групувати предмети по заданим ознакам. Закріпити вміння співвідносити по величині різномірні предмети.



**Матеріал:** силуетні картинки зайчиків і кошиків різної величини.

**Завдання:**

- викласти зайчиків різної величини;
- підібрати кошики для них.

### **«Що де росте?»**

**Мета:** вчити дітей розрізняти дари полів і садів за певними ознаками, групувати їх. Вчити орієнтуватися в поняттях «на», «під», «вгорі», «внизу», «біля». Закріпити узагальнюючі слова «овочі», «фрукти».

**Матеріал:** дерево, поле, силуетні картинки овочів і фруктів.

**Завдання:**

- розклади врожай за місцем їх вирощування;
- охарактеризуй даний предмет врожаю (колір, форма, смакові якості);
- назви одним словом;
- місце знаходження відповідно до інших предметів врожаю.

### **«Якого кольору шубка?»**

**Мета:** закріпити назви кольорів, розвивати мовлення, пам'ять.

**Матеріал:** силуетні зображення ляльок у верхньому зимовому одязі.

**Завдання:**

- назви предмети зимового одягу;
- відшукай ляльку у одязі заданого кольору.

### **«Хто сховався?»**

**Мета:** вчити дітей співвідносити предмети за кольором, використовуючи прийом накладання, впізнавати комаху за частиною зображення. Розвивати мислення, уяву.

**Матеріал:** силуетні картинки осіннього листя і жуків-сонечка різних кольорів.

**Завдання:**

- відшукай сонечко;
- поясни, чому воно заховалось під листком відповідного кольору?
- назви кольори.

### «Сонечко»

**Мета:** вчити добирати прямокутники до круга, закріпити жовтий колір та поняття «довгий», «короткий». Вчити почергово викладати промінці, супроводжувати дії словами.

**Матеріал:** картка у формі круга (сонечко) та прямокутники (промінці).

Рольові ігри проводяться в закладі дошкільної освіти із метою виховання моральних норм, для цього створюються відповідні ситуації, наближені до реального життя. Дії, які діти відтворюють у сюжетно-рольових іграх щодня, демонструють їх реальні сімейні взаємовідносини, тому дуже легко скласти карту взаємин у родині та надати конструктивну пораду чи консультацію для покращення спілкування в сім'ї [Кравченко, 2018: 156].

## ПРАКТИЧНИЙ КЕЙС СЮЖЕТНО-РОЛЬОВИХ ІГОР



### *Сюжетно-рольова гра «Ім'я листочків шепоче вітерець»*

**Мета:** сприяти розвитку самоповаги дітей, розвивати вміння виконувати ігровий задум, формувати вміння взаємодіяти одне з одним, виховувати активність, самостійність.

#### **Хід гри:**

Ведучий просить дітей уявити, що вони листочки і з ними хоче подружитися вітерець. Він кличе їх по імені. Діти

всі разом промовляють ім'я кожної дитини так, як це зробив би вітерець, тобто тихесенько «Ван-я-я, шуршур-шур». Потім діти вигадують, хто грав вітерця та кликав їх.

**Сюжетно-рольова гра: «Давайте познайомимось!»**

**Мета:** вчити правильно знайомитися, розповідати про себе, спілкуватися та взаємодіяти, формувати активність, самостійність.

**Хід гри:**

Діти по черзі знайомляться та розповідають про себе. Наприклад, «Моє ім'я – Настя. Я – дівчинка. Я люблю грати з ляльками»; «Мене звати – Тимофійко. Я – хлопчик. Я люблю грати з машинками.»

**Сюжетно-рольова гра: «Познайомимось знов»**

**Мета:** вчити дітей правильно знайомитися, розвивати інтерес до гри, виховувати навички адекватної взаємодії, виховувати активність, самостійність. Даній грі передуює дидактична вправа «Імена»: діти по черзі називають своє ласкаве ім'я.

**Хід гри:**

Далі дефектолог пропонує дітям уявити, що вони не знайомі та прийшли пограти на майданчику і вирішили познайомитися, щоб грати разом. Дефектолог пропонує дітям використати наступний діалог:

- Привіт, давай дружити?
- Привіт, давай!
- Як тебе звати?
- ...
- А як твоє ім'я?
- ...
- Давай грати разом?
- Давай!

Подружились!

**Сюжетно-рольова гра «Маленьке кошеня»**

**Мета:** вчити називати ласкаве ім'я та відгукуватися на нього, показувати емоцію відповідно до слів дефектолога, закріплювати знання про емоції, вправляти у вмінні їх демонструвати, брати на себе роль та виконувати її, формувати активність, самостійність, розвивати увагу, самоконтроль, виховувати інтерес до гри.

### **Хід гри:**

Називають ласкаве ім'я дитини, після чого вона призначається кошеням та крутить квітку емоцій. Після чого показує емоцію, котра зображена на малюнку. Та починає діяти за словами дефектолога, який розповідає історію, пов'язану із емоцією.

«Йшло маленьке кошеня по ... (вулиці, лісу, дорозі, парку, двору). Аж раптом ... (злякалося, здивувалося, розсердилося, зраділо, засумувало). Бо воно побачило ... (собаку, їжачка, що мимо проїхала машина і оббризкала його із калюжі, свого друга, що гуляло цілий день сам). І тому воно ... (швидко побігло додому, довго роздивлялося їжачка, пішло додому купатися, гуляло із другом до вечора, пішло додому слухати казки дідуся, щоб покращити свій настрій)».

### **Сюжетно-рольова гра: «Новачок»**

Даній грі передує ігрова ситуація «Ланцюжок ласкавих імен»

**Мета:** розвивати доброзичливі відносини дітей один до одного, формувати активність, самостійність.

### **Хід гри:**

Дефектолог запрошує дітей в «Добру країну посмішок», вручає їм чарівну паличку феї Усмішок. Сидячи в колі, діти по черзі (по ланцюжку) передають один одному чарівну паличку, посміхаються і називають ласкаво ім'я сусіда («Це тобі, Олечка», «Це тобі, Сашенька»). На закінчення з'являється лялька фея Усмішок. Вона вітає дітей і запрошує їх послухати пісеньку з мультфільму «Крихітка Ёнот» («Від посмішки стане всім світліше – і слону, і навіть маленької равлику ...»).

Дефектолог пропонує дітям уявити, що у групу приходить нова дитина та говорить, що з нею треба познайомитися за допомогою ласкавих імен. Діти по черзі виконують роль новачка та знайомляться з дітьми застосовуючи ласкаві імена.

### **Сюжетно-рольова гра «Познайомимось з ведмедиком»**

**Мета:** розвивати інтерес дітей один до одного, бажання запам'ятати імена однолітків; сприяти зближенню дітей,

встановленню доброзичливих відносин, формування вміння діяти узгоджено в грі виховувати активність, самостійність.

**Хід гри:**

Дефектолог приносить ведмедика: «Діти, це Ведмедик – Ласунчик. Він хоче привітатися з вами і пограти». Діти підходять до дефектолога, котрий говорить за Ведмедика: «Здрастуйте, діти! Я Ведмедик – Ласунчик! Я хочу з вами пограти. Але я не знаю, як вас звать. А може, назвати мені свої імена!? (Діти називають.) А ще голосніше, сміливіший. (Діти відповідають хором.) Ой, як багато імен, як багато дітей, я не можу запам'ятати. Краще я по колу пробігу, свою лапку протягну; хто ім'я своє назве, той мені лапку потисне». Дефектолог пояснює: «Ось як Ведмедик – Ласунчик задумав: він по колу піде; хто своє ім'я назве, той йому лапочку потисне». Мишка з жартами обходить дітей. Почувши ім'я дитини, він повторює його вголос і додає: «Яка гарна дівчинка Оля! Який веселий хлопчик Серьожа!» тощо. Діти посміхаються один одному. Потім Ведмедик – Ласунчик запрошує окремих дітей потанцювати з ним під бубон і спів, викликаючи їх в коло по іменах; інші діти плещуть у долоні. Танцюючи, Ведмедик заохочує дітей, повторює їх імена. На закінчення Ведмедик – Ласунчик прощається з дітьми.

Діти хором прощаються з Ведмедиком: «До побачення, Ведмедик! Повертайся скоріше до нас!».

***Сюжетно-рольова гра «Треба, треба вмиватися»***

**Мета:** формувати навички послідовного виконання ранкового туалету, розвивати самостійність, активність, пам'ять, мислення, виховувати турботливе ставлення до інших.

**Устаткування:** лялька, предмети ранкового туалету: зубна щітка, мило, рушник, гребінець, нічна піжама.

**Хід гри:**

Дефектолог приносить заспану ляльку і пропонує одному із дітей взяти на себе роль мами або тата для ляльки та показати їй як треба ввечері вмиватися, адже їй час до ліжка. Послідовність виконань дій проходить під нагулом дефектолога, за необхідності він надає підказки.

Спочатку посади ляльку у ванну (замість мила і губки можна використовувати кубик, кулька, шматочок поролону). Потім вимити їй голову шампунем (з пластмасовою баночки), умити її обличчя та почистити ляльці зубки (можна використовувати дитячу зубну щітку або паличку). Після чого вийняти ляльку із ванної та її витерти рушником, причесати її волосся гребінцем. Одягти на ляльку піжаму, дати їй можливість подивитися на себе у дзеркало, щоб зрозуміти, що вона чиста, красива та готова до сну, та покласти її спати.

### **Сюжетно-рольова гра: «Добрі ельфи»**

**Мета:** навчати виконувати та розуміти дії без вербального супроводу; розвивати вміння міжособистісної взаємодії та ігрових вмінь; виховувати активність, самостійність.

#### **Хід гри:**

Дефектолог сідає на килим, розсаджуючи навколо себе дітей.

Дефектолог: Колись давним-давно люди, борючись за виживання, змушені були працювати і вдень і вночі. Звичайно, вони дуже втомлювалися. Зглянулися над ними добрі ельфи. З настанням ночі вони стали прилітати до людей і, ніжно поглажуючи їх, ласкаво заколисувати добрими словами. І люди засипали. А вранці, повні сил, з подвоєною енергією бралися за роботу.

Зараз ми з вами розіграємо ролі стародавніх людей і добрих ельфів. Ті, хто сидить по праву руку від мене, виконують ролі цих трудівників, а ті, хто по ліву, – ельфів. Потім ми помінялися ролями. Отже, настала ніч. Знемагають від втоми люди продовжують працювати, а добрі ельфи прилітають і заколискують їх ... Розігрується безсловесне дійство.

### **Сюжетно-рольова гра «Білочка кличе на гостину»**

**Мета:** розвивати уявлення і практичні вміння культурного поведінки в ситуації «Я прийшов в гості»; формувати навички культурної поведінки, виховувати активність, самостійність.

#### **Хід гри:**

Білочка чекає в гості ведмедика і хом'ячка. Вона накриває на стіл і коментує свої дії.

**Білочка.** Тут я поставлю тарілочку з варенням, тут баночку з медом, його так любить ведмедик, тут горішки та насіння, ми їх з хом'ячком дуже любимо, і ще покладу на тарілку пиріжки з капустою.

Заходить ведмедик, він вітається, мие лапки та йде до столу.

**Ведмедик.** Ой як багато всього смачного! Як добре, білочка, що ти мене запросила!

**Білочка.** Почекаємо, ще прийде хом'ячок.

(Чується стук у двері та заходить Хом'ячок.)

Хом'ячок вітається з господаркою та Ведмедиком, вибачається за запізнення та питає де можна помити лапки.

Білочка запрошує Хом'ячка до столу. Він дякує та сідає за стіл. Білочка говорить, що можна починати пити чай і починає розливати гарячий напій.

**Ведмедик.** (коштує мед, котрий поклав на тарілочку) Який смачний мед! Треба і варення покуштувати.

**Хом'ячок.** Просить Ведмедика передати йому горішки. Він бере декілька штук та кладе собі на тарілочку. Дякує Ведмедикові.

**Білочка.** Рада, що до неї прийшли гості.

Усі разом п'ють чай.

Ведмедик і Хом'ячок дякують Білочці за гостинність та прощаються з нею.

### ***Роль музичних ігор та вправ у розвитку дитини з ООП***

Вчені зауважують, що заняття за музикотерапією реалізуються шляхом запровадження певних видів корекційно-розвивальної роботи і мають такий зміст:

- Рецептивне сприймання музики (чуттєве).
- Рухова релаксація та злиття з ритмом музики.
- Гра з іграшками.
- Музично-рухові ігри та вправи.
- Вокалотерапія (співи).
- Музикомалювання.
- Казкотерапія.
- Гра на дитячих шумових і музичних інструментах та ритмічна декламація.
- Дихальні та гімнастичні вправи під музики [Квітка, 2018: 259].

Всі види корекційно-розвивальної роботи задовольняють індивідуальні потреби кожної дитини, та серед усіх зупинилися саме на музично-рухових іграх та вправах, адже вони розвивають у дитини з ООП емоційну чуйність, музичний слух, розвивають вміння відгукуватися на добрі вчинки і почуття, активізують жагу до пізнання навколишньої дійсності та зацікавленість до пізнавальної діяльності, покращують загальний фізичний стан дитини вцілому.

## ПРАКТИЧНИЙ КЕЙС МУЗИЧНИХ ІГОР ТА ВПРАВ



### **Вправа на увагу**

Дітки у садок прийшли (*маршова ходьба*)  
І там ягоди знайшли (*рівномірне присідання*)  
Нахилялися, збирали (*нахили вперед*)  
Все у кошики складали (*імітування наповнення кошиків*)

А в саду ростуть:  
черешеньки (*легкий біг навшпиньки*)  
груші (*ходьба навшпиньки*)  
яблука (*приставний крок*)  
горішки (*боковий галоп*)  
персики і виноград – (*маршовий крок*)  
Разом це фруктовий сад!



### **Вправа на розвиток динамічного відчуття** **«Динамічні відтінки»**

Підготувати декілька комплектів різнокольорових квадратиків. Діти повинні вибрати з комплекту колір, який відповідає настрою прослуханого музичного твору, і розкласти відтінки кольору відповідно до динаміки).

### **Вправа з дитячими шумовими інструментами**

За сценарієм відтворюємо звуки природи:

ВІТЕР – маракаси, брязкальця;

ГУРКІТ ГРОМУ – барабани;

ПЕРШІ КРАПЛИНИ ДОЩУ – трикутник;

БЛИСКАВКА – тарілки.

Після кульмінації гроза поступово стихає. Знову сяє сонечко, пастушок грає на сопілці.

### **Гра «нам іграшки принесли»**

**Матеріал:** дитячі музичні інструменти: дудочка, дзвоник, музичний молоточок; кішка (м'яка іграшка); коробка.

#### **Хід гри:**

Музкерівник бере коробку, перев'язану стрічкою, дістає звідти кішку і співає пісню «Сіренька кішечка» В. Вітліна. Потім говорить, що у коробці знаходяться музичні іграшки, які кішка дасть дітям, якщо вони упізнають їх за звучанням.

Педагог непомітно від дітей (за невеликою ширмою) грає на музичних інструментах. Діти намагаються відгадати ці інструменти. Музкерівник дає іграшки дитині, а та дзвенить дзвоником (постукує музичним молоточком, грає на дудочці). Потім кішка передає іграшку іншій дитині. Одна і та сама дудочка не передається, бажано мати їх декілька.

### **Гра «Наша подорож»**

**Матеріал:** металофон, бубон, музичний трикутник, ложі музичний молоточок, барабан.

#### **Хід гри:**

Музкерівник пропонує дітям придумати невелику розповідь про свою по-дорож, яку можна зобразити на якому-небудь музичному інструменті.

Музкерівник. Оля вийшла на вулицю, спустилася по сходах (грає на металофоні). Побачила подружку, яка дуже добре стрибала через скакалку. Ось такі (ритмічно ударає в барабан) Олі теж захотілося стрибати, і вона побігла додому за скакалкою, перестрибуючи через сходинок (грає на металофон. Мою розповідь ви можете продовжити або придумати свою розповідь.

### **Гра «До нас завітали гості»**

**Матеріал:** рукавичний театр (ведмідь, зайчик, конячка, пташка); бубни; металофон; музичний молоточок; дзвоник.

#### **Хід гри:**

Музкерівник пропонує дітям підійти до нього.

Музкерівник. Діти, сьогодні до нас у гості повинні завітати іграшки.

Чується стукіт у двері. Музкерівник підходить до дверей і непомітно надягає на руку ляльку ведмедика.

Музкерівник (*голосом ведмедика*). Здрастуйте, діти, я завітав до вас у гості, щоб із вами грати і танцювати. Оленко, зіграй мені на бубні, я потанцюю!

Дівчинка поволі ударає в бубон, ведмедик у руках вихователя ритмічно «переступає» з ноги на ногу. Діти плескають у долоньки.

Аналогічно музкерівник обіграє прихід решти іграшок. Зайчик «стрибає» під швидкі удари молоточком на металофоні, конячка «скаче» під чіткі ритмічні удари музичного молоточка, пташка «летить» під дзеленчання дзвоника.

### **Роль рухливих ігор в розвитку дитини з ООП**

Обумовлена тим, що вона активізує всі системи організму: кровообіг, дихання, зір, слух та підвищує емоційний фон дитини і це підтверджує оздоровчий ефект рухливих ігор. Відомо, що діти з різними відхиленнями у стані здоров'я (з патологією зору, слуху, наслідками дитячого церебрального паралічу, з проблемами інтелекту та ін.) мають різні фізичні можливості, і це необхідно враховувати під час проведення рухливих ігор.

## ПРАКТИЧНИЙ КЕЙС РУХЛИВИХ ІГОР



### **Гра «Кого не стало?»**

#### **для дітей з порушенням опорно-рухового апарату**

**Завдання:** тренувати в ходьбі по колу, побудові в коло. Розвивати спостережливість, вміння діяти за командою. Розвивати вміння реагувати на сигнал, узгоджувати свої рухи з рухами інших дітей. Розвивати і корегувати фізичні якості, координаційні здібності. Сприяти розвитку мовлення, розвивати увагу, витримку. Виховувати впевненість у собі, позитивні емоції, доброзичливість, дружні стосунки з однолітками.

**Обладнання:** тканина (100\*100 см) (хустина).

#### **Хід гри:**

Діти стоять у колі, крокують на місці (по колу), промовляючи: Ми в лісочку гуляли, Все навкруг розглядали, Між деревами ходили І дружечка загубили. Потім гравці повертаються спиною в коло, заплющують очі, а дорослий накриває ковдрою одну дитину. За командою «Повернись», гравці повертаються в коло та розплющують очі. Дорослий запитує: « Кого не стало?». Гравці повинні назвати ім'я дитини, яка захована під ковдрою. Гра продовжується.

### **Гра «Знайди собі пару»**

#### **для дітей з порушенням інтелекту**

**Завдання:** тренувати в ходьбі врозтіч, шикунанні парами. Розвивати спостережливість, вміння виконувати

рухи відповідно до тексту та реагувати на сигнал. Розвивати вміння узгоджувати свої рухи з рухами інших дітей. Розвивати і корегувати фізичні якості, координаційні здібності. Розвивати мовлення, увагу, пам'ять. Виховувати інтерес до фізичних вправ. Виховувати прагнення бути веселим та здоровим.

**Обладнання:** бубон.

**Хід гри:**

Діти стають парами.

Дорослий: Кожен пару свою має, Порядок грається, гуляє. За сигналом розійдись (удар в бубон), Пострибай та посміхнись. Майданчиком пройди... Пару знову свою знайди! За умовним сигналом дорослого (удар в бубон) діти розходяться або розбігаються майданчиком. За наступним сигналом (слова «Знайди собі пару») діти стають парами та під удари в бубон крокують парами майданчиком. Тому, хто довго шукає пару, кажуть: (Ім'я дитини), поспішай, Швидше пару обирай!

### **Гра «Дощик»**

#### **для дітей з порушенням мовлення**

**Завдання:** вправляти в ходьбі, бігу, побудові в коло. Розвивати вміння виконувати рухи відповідно до темпу мовлення. Виховувати впевненість у собі, позитивні емоції, доброзичливість, дружні стосунки з однолітками. Сприяти розвитку мовлення, розвивати увагу.

**Обладнання:** костюм (маска, синя накидка тощо) Хмари, парасольки (2-3 шт.).

**Хід гри:**

Діти йдуть по колу, тримаючись за руки, у повільному темпі, та промовляють: Іди, іди, дощику, Зваримо тобі борщику. Поставимо в куточку на терновім пруточку. Діти присідають, стукають пальчиком об підлогу, вдаючи хлюпання краплини дощу: Хлюп, хлюп, хлюп! Далі діти знову йдуть по колу у середньому темпі, промовляючи: Крапля – раз, крапля – два! Діти зупиняються, плещуть в долоні, не поспішаючи – Крап, крап, крап! Знову беруться за руки, біжать по колу у повільному темпі – Стали краплі поспішати, Крапля краплю доганяти – Діти зупиняються, плещуть в долоні швидко – Крап, крап, крап, крап, крап,

крап, крап! Виходить дорослий, одягнений у костюм Хмари: Швидко, діти, поспішайте, Під парасольки всі тікайте! Діти біжать у задалегідь домовлене місце.

### **Гра «Передай дзвоник» для дітей з порушенням зору**

**Завдання:** тренувати в побудові в коло. Розвивати спостережливість, вміння діяти за командою, узгоджувати свої рухи з рухами інших дітей. Розвивати і корегувати фізичні якості, координаційні здібності. Виховувати інтерес до фізичних вправ. Виховувати прагнення бути веселим та здоровим.

**Обладнання:** дзвоники, бубонці тощо (2 шт.)

**Хід гри:**

Гравці стоять у колі на відстані витягнутих рук один від одного. У двох гравців, які стоять один навпроти одного по діаметру кола, у руках по дзвонику. За командою дорослого гравці починають швидко передавати дзвоник одне одному по колу, вправо або вліво (домовитися перед початком гри). Якщо під час передавання у когось з гравців одночасно будуть два дзвоники, він програє, а дзвоники повертаються у вихідне положення і гра продовжується. Виграє гравець у руках якого жодного разу одночасно не було двох дзвоників. У процесі гри кількість дзвоників можна збільшувати. Примітка. Дзвоник передається тільки тому гравцеві, який стоїть поруч. Не передавати дзвоник, минаючи одного чи декількох гравців.

### **Гра «Естафета з перенесенням м'ячів» для дітей з порушенням слуху**

**Завдання:** тренувати в швидкому бігу, шикунанні в колону, вміння діяти командно. Розвивати вміння реагувати на сигнал, узгоджувати свої рухи з рухами інших дітей. Розвивати увагу, пам'ять. Сприяти розвитку сили, швидкості. Виховувати впевненість у собі, позитивні емоції, доброзичливість, дружні стосунки з однолітками.

**Обладнання:** 4 набивних м'ячі (1,5 кг), 4 обручі, 2 фішки (кегли).

**Хід гри:**

Від лінії старту на відстані 6 і 9 м лежать обручі. Перші учасники тримають у руках по два набивні м'ячі. За сигналом вони вибігають і кладуть у кожний обруч по

м'ячу, повертаються назад і передають естафету іншому гравцеві, який збирає м'ячі і так далі. Виграє команда, яка першою закінчить естафету. Примітка: 1. Якщо м'яч викотився з обруча, його потрібно покласти назад. 2. Гравцям обов'язково оббігати фішку.

## **Роль ЛЕГО конструювання в розвитку дитини з ООП**

Пов'язана із спроможністю навчитися граючись та у процесі гри поєднувати елементи гри з експериментальною діяльністю, розвиває творчі здібності, вміння взаємодіяти в групі, самостійно вирішувати оставлені конструкторські завдання, корекція та розвиток сенсорної сфери, дрібної і загальної моторики, координації «окорука», просторових уявлень та логічного мислення [Лапін, 2018: 269]. Використання лего-конструювання в освітньо-виховному процесі ЗДО стимулює дітей до пізнавальної діяльності, позитивно впливає на психофізичний розвиток, підвищує мотивацію до навчання, тому що процес конструювання потребує знань практично з усіх освітніх галузей (мистецтво, українська мова, математика, природничі науки).

Таким чином, ігрова діяльність дітей з ООП допомагає дитині відчувати власні можливості, здобути впевненість у собі і той загальний запас знань, який потрібен дитині для успішної соціалізації в подальшому житті.

## **ПРАКТИЧНИЙ КЕЙС – ЛЕГО-КОНСТРУЮВАННЯ**



### **«Передай цеглинку»**

**Мета:** Розвивати координацію руху.

**Матеріал:** 1 велика цеглинка LEGO.

**Хід гри:**

Ведучий заплющує очі. Діти стоять у колі і за командою ведучого: «Передавай», швидко передають цеглинку один одному. Коли ведучий скаже: «Стоп», він відкриває очі. У кого з дітей виявився цеглинка, той стає ведучим.

### **«Розклади за кольором»**

**Мета:** Закріпити колір деталей конструктора LEGO.

**Матеріал:** цеглинки LEGO синього, червоного, жовтого, зеленого, білого кольорів 2x2, 5 коробок відповідного кольору.

**Хід гри:**

Діти по команді ведучого розкладають цеглинки LEGO по коробочках відповідно до кольору.

### **«Сонечко і дощик»**

**Мета:** Учити дітей ходити і бігати врозтіч, діяти за сигналом. Вчити дітей викладати з LEGO конструювання промінці до сонечка і краплинки до хмарки. Розвивати швидкість і спритність, координацію «око-рука», дрібну моторику рук. Формувати сенсорні основи сприймання. Виховувати бажання грати спільно і конструювати з LEGO.

**Матеріал:** LEGO конструктор, таблички, парасолька, зображення хмарки та сонечка.

**Ключові слова:** колір, викладання

**Хід гри:**

Поділіть дітей на підгрупи та покажіть зображення хмарки та сонечка. Запропонуйте дітям викласти сонечку промінці (жовтого кольору), до хмарки краплинки (синього кольору). Діти вибирають LEGO цеглинки потрібного кольору до зображених сонечка і дощичка.

### **«Не такий»**

**Мета:** розвивати зорово-моторну координацію, відчуття кольорів та відтінків, уважність.

**Матеріал:** коробка з цеглинками 2x2 різних кольорів.

**Хід гри:**

Діти будують башту, ставлячи по черзі цеглинку не такого кольору, як поставив попередній гравець.

**«Будь уважним подивись, так як я робити вчись»**

**Мета:** розвивати у дітей увагу, пам'ять; закріплювати знання про кольори; формувати у дітей кількісну і порядкову лічбу.

**Матеріал:** комплект цеглинок 2x2 – червоного, синього, зеленого, жовтого, салатого, помаранчевого кольорів для кожної дитини; непрозора тканина.

**Хід гри:**

Діти сидять напівколом на килимі. Педагог демонструє цеглинки різних кольорів викладені у рядок та після слів: «Будь уважним подивись, так як я робити вчись» – пропонує дітям запам'ятати розміщення цеглинок за кольором. Після цього педагог накриває цеглинки непрозорою тканиною і просить кожну дитину відтворити порядок розташування цеглинок за відповідним кольором.

Можна ускладнити завдання запропонувавши дітям цеглинки різних кольорів і різних форм.

**«Знайди пару»**

**Мета:** розвивати увагу, зорову пам'ять, координацію рухів та швидкість реакції дітей. Закріпити знання про кольори і форму, про поняття «однаковий-різний».

**Матеріал:** цеглинки різних кольорів, форм.

**Хід гри:**

Діти сидять в колі, в центрі якого знаходяться цеглинки різного кольору і форми. Кожен із учасників отримує свою цеглинку.

Завдання:

- знайти пару до своєї цеглинки із тих, що у центрі кола.
- якого кольору цеглинка.
- що такого ж кольору знаходиться навколо.
- які предмети довкола відповідають формі цеглинки.

**«Що зайве?»**

**Мета:** Учити знаходити зайвий предмет серед цеглинок LEGO, розрізняти цеглинки за кольором і формою; пояснювати: чому ця цеглинка зайва. Розвивати логічне мислення, уважність. Розвивати спостережливість;



**Матеріал:** цеглинки 2x2 різні за кольором, цеглинки 2x4.

**Хід гри:**

Поділити дітей на підгрупи;

Роздати дітям 3 – 4 цеглинки однакових за кольором і формою та по одній відмінній від них за будь-якою ознакою.

- Яка цеглинка зайва?
- Чому зайва ця цеглинка ?
- Чим ці цеглинки схожі ?
- Чим відрізняються ?
- Що можна побудувати з цих цеглинок ?

**Список використаних і рекомендованих джерел:**

1. Базовий компонент дошкільної освіти / Наук. кер.: Т. О. Піроженко; Авт. кол-в: Байер О. М., Безсонова О. К., Брежнєва О. Г., Гавриш Н. В. [та ін.]. МОНУ: Наказ від 12.01.2021 р. №33 «Про затвердження Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) нова редакція».
2. URL:[https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf).
3. Кравченко Г. Ю. Інклюзивна освіта в ДНЗ / Г. Ю. Кравченко, Г. О. Сіліна. Харків: Вид-во «Ранок», 2018. 176 с.
4. Особлива дитина в інклюзивному навчальному закладі: навч.-метод. Комплект: «Програма розвитку дошкільників з особливими потребами в інклюзивному середовищі ДНЗ» (навчальна програма); «Особлива дитина в інклюзивному навчальному закладі»(навчально-методичний посібник); «Організаційно-методичні основи інклюзивного середовища ДНЗ» (методичні рекомендації) / уклад.: Л. В. Коваль, Н. М. Компанець, Н. О. Квітка, А. В. Лапін, І. В. Луценко. К.: Вид. ФОРМ Симоненко О. І., 2018. 380 с.
5. Куренкова А. В. Сюжетно-рольові ігри соціального спрямування для дітей з інтелектуальними порушеннями старшого дошкільного віку: методичний посібник. Суми, 2020. 111 с.

6. Кушнір Л. Ю. Дидактичні ігри з використанням конструктора LEGO для дітей дошкільного віку. Навчально-методичний посібник. Брусилів: Брусилівського ЗДО «Віночок», 2020. 38 с.
7. Чеснокова Л. В. Заняття з логоритміки для дітей із вадами мовлення. [Текст]/Л. В. Чеснокова, О. І. Золоторьова. Х.: Вид. група «Основа», 2020. 160 с.