

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: **«ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ІНКЛЮЗИВНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИХОВАТЕЛІВ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ
ОСВІТИ»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0122-з
спеціальності 012 «Дошкільна освіта»
освітньо-професійної програми «Дошкільна освіта»
М. М. Соболю

Керівник: доцент кафедри дошкільної та початкової
освіти, к. пед. н., доц. _____ Ю. Є. Зубцова

Рецензент: доцент кафедри дошкільної та початкової
освіти, к. пед. н., доц. _____ О. О. Самсонова

Запоріжжя
2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки та психології
Кафедра дошкільної та початкової освіти
Рівень вищої освіти магістр
Спеціальність 012 Дошкільна освіта
Освітньо-професійна програма Дошкільна освіта

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри _____
« ____ » _____ 2023 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ (СТУДЕНТОВІ)

Соболь Марині Миколаївні

- 1. Тема роботи:** «Гейміфікація як засіб розвитку інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти»
керівник роботи Зубцова Юлія Євгенівна, доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, к. пед. н.
затверджені наказом ЗНУ від «26» вересня 2023 року № 1505-с
- 2. Строк подання студентом роботи:** 28.11.2023 р.
- 3. Вихідні дані до роботи:** аналіз та узагальнення психолого-педагогічної, соціальної й філософської літератури.
- 4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):** з'ясувати сутність поняття «гейміфікація», «інклюзивна освіта», «інклюзивна компетентність»; визначити вплив застосування гейміфікації у формуванні інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти; визначити особливості впровадження гейміфікації в умовах закладу дошкільної освіти; обґрунтувати модель формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти; визначити компоненти, рівні та показники сформованості інклюзивної компетентності вихователів; дослідити рівень сформованості інклюзивної компетентності розробити методичні рекомендації щодо впровадження гейміфікації у роботу закладу дошкільної освіти.
- 5. Перелік графічного матеріалу:** 7 таблиць, 23 рисунки з результатами дослідження.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Зубцова Ю. Є.	02.10.2022 р.	02.10.2022 р.
Розділ 1	Зубцова Ю. Є.	04.11.2022 р.	04.11.2022 р.
Розділ 2	Зубцова Ю. Є.	23.03.2023р.	23.03.2023р.
Висновки	Зубцова Ю. Є.	07.09.2023р.	07.09.2023р.

7. Дата видачі завдання: 02.10.2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ п/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	жовтень	виконано
2	Аналіз наукових джерел	листопад	виконано
3	Написання вступу	грудень-березень	виконано
4	Написання першого розділу	квітень-вересень	виконано
5	Написання другого розділу	вересень	виконано
6	Написання висновків	жовтень	виконано
7	Оформлення роботи, рецензування	жовтень-листопад	виконано
8	Захист	грудень	

Студент _____ М. М. Собо́ль
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Ю. Є. Зубцова
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль

Нормоконтролер _____ Т. В. Турбар
(підпис) (прізвище та ініціали)

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 50 с., 7 таблиць, 19 рисунків, 40 джерел.

Мета дослідження: теоретичне та практичне обґрунтування гейміфікації як засобу формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

Об'єкт дослідження: процес формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

Предмет дослідження: формувальні заходи, що забезпечують результативну сформованість інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

Методи дослідження: аналіз та узагальнення наукових джерел; спостереження, опитування.

Теоретичне значення: обґрунтувати процес гейміфікації як засобу формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти, що забезпечують правильно підібрані форми та методи роботи у формуванні інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти, визначено етапи формування інклюзивної компетентності, принципи впровадження гейміфікації.

Практичне значення: інтегрування гейміфікації до освітнього процесу закладу дошкільної освіти, використання означеного засобу у формуванні інклюзивної компетентності вихователів, розроблення методичних рекомендацій щодо формування інклюзивної компетентності вихователів у закладі дошкільної освіти.

Галузь використання: заклади дошкільної освіти.

ІНКЛЮЗИВНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ, ІНКЛЮЗИВНА ОСВІТА,
ГЕЙМІФІКАЦІЯ, ВИХОВАТЕЛЬ, ЗАКЛАД ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ, ДІТИ З
ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНІМИ ПОТРЕБАМИ

SUMMARY

Sobol M. M. Gamification as a means of developing the inclusive competence of preschool teachers

The qualification work consists of an introduction, 2 parts, conclusions, a list of used literature (40 items, 5 of foreign origin) and 1 appendix on 2 pages.

The study reveals the problem of forming the the problem of formation of inclusive competence of educators.

The purpose of the research: theoretical and practical substantiation of gamification as a means of forming inclusive competence of preschool teachers.

The research tasks:

- 1) to find out the essence of the concept of “gamification”, “inclusive education”, “inclusive competence”;
- 2) to determine the influence of the use of gamification in the formation of inclusive competence of teachers of preschool education institutions;
- 3) to determine the peculiarities of the implementation of gamification in the conditions of a preschool education institution, to substantiate the model of formation of inclusive competence of educators of preschool education institutions;
- 4) to determine the components, levels and indicators of the formation of inclusive competence of educators;
- 5) investigate the level of formation of inclusive competence of preschool teachers;
- 6) develop methodical recommendations for the implementation of gamification in the work of a preschool education institution.

The object of research of the process of forming the inclusive competence of preschool teachers.

The research subject: formative measures that ensure the effective development of the inclusive competence of educators of preschool education institutions.

The part 1 “Theoretical foundations of the formation of of forming the the

problem of formation of inclusive competence of educators». In the course of the study, the essence of the concepts «inclusive competence», “gamification” was determined, the task and the content of the formation of inclusive competence were revealed. In the course of the study, the features of gamification in preschool education were determined. The purpose of gamification: attracting the attention of pupils, increasing their interest in solving tasks, promoting the further application of knowledge; motivational direction of gamification: is the main direction of development of information and communication technologies in preschool education; the main principle of gamification: feedback from pupils to adjust the learning process through the game with step-by-step immersion in the topic without losing attention.

The part 2 “Methodology of formation formation of forming the the problem of formation of inclusive competence of educators” presents the levels and indicators of the formation of inclusive competence of educators have been determined. In the course of the study, a diagnosis of the formation of the inclusive competence of educators on the basis of the preschool education institution of the Bilenkiv community was carried out. As a result of the ascertainment stage of the experiment, it was determined that a certain percentage of educators have low formation of the specified competence.

We have developed methodological recommendations for forming the the problem of formation of inclusive competence of educators.

The results of this research can be can be used by educators of preschool education institutions in the organization of the educational process in the preschool education institution.

Keywords: research competence, project, experiment, pedagogical conditions, experiment, observation, preschool education institution.

ЗМІСТ

Вступ.....	8
Розділ 1. Теоретичні аспекти гейміфікації як засобу розвитку інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.....	13
1.1. Теоретичні засади гейміфікації в дошкільній освіті.....	13
1.2. Застосування гейміфікації у закладі дошкільної освіти в умовах дистанційної освіти	25
1.3. Інклюзивна компетентність вихователів закладів дошкільної освіти.	30
Розділ 2. Методика формування інклюзивної компетентності вихователів засобами гейміфікації.....	37
2.1. Застосування гейміфікації як засобу розвитку інклюзивної компетентності вихователів.....	37
2.2. Дослідження рівнів сформованості інклюзивної компетентності вихователів	42
2.3. Методичні рекомендації щодо формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти засобами гейміфікації.....	51
Висновки.....	55
Список використаних джерел.....	58
Додатки.....	62

ВСТУП

На сьогодні, в умовах розвитку освіти вченими зазначається, що з кожним роком дітей з особливими освітніми потребами стає дедалі більше, це зумовлено різними причинами та впливом факторів на здоров'я дитини (спадковість, інфекції матері під час вагітності, хвороби, захворювання психічної нервової системи, вплив факторів навколишнього світу). Тому, одним із викликів освіти сьогодні є організація ефективної інклюзивної освіти, впровадження реформ, які сприятимуть комфортному перебуванню дитини з особливими освітніми потребами у суспільстві. Тому важливо на сьогодні формувати у педагогів закладів дошкільної освіти знання, вміння та навички працювати з дітьми з особливими потребами. Нажаль за спостереженнями та відгуками самих вихователів закладів дошкільної освіти, вони вважають, що не готові працювати з дітьми які мають порушення психофізичного розвитку. Така позиція педагогів спричинена деякими причинами, як недостатня кількість знань про дітей з особливими освітніми потребами, їх можливі порушення у розвитку, показники цих порушень, і найголовніше знання як працювати з такими дітьми. Навіть якщо не в кожному закладі дошкільної освіти є інклюзивна група вихователі також повинні вміти працювати з такими дітьми, адже перед встановленням діагнозу дитина може потрапити до групи звичайного розвитку, де вихователь має застосувати індивідуальний підхід. Отже на сьогодні постає актуальним питання формування знань, вмінь та навичок педагогів працювати в умовах інклюзивної освіти, що є складовими формування інклюзивної компетентності вихователя.

Формування інклюзивної компетентності вихователя має розпочинатись із закладу освіти в якому навчається майбутній вихователь. На сьогодні у закладах вищої освіти викладачі повинні враховувати запит сьогодення та надати студентам знання щодо роботи в інклюзивних групах та з дітьми з особливими освітніми потребами. Але якщо вихователь вже сформований фахівець, який закінчив заклад вищої освіти багато років тому, постає питання, як педагогу

отримати знання та почувати себе впевнено на посаді у разі потреби роботи з дитиною з особливими освітніми потребами. Педагоги мають проходити перенавчання, адже вихователь це та людина яка навчається протягом усього життя. Тому у закладі дошкільної освіти вихователі-методисти та адміністрація повинні підбирати сучасні методи перенавчання та надання сучасних знань педагогам. На сьогодні методів навчання дуже багато, особливої актуальності набувають діяльнісні методи, які передбачають отримання знань через практичну діяльність. Одним із сучасних методів є гейміфікація.

Питання введення гейміфікації як засобу навчання та інструменту освіти досліджують сучасні науковці А. Мельничук, Н. Кудикіна, С. Воробйова, В. Рижук, П. Колосов, О. Жорник та інші. На сьогодні ігри активно впроваджуються в освітній процес закладів освіти різних ланок (дошкільної ланки, початкової, середньої школи, закладів вищої освіти). У працях вчених зазначається, що гра постає унікальним методом навчання, завдяки якому знання отримувати можуть не тільки діти, а й дорослі.

За думкою В. Сухомлинського, кожна доросла людина в душі є дитиною, їй подобається гра. У Базовому компоненті дошкільної освіти зазначено, що гра є провідною діяльністю дітей дошкільного віку, у якому діти засвоюють знання.

Гра може бути і засобом отримання знань дорослими. Тому враховуючи вище зазначене вихователі методисти у закладі дошкільної освіти для удосконалення та поповнення знань вихователів мають використовувати гру.

Питання гейміфікації в умовах сучасної освіти є новим та актуальним. Адже враховуючи особливості сучасного покоління дітей, їх кліпове мислення та більшість проведеного часу у гаджетах, дітям цікава така діяльність[10, с. 8].

Питання поняття гейміфікації стало центром дослідження сучасних вчених С. Міллера, К. Вербаха, та інших. Вчені зазначають, що гра сприяє виробленню вмінь та навичок, вміння орієнтуватись у будь якій ситуації та є унікальним як традиційним так і сучасним методом навчання. Саме поняття «гри» на сьогодні немає одного чіткого визначення, адже воно багатогранне та багатовекторне. З кожним роком з появою нових умов та інструментів організації гри вона набуває

більшої забарвленості та можливості реалізації знань дітей та їх життєвого досвіду.

Гра у навчанні дорослих є дискурсом досліджень багатьох вчених, які вважають, що у процесі ділової, рольової чи іншої видів ігор доросла людина краще засвоює знання, адже отримує їх через практичну діяльність. Кожен віковий період життя дитини, на думку психологів є сприятливим для ігрової діяльності. Гра є забарвленням емоційної сфери особистості, можливістю відкрити для себе нові сторони, визначити труднощі.

Гра є також засобом встановлення контакту між людьми. На сьогодні ігри використовуються з метою навчання не тільки у сфері освіти, а також і у великих корпораціях та компаніях, фірмах, бізнесі та інших сферах. За допомогою гри у працівників актуалізують знання, надають нові та закріплюють вже набуті знання. Гру у різних сферах для навчання використовують під час тренінгів, семінарів, практикумів, колоквиумів, зборів та інших формах організації роботи.

У закладі дошкільної освіти вихователі кожного дня працюють з організацією гри дітей, дотримуються правил та умов такої діяльності, збереження безпеки дітей. Педагог має знати все про гру, від теорій походження до видів та елементів організації гри. Тому вихователі-методисти мають надати педагогам можливість самостійно прожити та відчувати процес гри, отримати емоції від гри, засвоїти у її процесі знання, вміння та навички з певної теми. Форми застосування гри у навчанні вихователів, вихователі-методисти мають право обирати самостійно, але враховувати специфіку теми, яку необхідно донести до педагогів. Саме від правильно підібраної гри відповідно до тематики залежатиме її ефективність та сприйняття дорослими.

Науковцями визначено, що починаючи з дошкільного віку, який визначається сензитивним для засвоєння знань, вмінь та навичок, необхідно якомога частіше проводити гру з дітьми, саме тоді, у дорослому житті особистість зможе пригадати свій ігровий досвід дитинства. Вище зазначені аспекти зумовлюють вибір теми нашого дослідження «Гейміфікація як засіб розвитку інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти».

Мета дослідження полягає у теоретичному та практичному обґрунтуванні гейміфікації як засобу формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

Завдання дослідження:

1. З'ясувати сутність поняття «гейміфікація», «інклюзивна освіта», «інклюзивна компетентність».

2. Визначити вплив застосування гейміфікації у формуванні інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

3. Визначити особливості впровадження гейміфікації в умовах закладу дошкільної освіти, обґрунтувати модель формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

4. Визначити компоненти, рівні та показники сформованості інклюзивної компетентності вихователів.

5. Дослідити рівень сформованості інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

6. Розробити методичні рекомендації щодо впровадження гейміфікації у роботу закладу дошкільної освіти.

Об'єкт дослідження – процес формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

Предмет дослідження – формувальні заходи, що забезпечують результативну сформованість інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

Для досягнення мети та завдань дослідження використано такі методи:

- теоретичні: аналіз соціологічної, психологічної, педагогічної, методичної, навчальної, навчально-методичної літератури та педагогічних досвідів роботи педагогів щодо формування інклюзивної компетентності вихователів та запровадження в роботу закладу дошкільної освіти гейміфікації;

- емпіричні: діагностичні (анкетування, опитування, бесіди, спостереження, творчі, інтерактивні вправи, відкриті завдання та ігри) для визначення рівнів сформованості інклюзивної компетентності вихователів

закладів дошкільної освіти, доведення доцільності та ефективності моделі формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

Теоретичне значення полягає в обґрунтуванні процесу гейміфікації як засобу формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти, що забезпечують правильно підібрані форми та методи роботи у формуванні інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти, визначенні етапів формування інклюзивної компетентності, принципи впровадження гейміфікації.

Практичне значення дослідження полягає в інтегруванні гейміфікації до освітнього процесу закладу дошкільної освіти, використання означеного засобу у формуванні інклюзивної компетентності вихователів, розробленні методичних рекомендацій щодо формування інклюзивної компетентності вихователів у закладі дошкільної освіти.

Результати дослідження можуть бути застосовані вихователями-методистами, вихователями, керівниками закладів дошкільної освіти та іншими педагогічними працівниками у власній методичній, практичній діяльності задля гейміфікації освітнього процесу закладу дошкільної освіти та формуванні інклюзивної компетентності вихователів.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ІНКЛЮЗИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИХОВАТЕЛІВ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

1.1. Теоретичні засади гейміфікації в дошкільній освіті

Питання гейміфікації освітнього процесу є сучасним та актуальним на сьогодні, якому присвячують свої праці вчені. У сучасній науці це питання ще не досліджено, з огляду на його термін визначення, є дискурсом подальших досліджень науковців. Феномен «гейміфікація» має свої сторони та теорії, на сьогодні він ще потребує уточнення та контекстуального аналізу. Для подальшого нашого дослідження вважаємо необхідним розкрити сутність поняття «гейміфікація».

На думку М. Радкевич «гейміфікація» визначається як процес використання ігрового мислення і динаміки ігор для залучення дітей та дорослих до вирішення певних завдань, перетворення освітнього процесу у гру [10, с. 28].

На думку В. Рижук гейміфікація – це процес використання ігрових механізмів в неігровому середовищі для досягнення поставлених цілей. Гра постає як інновація у будь-якому процесі навчання [8].

На думку Н. Кудикіної, технічної точки зору, «гейміфікація» визначається як застосування у програмному забезпеченні, інтернет-сайтах підходів, що характерні до комп'ютерних технологій, з метою залучення споживачів підвищення їх інтересу та уваги до вирішення різних задач та завдань [20].

Як зазначає, І. Мамур «гейміфікація» – це один із сучасних напрямів засвоєння інформації та навчання. На думку науковця, така технологія має велику перевагу над традиційними технологіями навчання та способами отримання знань. Гейміфікація є новітнім, цікавим підходом донесення інформації до учасників процесу, зокрема і освітнього [13].

Як зазначено у Оксфордському словнику «ігрофікація» (гейміфікація) – це застосування типових елементів ігрового процесу, що визначається певними змаганнями, підрахунком балів, наявністю правил гри, що зумовлює учасників цього процесу до взаємодії [16].

Н. Пеллінг, британський програміст, який є розробником даних комп'ютерних технологій та першим відкрив термін «гейміфікація», визначає його характеристику, як форму донесення інформації до учасників процесу діяльності, залучення їх та сприяння активної взаємодії. Програміст у своїх дослідженнях наголошує, що між писанням крейдою на звичайній дошці та застосовуючи маркер на інтерактивній, різниці у цій діяльності немає, тобто такий шлях є лише формою донесення інформації. Вчений зазначає, що це поняття може бути застосоване у різних сферах, професіях. Гейміфікація не є центром тільки освітньої спрямованості, може бути реалізована у інших науках.

На думку О. Жорник, «гейміфікація» визначається як різне застосування підходів що характерно комп'ютерним іграм в програмних інструментах для різних процесів з метою залучення користувачів та інших учасників до діяльності. Вчений зазначає, що вище охарактеризоване поняття є трендом у сучасній освіті різних ланок (дошкільної, початкової школи, середньої освіти і навіть закладів вищої освіти) [22].

З огляду на аналіз сучасної літератури та досліджень вчених щодо трактування поняття «гейміфікація» нами визначене власне авторське поняття. «Гейміфікація» – це ігровий процес, який має місце в різних сферах діяльності людей, передбачає сприяння залучення учасників до взаємодії за допомогою засобів гри та комп'ютерних можливостей і технологій.

Поняття гейміфікація ще зазначається як геймізація, геймеризація, ці слова у науковій літературі ототожнюються, визначаються як синоніми слова гейміфікація. Отже нами здійснено багатовекторний аналіз феномена «гейміфікація», зведені результати сучасних підходів характеристики сутності поняття «гейміфікація» якого представлені у таблиці 1.1.

Сучасні підходи характеристики сутності поняття «гейміфікація»

Дослідники	Сутність поняття «гейміфікація»
М. Радкевич	«Гейміфікація» визначається як процес використання ігрового мислення і динаміки ігор для залучення дітей та дорослих до вирішення певних завдань, перетворення освітнього процесу у гру.
В. Рижук	«Геміфікація» – це процес використання ігрових механізмів в неігровому середовищі для досягнення поставлених цілей. Гра постає як інновація у будь-якому процесі навчання.
Н. Кудикіна	«Гейміфікація» – це застосування у програмному забезпеченні, інтернет-сайтах підходів, що характерні до коп'ютерних технологій, з метою залучення споживачів підвищення їх інтересу та уваги до вирішення різних задач та завдань.
І. Мамур	«Гейміфікація» – це один із сучасних напрямів засвоєння інформації та навчання.
Оксфордський словник	«Ігрофікація» (гейміфікація) – це застосування типових елементів ігрового процесу, що визначається певними змаганнями, підрахунком балів, наявністю правил гри, що зумовлює учасників цього процесу до взаємодії.
Н. Пеллінг	«Гейміфікація» характеристика як форма донесення інформації до учасників процесу діяльності, залучення їх та сприяння активної взаємодії.

Продовження таблиці 1.1

О. Жорник,	«Гейміфікація» – це різне застосування підходів що характерно комп'ютерним іграм в програмних інструментах для різних процесів з метою залучення користувачів та інших учасників до діяльності.
Нами власне визначене авторське поняття	«Гейміфікація» – це ігровий процес, який має місце в різних сферах діяльності людей, передбачає сприяння залучення учасників до взаємодії за допомогою засобів гри та комп'ютерних можливостей і технологій.

В умовах сьогодення освітній процес має відбуватись на засадах дитиноцентризму, компетентнісному підходу до навчання та виховання дітей. Педагоги мають забезпечити освітній процес з урахуванням організації різноманітних видів діяльності. Одним із таких урізноманітнень може бути гейміфікація.

Основні питання гейміфікації висвітлені у працях видатних науковців, Є. Крюкова, С. Переяславської, О. Америкдзе, Л. Костюченко, І. Новик.

З урахуванням того, що поняття гейміфікації є відносно новим, проблеми його впровадження у різні сфери особистості вже висвітлені у працях Л. Ткаченко, А. Бершадського, Д. Попова, Н. Янко, А. Митєвої та інших.

На сьогодні у стрімкому розвитку комп'ютерних технологій та гаджетизації постає питання значення геймтехнологій для особистості дитини. Перше, що надають такі технології це емоції, та емоційного забарвлення ігрової діяльності, освітнього процесу у разі впровадження цих технологій. На думку вчених геймтехнології можуть забезпечити раціональне навчання дитини, отримання та засвоєння нею знань.

На думку науковців, у практичній діяльності із комп'ютерними іграми та технологіями дитина краще засвоюватиме знання. На думку А. Бершадського,

вплив цих технологій на засвоєння знання дітей можна перевірити через надання їм сприйняти матеріал у різних видах діяльності і потім проаналізувати як краще запам'ятовуються знання. Ефективність даної технології у порівнянні з іншими представлена на рисунку 1.1.



Рисунок 1.1. Рівні засвоєння знань у різних видах діяльності

З огляду на вище зазначену схему, можна зробити висновок що засвоєння знань краще відбувається у практичній діяльності.

Гра як складова і основа гейміфікації є найбільш дієвим способом навчання в різних сферах. Гра, як поняття є дискурсом досліджень багатьох вітчизняних, сучасних українських та зарубіжних вчених. У літературі є багато трактувань поняття гри. Але, на сьогодні, воно не є чітко визначеним, а навпаки, набуває нових ознак, ототожнень, визначень цього поняття. Гра визначається певною системою у якій учасниками вирішуються ігрові завдання, проблемні ситуації, приймаються готові рішення. Гейміфікація забезпечує функціонування «ігрового мислення», динаміки ігор у вирішенні завдань чи проблемних ситуацій учасників, взаємодію учасників, спілкування, емоції під час спілкування та досягнення спільного результату.

На думку О. Бондаренко в організації гейміфікації необхідно враховувати

складові частини ігрової діяльності. Складові частини ігрової діяльності представлені на рисунку 1.2.



Рисунок 1.2. Складові частини ігрової діяльності

Гейміфікація за своїм походженням впливає на людську поведінку, передбачає використання ігрових елементів. Саме за допомогою гри та ігрових дій дитина може подолати певні свої труднощі, наприклад, в адаптації, в спілкуванні з однолітками, подолати психологічні чи соціальні обмеження. Саме завдяки спілкуванню дитина може набути впевненості, у процесі гри у неї формуватимуться вольові якості, вміння керувати емоціями, розуміти власні емоції та емоції оточуючих. Діти дошкільного віку мають особливість вікового періоду розвитку, що визначається нестійким, непостійним настроєм, можливістю його швидкого зміни, невмінням стримувати свої емоції. Тому процес гри для дітей важливіший ніж результат .

Гейміфікація вимагає чіткої конкретики , що передбачає поставлені цілі та завдання учасниками у зазначеному процесі. Кожна гра має рівні, що створює мотивацію учасника далі брати участь, досягати кращого результату.

На думку Д. Макгонігала, гейміфікованим може вважатись процес який має необхідні чотири складові, які представлені на рисунку 1.3 [18].

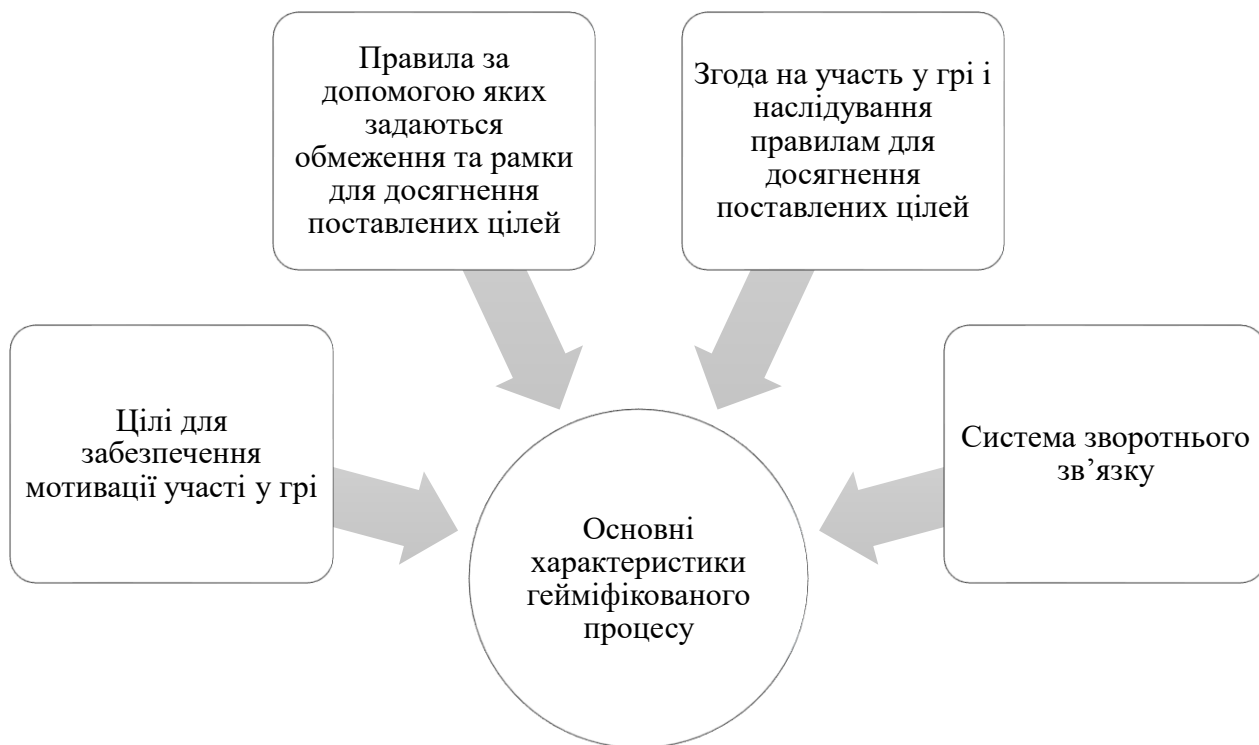


Рисунок 1.3. Основні характеристики гейміфікованого процесу

С. Датердінгом розроблені концепти центром яких є ідея гри, вони представлені на рисунку 1.4.

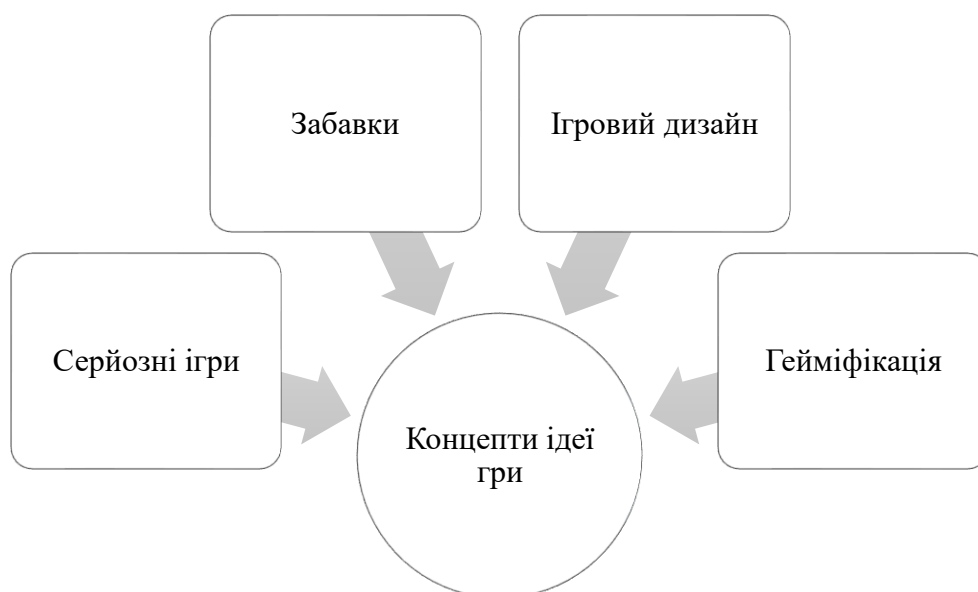


Рисунок 1.4. Концепти ідеї гри

Охарактеризуємо кожен визначений концепт:

- серйозні ігри (передбачають чітко визначену мету, уява спонукає знаходженню рішення ігрової ситуації);
- забавки (це ігри, що орієнтовані на емоції, без правил та чіткої мети);
- ігровий дизайн (характеризуються повною відсутністю правил та мети, дизайн використовується для яскравості та естетичності оформлення);
- гейміфікація (передбачає використання тільки ігрових елементів, не змінюючи основу чи процесу гри) [11].

На думку вчених одним із основних елементів гейміфікації є «ігрове мислення». Діти досліджують, вирішують, спілкуються.

Як вже зазначалось у дослідженні, гейміфікація є трендом сучасної освіти, однією із основних напрямків та технологій.

Гейміфікація визначається деякими видами цього процесу, які представлені на рисунку 1.5.

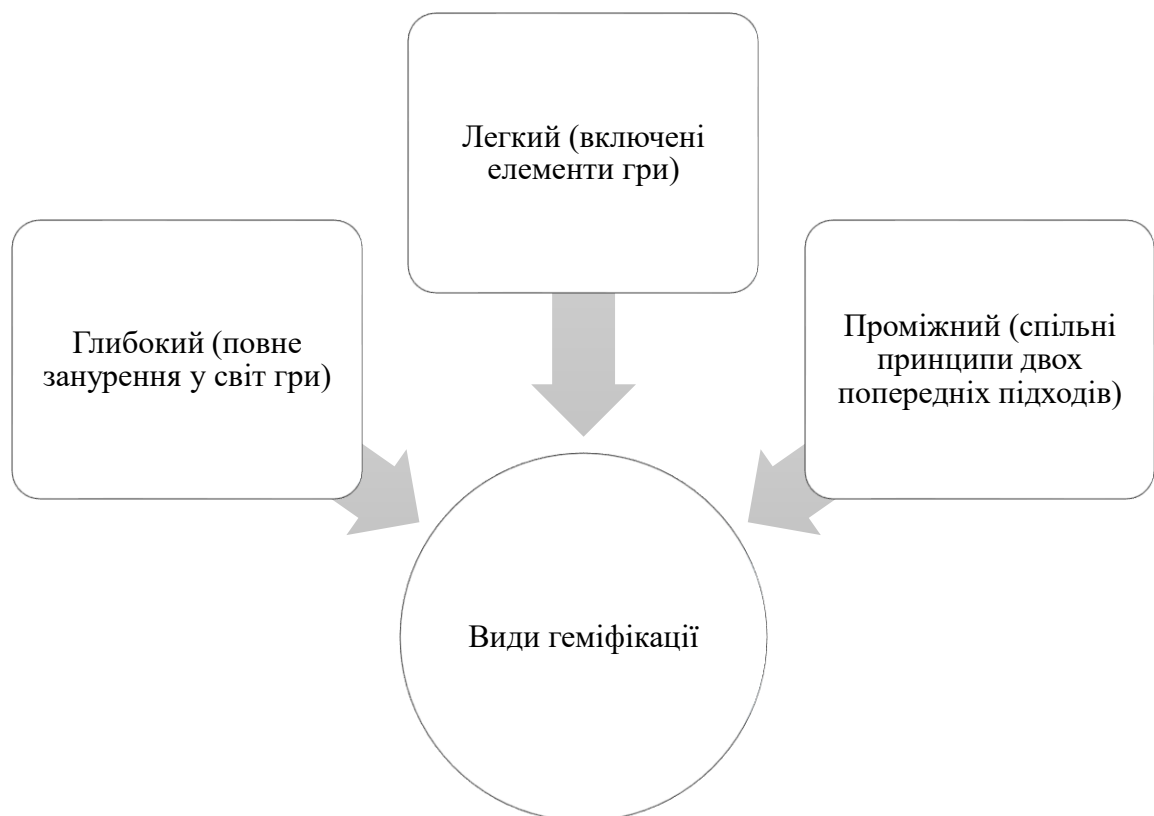


Рисунок 1.5. Види гейміфікації

У дошкільній освіті, на сьогодні, гейміфікація набуває все більшої

актуальності та розвитку цього процесу. Особливості гейміфікації досліджують вчені у своїх наукових дискурсах: Л. Ткаченко, А. Бершадський, Д. Попов. Особливості гейміфікації у дошкільній освіті представлені на рисунку 1.6.

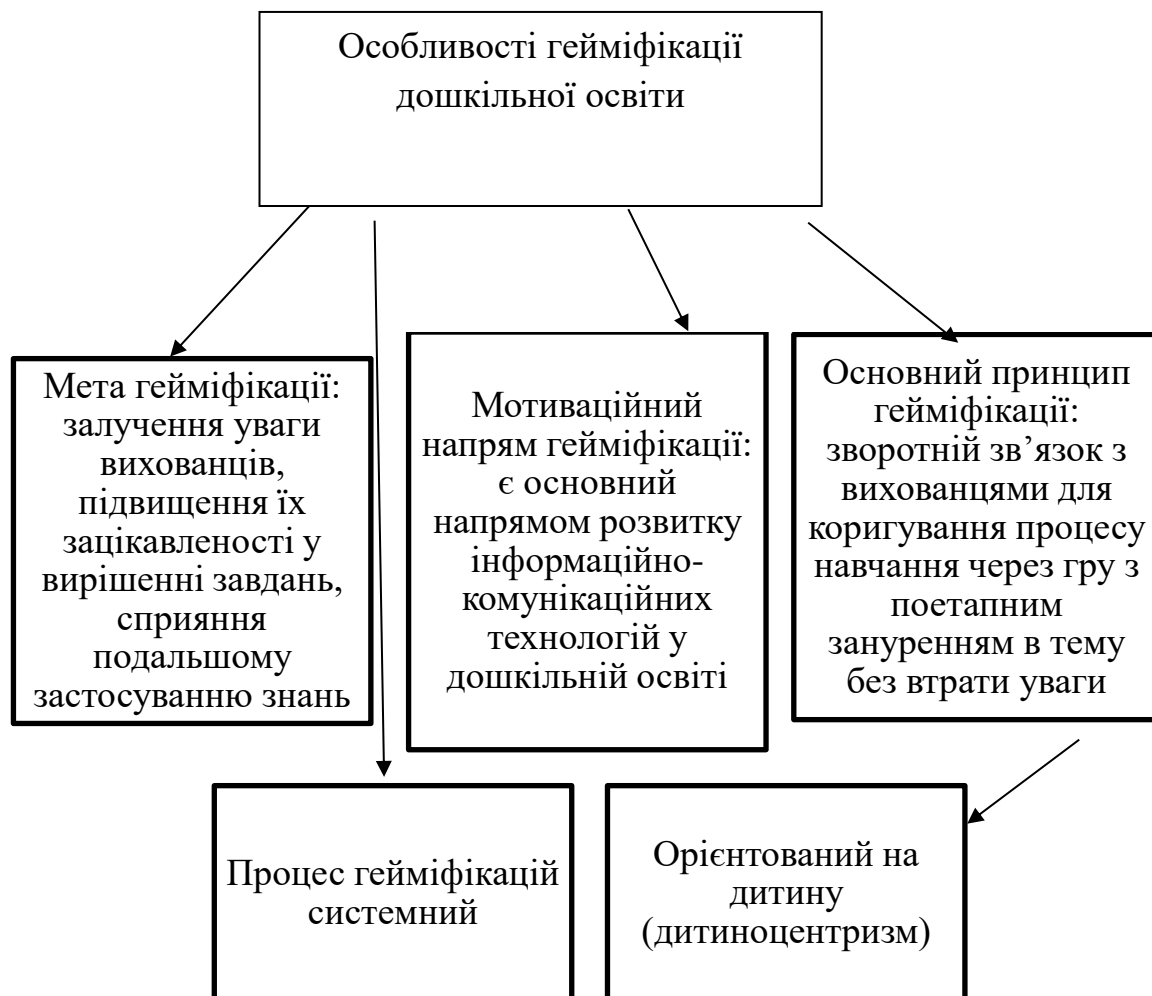


Рисунок 1.6. Особливості гейміфікації дошкільної освіти.

Гейміфікація спрямована на зацікавлення дітей до діяльності, співпраці з однолітками, у парах та командах. Цей концепт забезпечує підхід навчання через гру, коли дитина через практичну діяльність отримує знання, запам'ятовує їх оскільки в цей момент проживала позитивні емоції. Під час такої діяльності у дитини в нервовій системі відбувається процес мієлінізації, який спричинений чинниками, тобто «гормонами щастя». Коли в процесі навчання, такого діяльнісного - «гейміфікації» дитина отримує радість, від її схвалення, від безпечного середовища, від досягнення результату, тоді виділяються так звані

«гормони щастя» (дофамін, ендорфін, серотонін), у таких процесах організму дитина дійсно запам'ятовує знання.

Гейміфікація у закладі дошкільної освіти може бути застосована у різних видах діяльності, але однією із форм ефективного засвоєння знань дітьми є заняття. Зазначимо особливості гейміфікації на заняттях дошкільників, які представлені на рисунку 1.7.

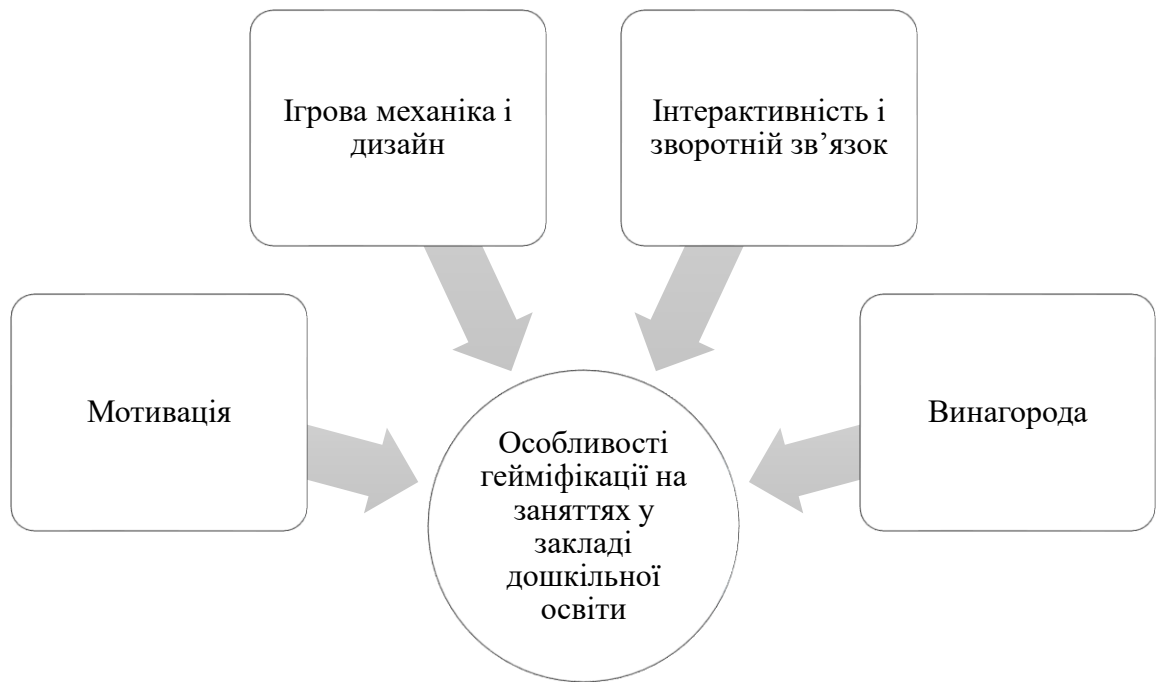


Рисунок 1.7. Особливості гейміфікації на заняттях у закладі дошкільної освіти

Вважаємо потрібним для подальшого нашого дослідження розкрити сутність зазначених особливостей гейміфікації на заняттях дошкільників:

- мотивація (тобто в сукупності з механікою, дизайном та інтерактивністю відбувається зацікавлення дитини, активізація її пізнавального інтересу, допитливості, набутого раніше досвіду, який дитина може реалізувати у діяльності);

- ігрова механіка і дизайн (ця особливість передбачає наявність правил, взаємодію учасників у грі, інформування в процесі діяльності);

- інтерактивність і зворотній зв'язок (ступінь зацікавленості дітей залежить від складності завдань, складності ігрової механіки і процесів, бажано щоб

дитина мала завдання та цілі у грі і у процесі досягала їх);

- винагорода (гравці отримують приз, визначається як сюрпризний момент, винагорода може бути кожен раз різною) [28].

Гейміфікація для дітей дошкільного віку важлива для розвитку і засвоєння знань. Вчені у своїх дослідженнях, наголошують на позитивному впливі гейміфікації на розвиток дитини. За аналізом психолого-педагогічної літератури зазначимо аспекти включення гейміфікації в освітній процес з дітьми дошкільного віку, зазначені на рисунку 1.8.



Рисунок 1.8. Аспекти (причини) включення гейміфікації в освіту

З огляду на вище зазначені аспекти, можна дійти висновку, що гейміфікація позитивно впливає на становлення особистості дитини, у процесі відбувається не тільки розвиток пам'яті, але і інших психічних пізнавальних процесів (мислення, мовлення, сприйняття, уваги). Особливого значення набуває розвиток критичного мислення дошкільників у ході такої діяльності, дитина вчиться знаходити вихід із ситуації, приймати рішення, брати на себе відповідальність. Дитина навчається висловлювати думку співпрацюючи з однолітками, що позитивно впливає на психологічний мікроклімат у групі. В елементах конкуренції дитина стає впевненішою, переконується у наявності у неї

можливостей, підвищується самооцінка дитини.

Особливістю гейміфікації є також «стан потоку», тобто дитина зосереджується на справі яку виконує, навчання та засвоєння знань відбувається за принципом від простого до складного. Дитині пропонуються відкриті завдання, підтримується її ініціатива. Гейміфікація також повністю забезпечує діяльнісний підхід. Діяльнісний підхід відрізняється від традиційного деякими ознаками. Нами визначено відмінності діяльнісного та традиційного підходів, які представлені на рисунку 1.9.

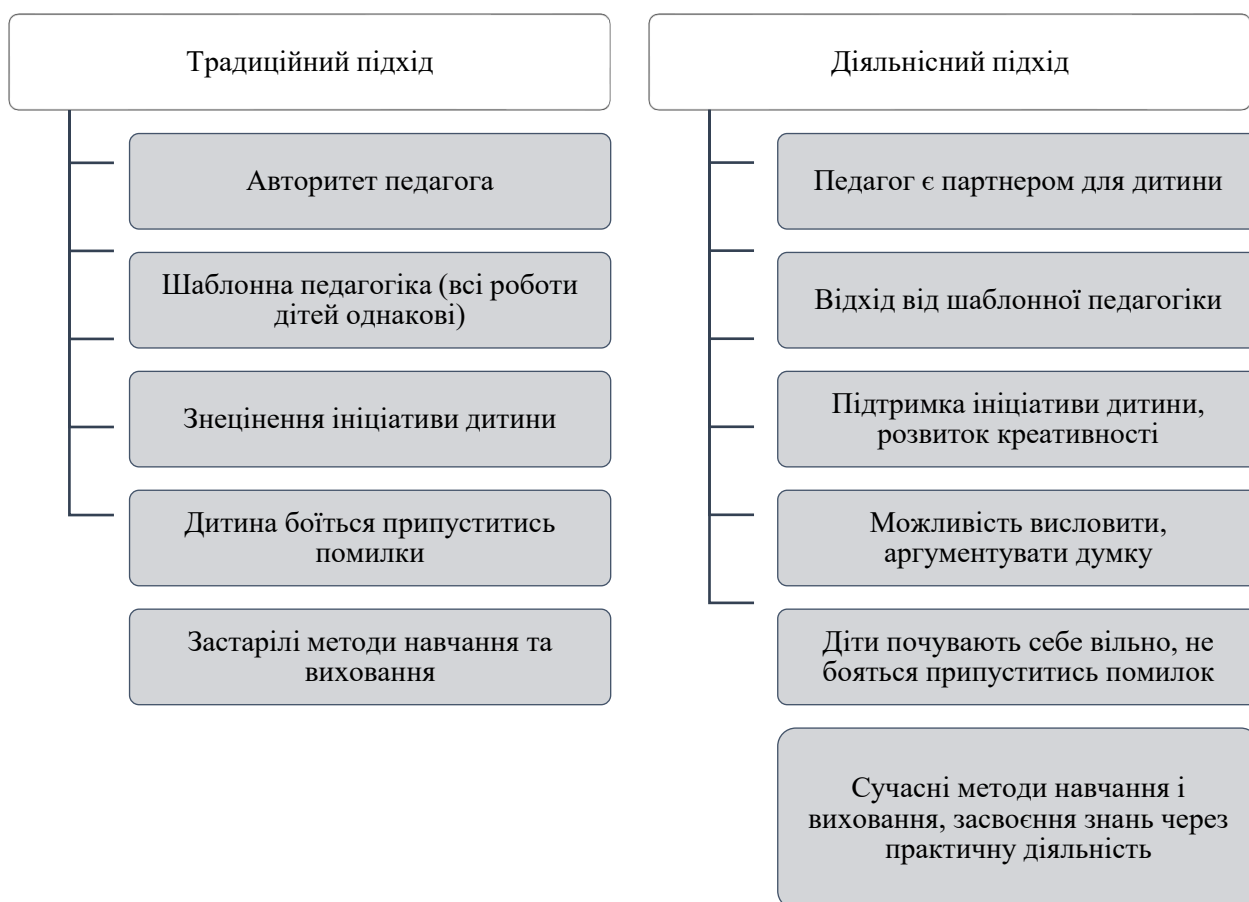


Рисунок 1.9. Традиційний та діяльнісний підхід (ознаки)

Отже в діяльнісному підході дитина ефективно засвоює знання. Процес гейміфікації передбачає діяльнісний підхід.

Отже гейміфікація в освіті це процес поширення гри у різні сфери освіти, що забезпечує ефективний цікавий освітній процес орієнтований на особистість дитини. Гейміфікація в освіті має широкий спектр її застосування, елементи цієї

технології мають перспективи у розвитку в умовах сьогодення та гаджетизації. Завдяки гейміфікації дошкільники зацікавлюються до процесу діяльності, мають можливості для розвитку та отримання позитивних емоцій.

1.2. Застосування гейміфікації у закладі дошкільної освіти в умовах дистанційної освіти

В умовах сьогодення, в закладах дошкільної освіти освітній процес відбувається в дистанційному форматі. Тому на сьогодні ще більшої актуальності набувають інструменти онлайн роботи з дітьми, елементи та напрями гейміфікації освітнього процесу.

В умовах сучасного розвитку суспільства простежуються зміни у поведінці поколінь того часу та сучасних дітей. Вихователі на сьогодні мають враховувати особливості дітей такі, як кліпове мислення (діти сприймають лише яскраво подану інформацію у невеликому об'ємі), дітей сучасного покоління визначають як дітьми «вказівного пальця», адже одним дотиком руки дитина може отримати через гаджети доступ до будь-якої інформації. Гаджет у сучасних дітей це засіб не тільки спілкування, та ігор, але і навчання, розвитку.

На сьогодні чітко визначені Міністерством освіти і науки України вимоги щодо дистанційної роботи з дошкільниками. В умовах дистанційної освіти вихователям довелось вийти із зони комфорту, перенавчатись, набувати навички онлайн-роботи та застосування цифрових інструментів. Тому комп'ютерні технології і сам процес гейміфікації на сьогодні дуже важливий та актуальний. Процес гейміфікації на сьогодні вимагає співпраці усіх учасників освітнього процесу: батьків, дітей, педагогів. Без допомоги батьків вихователь іноді не має можливості долучити дитину, тільки спільна співпраця зумовить якісне навчання та виховання дитини, навіть з особливими освітніми потребами.

Освітній процес дітей з особливими освітніми потребами у дистанційному форматі має багато труднощів та недоліків, і навіть в таких умовах вихователі

мають засвоїти знання щодо роботи з дітьми онлайн враховуючи їх можливі порушення психофічного розвитку.

Переваги гейміфікації освітнього процесу дошкільників представлені на рисунку 1.10.

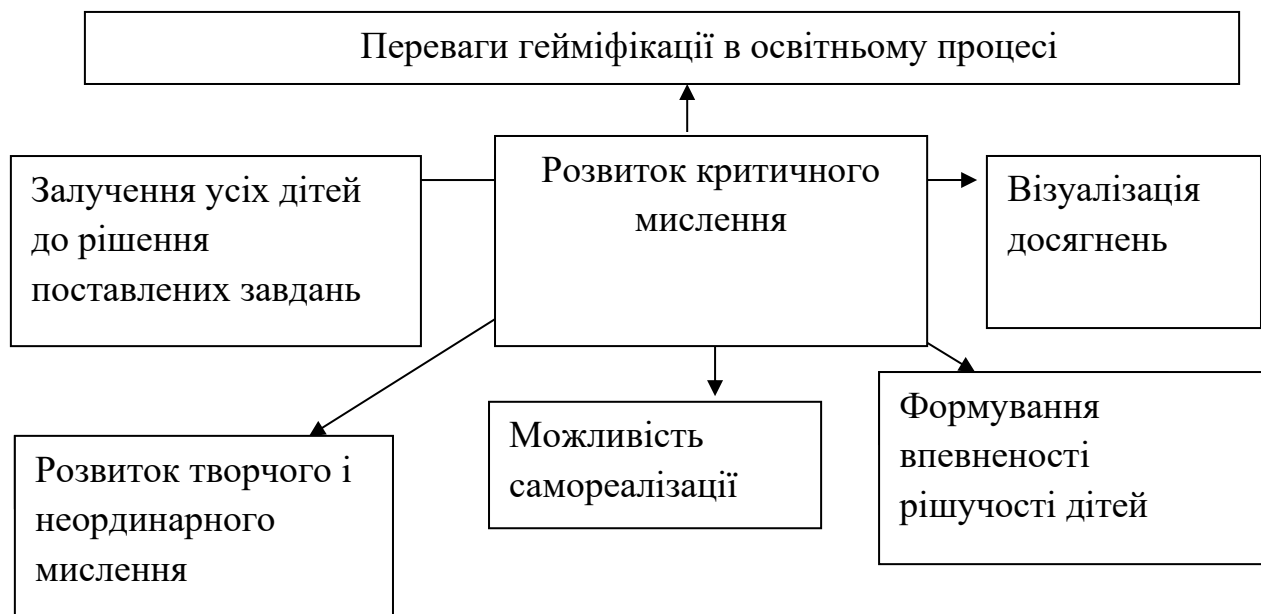


Рисунок 1.10. Переваги гейміфікації в освітньому процесі

Напрями гейміфікації які може вихователь використати та запроваджувати з дітьми в умовах дистанційної освіти представлені на рисунку 1.11.

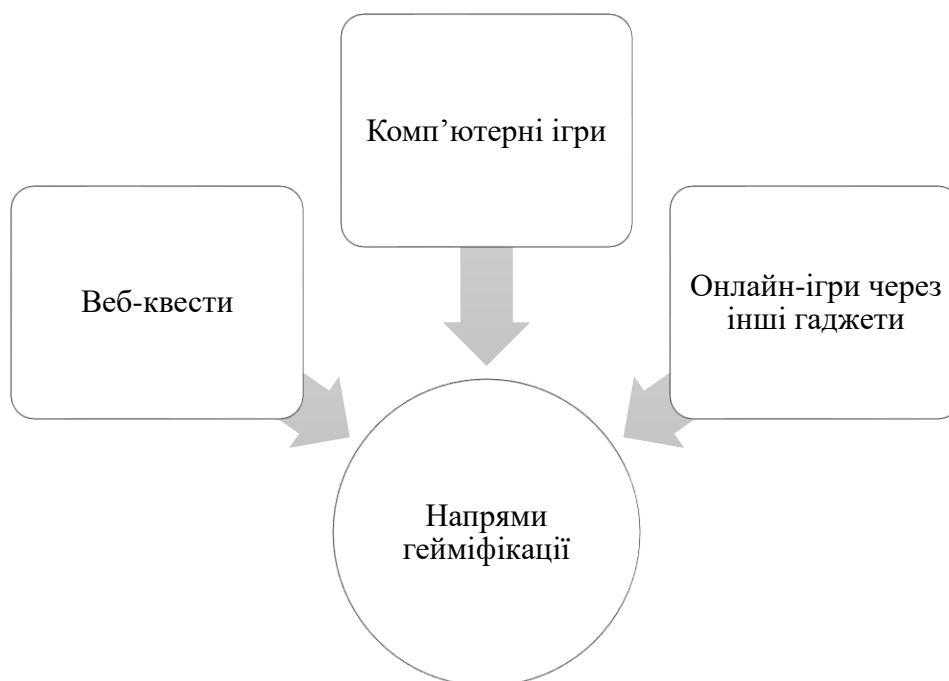


Рисунок 1.11. Напрями гейміфікації

Для подальшого нашого дослідження вважаємо необхідним розкрити поняття: «веб-квести», «комп'ютерні ігри».

Квести в умовах сьогодення, сучасних інтересів дітей є дуже поширеною технологією. На думку О. Стаєнни, квест зумовлює дітей наполегливо долати перешкоди та досягати мети, діяти в команді, спільно з однолітками вирішувати завдання та ситуації. Ця технологія набула ще більшої актуальності з впровадженням ігрового та діяльнісного підходів. Але квест також має свої методичні особливості, які вихователь має врахувати як в очному, так і дистанційному форматі роботи з дошкільниками.

Квест передбачає дві важливі складові організації цієї діяльності, які представлені на рисунку 1.12.



Рисунок 1.12. Складові квесту

Поняття «квест» у перекладі з англійської мови, визначається як пошук, це діяльність яка передбачає пригоди і гру одночасно, а також вирішення дітьми завдань у ході подорожі по зупинкам. Також є різні підходи вчених до трактування поняття «квест».

Підходи сучасних вчених у визначенні поняття «квест» представлені на рисунку 1.13

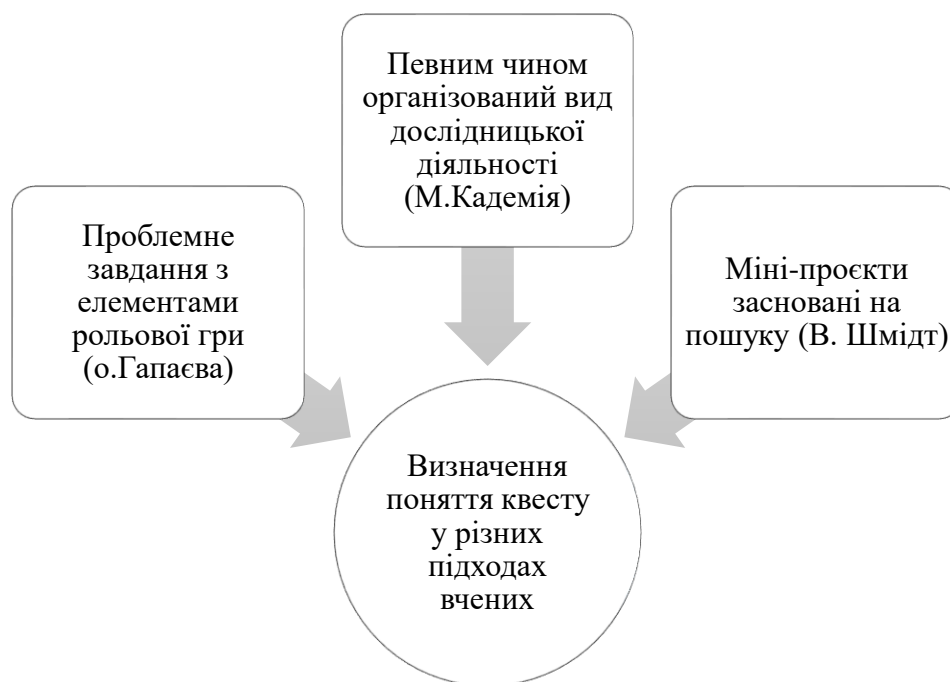


Рисунок 1.13 Визначення поняття «квест» у різних підходах вчених

Поняття «веб-квести» доповнюється тим, що вище означена діяльність у ході квесту відбувається онлайн, віртуально. Ідея квесту полягає в тому, що діти переміщуються в реальному або віртуальному просторі, виконують різні завдання, об'єднані спільним сюжетом. В онлайн квестах діти можуть разом з вихователем долати перешкоди використовуючи онлайн-дошку та інші засоби КТ. Така діяльність дуже подобається дітям, насичує їх позитивними емоціями, під час такої діяльності у дітей розвивається мислення, увага, спостережливість та інші важливі для розвитку процеси. Діти з особливими потребами також можуть брати участь у такій діяльності, а вихователь диференціювати знання у відповідності до можливостей та порушення дітей у розвитку.

Комп'ютерні ігри іноді є частиною квесту, як одним із завдань на певній, наприклад, зупинці [14].

Поняття «комп'ютерні ігри» визначається як гра, в яку можна грати у персональному комп'ютері, подібна до гри у відеоприставці. Інше трактування даного поняття визначає «комп'ютерну гру» як звичайну програму, яка має на меті розважити дитину, створити позитивні емоції. Наступне поняття «комп'ютерні ігри» визначається як система комп'ютеру, що передбачає дозвілля дитини,

відпочинок, взаємодію із пристроєм.

Вчені педагоги комп'ютерні ігри розподіляють на види, які представлено на рисунку 1.14.

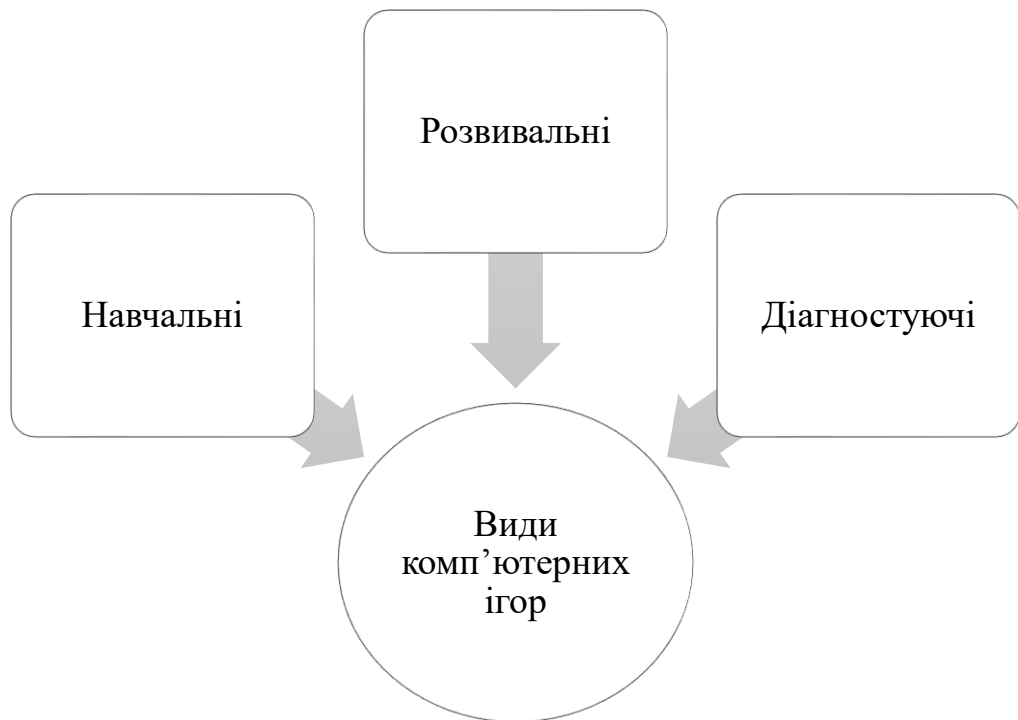


Рисунок 1.14. Види комп'ютерних ігор

У сучасному різноманітті комп'ютерних ігор, вихователь може як використовувати вже готові матеріали, так і створювати свої авторські розробки. Але така гра має відповідати наступним вимогам:

- передбачати позитивний вплив на розвиток та емоційну сферу дитини,
- естетично оформлена;
- з чітко визначеною метою;
- відповідати віку та інтересам дошкільників.

Вихователі підбирають такі ігри з урахуванням теми тижня та дня в садочку, мети.

Під час ігор діти можуть самостійно виконувати завдання або за допомогою дорослого.

В організації гейміфікації з дітьми вихователі повинні виконувати означені завдання у ході такої діяльності, які зображено на рисунку 1.15.



Рисунок 1.15. Завдання гейміфікації освітнього процесу з дошкільниками

Отже, гейміфікація процес багатогранний, цікавий для дітей дошкільного віку, це питання з кожним роком набуває актуальності та буде перспективою подальших наших досліджень.

1.3. Інклюзивна компетентність вихователів закладів дошкільної освіти.

З кожним роком в Україні збільшується кількість дітей з особливими освітніми потребами та порушеннями різних рівнів. Реформа інклюзивної освіти передбачає залучення таких дітей до однолітків із нормою розвитку. Саме тому у закладі дошкільної освіти мають створити необхідні умови для реалізації завдань інклюзивної освіти. Однією із таких завдань є формування інклюзивної

компетентності педагогів. Для подальшого нашого дослідження вважаємо необхідним розкрити сутність поняття «інклюзивні компетентність».

Проблеми формування інклюзивної компетентності зазначені у працях науковців: Ю. Бойчука, Л. Антонюка, О. Дубасенюк, Л. Петришина., В. Хитрюка та інших.

На думку О. Бойчук, О. Бородіної, О. Микитюк поняття «інклюзивна компетентність» визначається як інтегральне утворення з наявністю інклюзивних знань у особистості, вмінь та навичок, професійних якостей, спеціальних інклюзивних вмінь, процес оволодіння корекційно-розвивальними технологіями, що зумовлюють готовність педагога до роботи в закладі освіти з дітьми з особливими освітніми потребами.

На думку О. Казачінер, інклюзивна компетентність – це інтегрально-особистісне утворення, що зумовлює здатність виконувати професійні функції в процесі роботи з дітьми з особливими освітніми потребами, в умовах закладу освіти [5, с. 7].

К. Бовкуш зазначає, що інклюзивна компетентність вихователів система інтегративних особистісних утворень, із наявністю педагогічних функцій, здатність до роботи з дітьми з особливими освітніми потребами, створювати умови для їх розвитку, навчання, виховання [6].

В. Хитрюк трактує поняття «інклюзивна компетентність» як сформований рівень знань, вмінь та навичок, що необхідні педагогу для виконання професійних функцій.

О. Ілішова визначає поняття «інклюзивна компетентність» як сформованість у педагога здатностей до реалізації функцій щодо збереження здоров'я дітей, їх психолого-педагогічного супроводу, здатність організувати необхідні умови для адаптації дитини з особливими освітніми потребами у соціум [7].

З огляду на детальний дефінітивний аналіз феномена «інклюзивна компетентність», ми визначили своє авторське поняття. Інклюзивна компетентність – це інтегральне системне утворення сформованих знань, вмінь,

та навичок роботи з дітьми з особливими потребами, сформованість необхідних якостей, мотивації, бажання педагога до роботи в інклюзивній групі закладу освіти. Отже, наведемо узагальнений аналіз поняття «інклюзивна компетентність», який представлено у таблиці 1.2.

Таблиця 1.2

Сучасні підходи визначення поняття «інклюзивна компетентність»

Дослідники	Сутність поняття «інклюзивна компетентність»
Л. Бойчук, О. Бородіна, О. Микитюк	«Інклюзивна компетентність» – це інтегральне утворення з наявністю інклюзивних знань у особистості, вмінь та навичок, професійних якостей, спеціальних інклюзивних вмінь, процес оволодіння корекціо-розвивальними технологіями, що зумовлюють готовність педагога до роботи в закладі освіти з дітьми з особливими освітніми потребами.
О. Казачінер	«Інклюзивна компетентність» – це інтегрально-особистісне утворення, що зумовлює здатність виконувати професійні функції в процесі роботи з дітьми з особливими освітніми потребами, в умовах закладу освіти.
К. Бовкуш	«Інклюзивна компетентність» – це система інтегративних особистісних утворень, із наявністю педагогічних функцій, здатність до роботи з дітьми з особливими освітніми потребами, створювати умови для їх розвитку, навчання, виховання.
В. Хитрюк	«Інклюзивна компетентність» – це сформований рівень знань, вмінь та навичок, що необхідні педагогу для виконання професійних функцій.

Продовження таблиці 1.2

О. Ілішова	«Інклюзивна компетентність» – це сформованість у педагога здатностей до реалізації функцій щодо збереження здоров'я дітей, їх психолого-педагогічного супроводу, здатність організувати необхідні умови для адаптації дитини з особливими освітніми потребами у соціум.
Н. Пеллінг	«Гейміфікація» як форма донесення інформації до учасників процесу діяльності, залучення їх та сприяння активної взаємодії.

Отже, інклюзивна компетентність є важливим складником професіоналізму педагога. Заклади вищої освіти на сьогодні мають так спланувати навчальний план, щоб компоненти освітніх програм включали елементи інклюзивної освіти, ставити за мету формувати вміння у майбутніх педагогів не тільки знань, вмінь та навичок, а ще й моральної готовності до роботи з такими дітьми, співпраці з їх батьками.

Завданнями формування інклюзивної компетентності педагогів дошкільної освіти є:

- 1) формування знань педагогів про природу порушень психофізичного розвитку дитини, причини виникнення таких порушень;
- 2) формування знань щодо видів порушень психофізичного розвитку дітей, ознак порушень;
- 3) формування вміння застосовувати набуті знання на практиці у безпосередній роботі в інклюзивній групі;
- 4) вчити керувати емоціями у педагогічних ситуаціях інклюзивної групи, у роботі з дітьми з особливими потребами;
- 5) формувати вміння добирати форми та методи роботи з дітьми з особливими освітніми потребами у відповідності до порушення психофізичного

розвитку;

6) формувати вміння співпрацювати з батьками дітей з особливими освітніми потребами, надавати у разі потреби їм консультативну допомогу;

7) співпрацювати із мультидисциплінарною командою, командою психолого-педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами.

8) формувати бажання до постійного саморозвитку та навчання, підвищення рівня знань щодо питань інклюзивної освіти [19, с. 22].

Продуктивний підхід до аналізу формування інклюзивної компетентності педагогів, необхідності модернізації та реформ дошкільної та інклюзивної освіти висвітлено у працях вчених: З. Борисової, В. Тищенко, А. Заплатинської, Т. Сака, Ю. Найди, Ю. Богинської та інших вчених.

Підготовка кадрів до роботи з дітьми з особливими потребами має здійснюватись комплексно та безперервно, якщо це майбутній вихователь закладу дошкільної освіти, тобто здобувач вищої освіти в університеті то формування інклюзивної компетентності має включати наступні аспекти, наведені на рисунку 1.16.

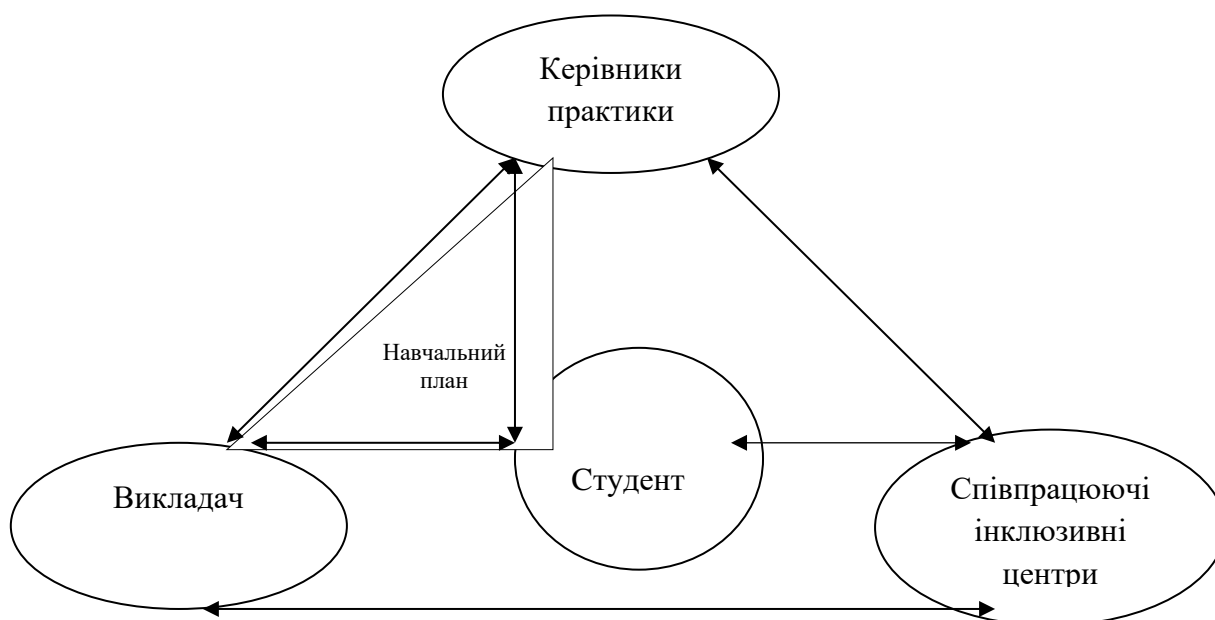


Рисунок 1.16. Формування інклюзивної компетентності

Формування інклюзивної компетентності фахівців дошкільної освіти має

здійснюватись комплексно та в системі безперервної освіти.

Структура формування інклюзивної компетентності вихователів в системі безперервної освіти представлена на рисунку 1.17.

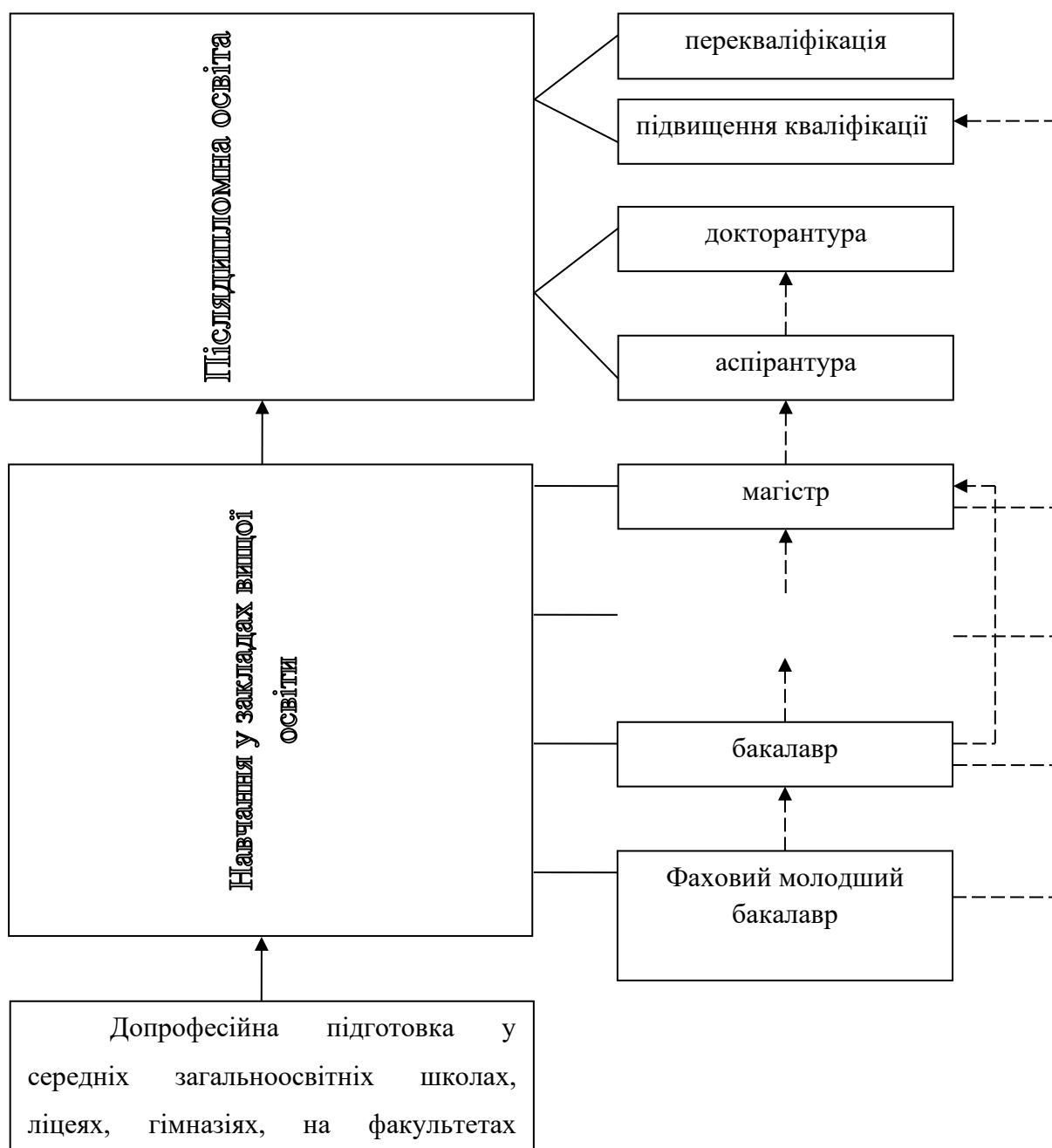


Рисунок 1.17. Структура формування інклюзивної компетентності вихователів в системі безперервної освіти

Підготовка фахівців до роботи в інклюзивній групі та роботи з дітьми з особливими потребами не завершується закінченням випускника закладу вищої

освіти, а продовжується в системі підвищення кваліфікації, перепідготовки педагогічних кадрів з урахуванням змін та реформ освіти. Результатом роботи закладів освіти щодо формування інклюзивної компетентності педагогів має бути сформованість знань, вмінь та навичок вихователя до роботи з дітьми з особливими освітніми потребами у яких різні рівні порушень. Вихователі мають бути готовими працювати з дітьми які мають порушення мовлення, зору, слуху, інтелектуального та розумового розвитку, вміти застосовувати до них індивідуальний підхід, диференційовані завдання, підтримати, забезпечити успішну та легку адаптацію у суспільство. На місцях працевлаштування вихователів подальшу роботу щодо формування інклюзивної компетентності проводить вихователь-методист підбираючи відповідні методи та прийоми. Це питання стане перспективою подальшого нашого дослідження у наступному розділі роботи.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ ІНКЛЮЗИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИХОВАТЕЛІВ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

2.1. Застосування гейміфікації як засобу розвитку інклюзивної компетентності вихователів

Вихователі на сьогодні повинні мати доступ до сучасних знань щодо інклюзивної освіти, бути готовими у будь-який момент застосувати методи та форми роботи з дітьми з різними порушеннями. Вихователі повинні вміти працювати з дітьми які мають порушення слуху, зору, інтелектуальні та інші. Об'єктом роботи вихователів в інклюзивній групі є діти з особливими потребами, з якими вихователь здійснюватиме інклюзивну освіту.

Для подальшого нашого дослідження вважаємо необхідним розкрити сутність поняття «інклюзивна освіта». Інклюзивна освіта визначається вченими психологами та педагогами як форма навчання за якої кожна людина незалежно від її фізичного чи психічного порушення має право на отримання освіти, належне ставлення до неї суспільства. Саме в системі інклюзивної освіти вихователь буде здійснювати роботу з дітьми з порушеннями у психофізичному розвитку. Термін «дитина з особливими освітніми потребами» визначається як особа, яка потребує додаткової чи тимчасової підтримки в освітньому процесі

У закладі дошкільної освіти першим спеціалістом який надає допомогу у роботі вихователям є вихователь-методист. Задля здійснення ефективності набуття знань вихователями вихователь-методист може впроваджувати в роботу закладу дошкільної освіти гейміфікацію. Саме у формуванні інклюзивної компетентності гейміфікація буде цікавим, сучасним методом передачі інформації знань дітям.

Гейміфікація передбачає використання комп'ютерних технологій та внесення гри в неігрові процеси.

Формами роботи з вихователями у формуванні інклюзивної компетентності можуть бути зазначені заходи які представлені на рисунку 2.1.

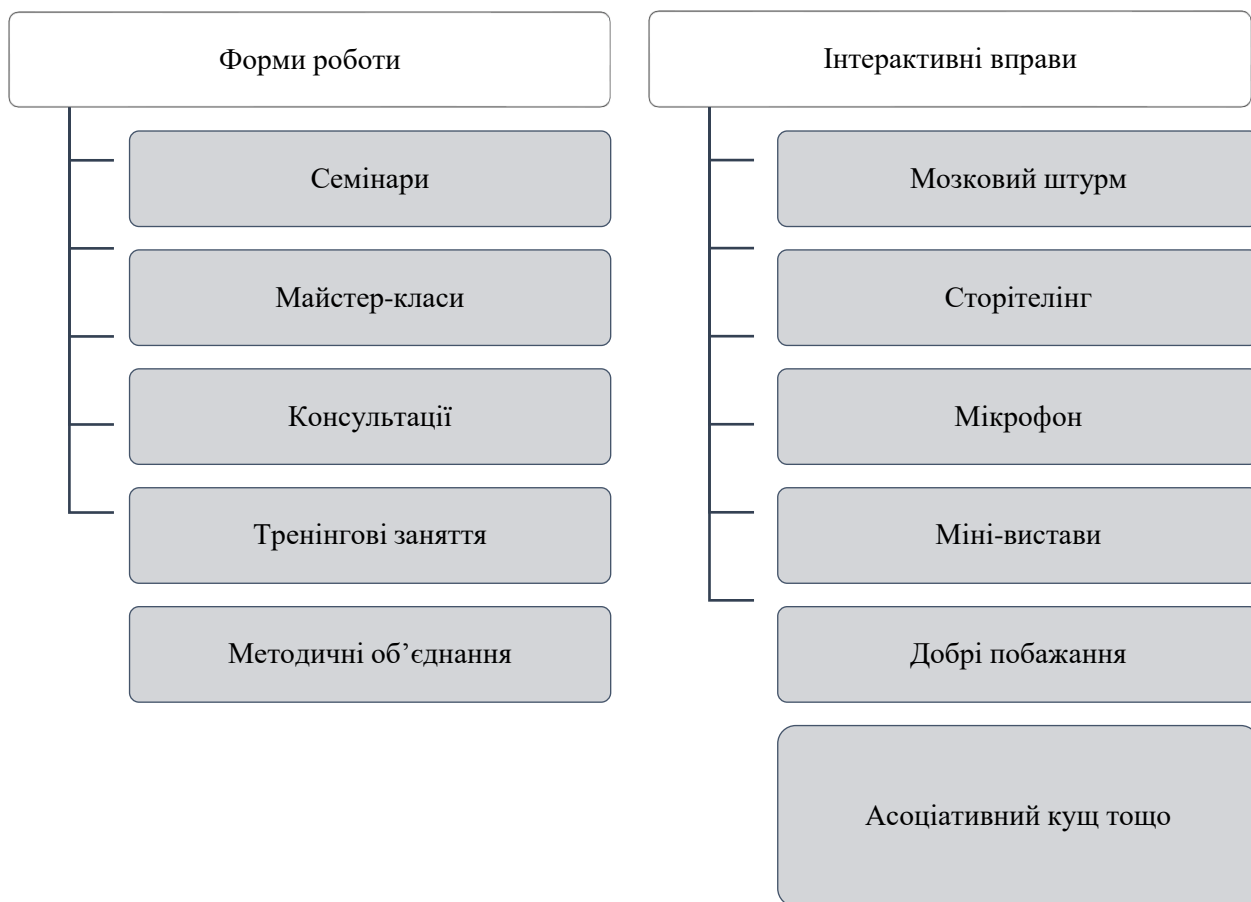


Рисунок 2.1. Форми роботи з вихователями у формуванні інклюзивної компетентності

Форми роботи зазначені на рис 2.1. вихователь-методист може урізноманітнити ігровими квестами із елементами надання знань про особливості інклюзивної освіти, онлайн-іграми та вправами спрямованими на закріплення знань вихователів щодо елементів роботи з дітьми з особливими освітніми потребами.

Впроваджуючи гейміфікацію з вихователями закладів дошкільної освіти вихователь методист має враховувати наступні принципи:

- принцип доступності та науковості (ігрові елементи мають бути запропоновані у доступній формі, містити наукові знання з означеної теми педагогізації знань вихователів);

- врахування запиту, потреб та труднощів вихователів (ігрові елементи мають бути спрямовані на подолання труднощів вихователів у професійній діяльності, спрямованими на виконання запитів набуття сучасних знань педагогів, їх інтересами, врахування педагогічного досвіду);

- систематичності та послідовності (введення елементів гейміфікації має бути послідовним, зрозумілим педагогам, систематичним, тільки тоді вихователі сприйматимуть цей процес позитивно, засвоюватимуть знання, вміння та навички);

- діяльнісний підхід (засвоєння педагогів знань щодо інклюзивної освіти має передбачати інтерактивний стиль, вихователі у процесі виконання ігор та вправ засвоюватимуть знання через практичну діяльність, що буде супроводжуватись позитивними емоціями, прагненням педагогів до повторення проведення такої діяльності) [24].

Процес гейміфікації роботи з вихователями, формування інклюзивної компетентності має забезпечувати співпрацю усіх учасників освітнього процесу.

Співпраця учасників освітнього процесу у гейміфікації роботи закладу дошкільної освіти представлені на рисунку 2.2.

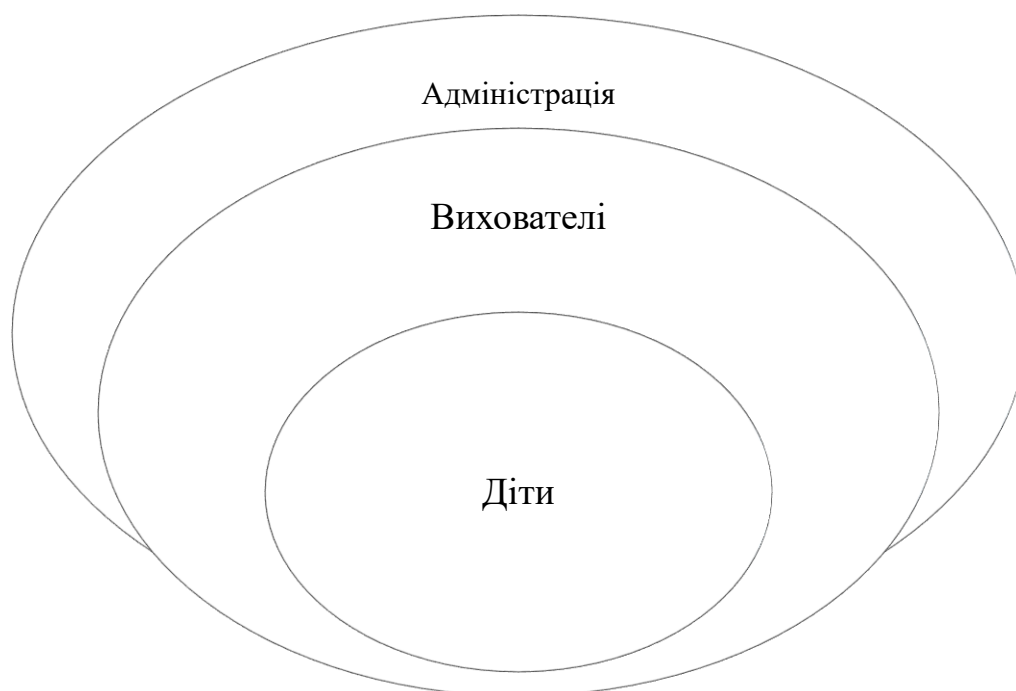


Рисунок 2.2. Співпраця учасників освітнього процесу у гейміфікації роботи закладу дошкільної освіти

Гейміфікація освітнього процесу у закладі дошкільної освіти має враховувати та реалізовувати діяльнісний підхід як з дітьми, так і педагогами. Гра повинна відповідати п'яти характеристикам гри, які презентовано на рисунку 2.3.



Рисунок 2.3. Характеристики гри

У процесі гейміфікації у напрямі формування інклюзивної компетентності вихователів результатом впровадження такої діяльності є засвоєння вихователями знань, вмінь та навичок інклюзивної освіти:

- 1) сформованість знань педагогів про природу порушень психофізичного розвитку дитини, причини виникнення таких порушень;
- 2) засвоєння знань щодо видів порушень психофізичного розвитку дітей, ознак порушень;
- 3) сформованість вміння застосовувати набуті знання на практиці у безпосередній роботі в інклюзивній групі;
- 4) здатність керувати емоціями у педагогічних ситуаціях інклюзивної групи, у роботі з дітьми з особливими потребами;
- 5) здатність добирати форми та методи роботи з дітьми з особливими

освітніми потребами у відповідності до порушення психофізичного розвитку;

6) сформованість вміння співпрацювати з батьками дітей з особливими освітніми потребами, надавати у разі потреби їм консультативну допомогу;

7) здатність до співпрацювати із мультидисциплінарною командою, командою психолого-педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами.

8) сформованість бажання до постійного саморозвитку та навчання, підвищення рівня знань щодо питань інклюзивної освіти

9) вміння організовувати процес гейміфікації з дітьми дошкільного віку, впроваджувати з ними діяльнісний підхід;

10) вміння працювати з дітьми дистанційно, добирати онлайн засоби щодо організації різних видів діяльності дітей;

11) вміння до рефлексії труднощів у процесі інклюзивної освіти [21].

Отже процес гейміфікації у закладі дошкільної освіти повинен бути системним, багатограним, забезпечуватись у співпраці учасників освітнього процесу, структура співпраці зображена на рисунку 2.4.

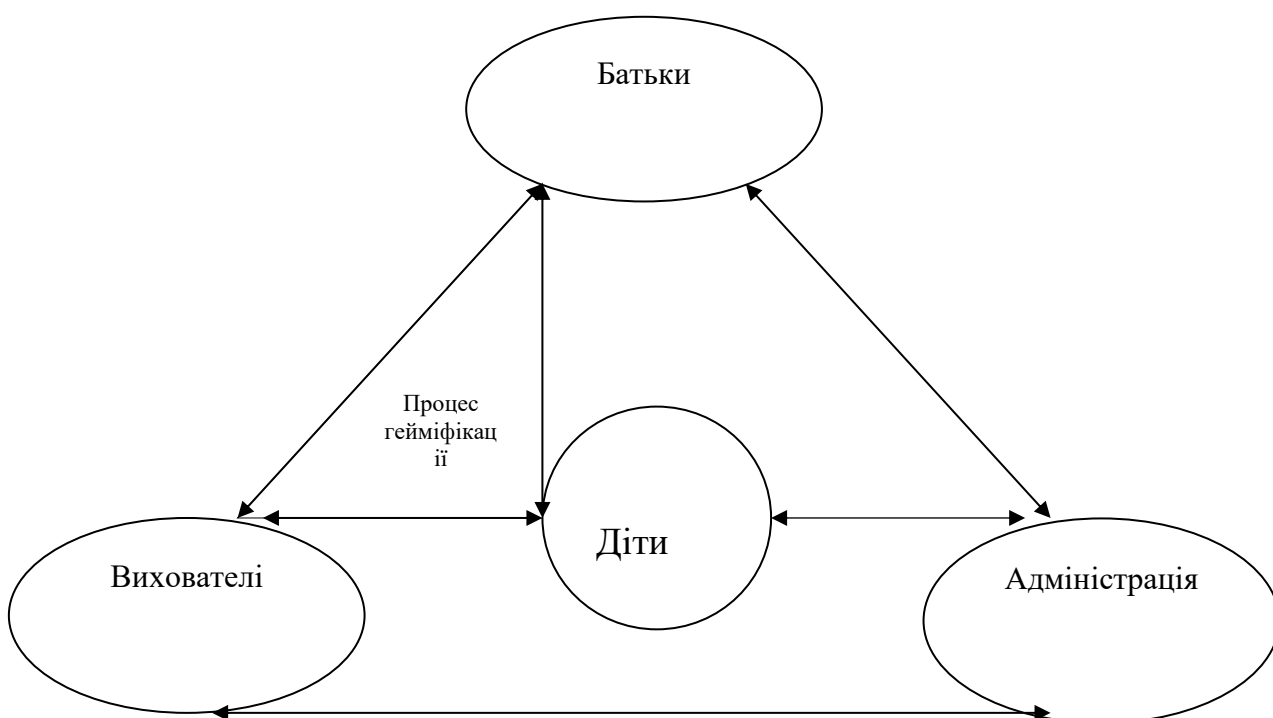


Рисунок 2.4. Співпраця учасників освітнього процесу у гейміфікації

2.2. Дослідження рівнів сформованості інклюзивної компетентності вихователів

Експериментальну частину дослідження ми проводили на базі Закладу дошкільної освіти «Дивосвіт» Біленьківської сільської ради Запорізького району Запорізької області. У дослідженні взяли участь вихователі закладу дошкільної освіти.

У ході нашого дослідження насамперед ми визначили компоненти та критерії і рівні сформованості інклюзивної компетентності вихователів. До компонентів сформованості інклюзивної компетентності ми віднесли:

- когнітивний компонент;
- діяльнісний компонент;
- емоційно-ціннісний компонент;
- рефлексивний компонент.

Нами також визначено рівні сформованості інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти: високий, середній, низький.

Нами визначено показники у відповідності до рівнів сформованості інклюзивної компетентності. Визначено показники щодо компонентів сформованості інклюзивної компетентності вихователів ЗДО.

Компоненти та показники сформованості інклюзивної компетентності вихователів відображено у таблиці 2.1.

Таблиця 2.1

Компоненти та показники сформованості інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти

Компонент	Показники компоненту
Когнітивний компонент	- знання вихователів про основи інклюзивної освіти; - щодо можливих порушень дітей у психофізичному розвитку;

Продовження таблиці 2.1

	<ul style="list-style-type: none"> - знання щодо психолого-педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами; - знання про причини психолого педагогічних порушень, знання методів та форм роботи з дітьми з різними порушеннями у психофізичному розвитку.
Діяльнісний компонент	<ul style="list-style-type: none"> - вміння застосувати отримані знання у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами; - вміння швидко вирішувати педагогічні ситуації у ході роботи з дітьми з особливими освітніми потребами; - вміння організувати освітній процес з дітьми нормою розвитку та психофізичними порушеннями; - у ході педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами здійснювати співпрацю з батьками та іншими учасниками освітнього процесу..
Емоційно-ціннісний компонент	<ul style="list-style-type: none"> - емоційне ставлення до педагогічної діяльності; - бажання працювати з дітьми з особливими освітніми потребами, примножувати знання; - вміння керувати емоціями у ході непередбачуваних педагогічних ситуацій з дітьми з особливими освітніми потребами.
Рефлексивний компонент	<ul style="list-style-type: none"> - вміння аналізувати власну педагогічну діяльність, визначити що вдалось під час діяльності; - вміння визначити труднощі та шляхи їх подолання у педагогічній діяльності.

У відповідності до компонентів нами було визначено рівні та показники сформованості інклюзивної компетентності вихователів.

Когнітивний компонент. Високий рівень: вихователь має міцні знання про основи інклюзивної освіти; знання щодо психолого-педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами; знання про причини психолого-педагогічних порушень, знання методів та форм роботи з дітьми з різними порушеннями у психофізичному розвитку; знання щодо можливих порушень дітей у психофізичному розвитку.

Когнітивний компонент. Середній рівень: вихователь має міцні знання про основи інклюзивної освіти; знання щодо психолого-педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами; знання про причини психолого-педагогічних порушень, знання методів та форм роботи з дітьми з різними порушеннями у психофізичному розвитку; іноді знання щодо можливих порушень дітей у психофізичному розвитку.

Когнітивний компонент. Низький рівень: вихователь має нестійкі знання про основи інклюзивної освіти; плутається у інформації щодо психолого-педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами; знання про причини психолого-педагогічних порушень, знання методів та форм роботи з дітьми з різними порушеннями у психофізичному розвитку; іноді знання щодо можливих порушень дітей у психофізичному розвитку.

Діяльнісний компонент. Високий рівень: вихователь вміє застосувати отримані знання у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами; вміння швидко вирішувати педагогічні ситуації у ході роботи з дітьми з особливими освітніми потребами; вміння організувати освітній процес з дітьми нормою розвитку та психофізичними порушеннями; у ході педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами здійснювати співпрацю з батьками та іншими учасниками освітнього процесу.

Діяльнісний компонент. Середній рівень: вихователь вміє застосувати отримані знання у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами; вміння швидко вирішувати педагогічні ситуації у ході роботи з дітьми з особливими

освітніми потребами; вміння організувати освітній процес з дітьми нормою розвитку та психофізичними порушеннями; у ході педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами має труднощі співпраці з батьками та іншими учасниками освітнього процесу.

Діяльнісний компонент. Низький рівень: вихователь плутається у застосуванні отриманих знань у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами; не завжди вміє швидко вирішувати педагогічні ситуації у ході роботи з дітьми з особливими освітніми потребами; вміння організувати освітній процес з дітьми нормою розвитку та психофізичними порушеннями; у ході педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами має труднощі співпраці з батьками та іншими учасниками освітнього процесу.

Емоційно-ціннісний компонент. Високий рівень: дитина проявляє емоційне ставлення до проведення досліду; виявляє бажання брати участь у дослідницькій діяльності; дитина милується явищами та елементами природи, відчуває радість від такої діяльності.

Емоційно-ціннісний компонент. Середній рівень: дитина проявляє емоційне ставлення до проведення досліду; іноді виявляє бажання брати участь у дослідницькій діяльності; дитина милується явищами та елементами природи, відчуває радість від такої діяльності.

Емоційно-ціннісний компонент. Низький рівень: дитині важко проявити емоційне ставлення до проведення досліду; не завжди виявляє бажання брати участь у дослідницькій діяльності; дитина милується явищами та елементами природи, відчуває радість від такої діяльності.

Рефлексивний компонент. Високий рівень: вихователь вміє аналізувати власну педагогічну діяльність, визначити що вдалось під час діяльності; вміння визначити труднощі та шляхи їх подолання у педагогічній діяльності.

Рефлексивний компонент. Середній рівень: вихователь не завжди може аналізувати власну педагогічну діяльність, визначити що вдалось під час діяльності; вміння визначити труднощі та шляхи їх подолання у педагогічній діяльності.

Рефлексивний компонент. Низький рівень: вихователь не завжди може аналізувати власну педагогічну діяльність, важко визначає що вдалось під час діяльності; іноді вміння визначити труднощі та шляхи їх подолання у педагогічній діяльності.

Для дослідження рівнів ми підібрали відповідні методики, ігри, вправи, опитування. Для визначення рівня у вихователів когнітивного компоненту ми підібрали бесіди, опитування, анкетування. У зведеній таблиці нами представлено підрахунки відповідей вихователів, питання динаміки підрахунків подальших досліджень, таблиця 2.2.

Таблиця 2.2

**Зведена таблиця отриманих даних
у результаті констатувального етапу експерименту**

	Перший етап			Другий етап	Динаміка показників*
	Вихователі	Інші спеціалісти ЗДО	Разом	Вихователі	
Чи маєте ви знання щодо інклюзивної освіти в Україні?					
Так, часто	60%	-	-	-	-
Епізодично	37%	-	-	-	-
Не маю	4%	-	-	-	-
Як часто проводяться заходи щодо надання вам знань інклюзивної освіти в ЗДО?					
Часто	72%	-	-	-	-
Проводяться іноді	28%	-	-	-	-
Чи маєте визнання щодо видів та рівнів порушень дітей з особливими освітніми потребами?					
Так, є	9%	-	-	-	-
Важко відповісти	35%	-	-	-	-
Ні, немає	56%	-	-	-	-
Чи можете ви розповісти про можливі причини порушень психофізичного розвитку у дітей?					

Продовження таблиці 2.2

Так	17%	-	-	-	-
Частково	59%	-	-	-	-
Ні	24%	-	-	-	-
Чи маєте уявлення як працювати з дітьми з особливими потребами (форми, методи, принципи роботи)?					
Так, маю	15%	-	-	-	-
Важко відповісти	18%	-	-	-	-
Ні, не маю	67%	-	-	-	-
Чи можете розповісти про особливості організації навчання і виховання дітей з ООП?					
Так, можу	0%	-	-	-	-
Важко відповісти	12%	-	-	-	-
Ні, не можу	88%	-	-	-	-
Чи знаєте ви про вимоги щодо супроводу дітей з ООП?					
Так, знаю	59%	-	-	-	-
Частково	28%	-	-	-	-
Ні, не знаю	13%	-	-	-	-

Результати дослідження за діяльнісним компонентом представлені у таблиці 2.3.

Таблиця 2.3

Зведена таблиця отриманих даних у результаті експерименту

Чи можете ви застосовувати теоретичні знання у практичній роботі з дітьми з особливими освітніми потребами? (%)					
Так	85.4%	88.2%	87.4%	85.2%	-3.0%
Важко відповісти	8.5%	6.9%	7.3%	12.4%	5.5%
Ні	6.1%	4.9%	5.2%	2.4%	-2.5%
Чи можете ви у разі потреби організувати ігрову діяльність дитини з ООП?					
Так, часто	59.8%	83.3%	76.6%	82.0%	-1.3%
епізодично	36.6%	12.3%	19.2%	16.3%	4.0%
Ні	3.7%	4.4%	4.2%	1.7%	-2.7%
Чим обумовлений ваш вибір методів і форм роботи з дітьми з ООП ? (%)					

Продовження таблиці 2.3

Індивідуальним підходом	17.1%	24.5%	22.4%	50.9%	26.4%
Врахуванням порушення у дітей	58.5%	46.6%	50.0%	37.1%	-9.5%
Спирались на попередній педагогічний досвід	2.4%	5.9%	4.9%	5.6%	-0.3%
Новими знаннями про інклюзивну освіту	22.0%	23.0%	22.7%	6.4%	-16.6%
Чи змогли ви встановити контакт з дитиною з ООП в ході ігрової діяльності					
Так	53.7%	46.1%	48.3%	70.9%	24.8%
Іноді	14.6%	27.5%	23.8%	20.0%	-7.5%
Ні	31.7%	26.5%	28.0%	9.1%	-17.4%
Чи вдалось провести заплановану діяльність з дитиною з ООП?					
Так	54.9%	34.3%	40.2%	36.4%	2.1%
Ні	45.1%	65.7%	59.8%	63.6%	-2.1%
Чи можете ви співпрацювати з батьками дітей з ООП?					
Так	24.4%	28.9%	27.6%	64.5%	35.6%
Ні	75.6%	71.1%	72.4%	13.6%	-57.5%
Чи проводите ви консультавання з педагогічних питань виховання та навчання з батьками дітей з ООП?					
Так	58.5%	36.8%	43.0%	74.5%	37.7%
Ні	41.5%	63.2%	57.0%	25.5%	-37.7%
Чи вдається організувати ігрову діяльність з дітьми з ООП?					
Так	54.9%	37.7%	42.7%	66.4%	28.7%
Ні	45.1%	62.3%	57.3%	33.6%	-28.7%
Чи завжди враховуєте рівень порушення дітей у диференціації та підборі ігор та завдань для дітей з ООП?					
Так	43.9%	29.4%	33.6%	45.5%	16.1%
Іноді	14.6%	24.5%	21.7%	31.8%	7.3%
Ні	41.5%	46.1%	44.8%	22.7%	-23.4%
Чи задоволені взаємодією з дітьми з ООП?					
Так, завжди залучаються	28%	9.8%	17.8%	18.2%	8.4%
Іноді залучаються	17.1%	6.9%	9.8%	54.5%	47.6%
Ні, не залучаються	54.9%	83.3%	75.2%	27.3%	-56.0%

Результати дослідження сформованості інклюзивної компетентності вихователів ЗДО за емоційно-ціннісним компонентом представлені у таблиці 2.4.

Таблиця 2.4

Зведена таблиця отриманих даних у результаті експерименту

Чи відчуєте ви позитивні емоції під час педагогічної діяльності?					
Так	75.6%	30.4%	43.4%	73.6%	43.2%
Іноді	24.4%	23.5%	23.8%	23.6%	0.1%
Ні		46.1%	32.9%	2.7%	-43.4%
Чи проживаєте позитивні емоції від роботи з дітьми з особливими освітніми потребами?					
Так	-	88%	-	78.2%	-10.0%
Ні	-	12%	-	21.8%	10.0%
Чи відчуваєте себе впевнено працюючи вихователем в інклюзивній групі?					
Так	4.9%	40.0%	26.6%	50.0%	10.0%
Не знаю	28.0%	36.1%	30.8%	27.3%	-8.8%
Ні	67.1%	37.2%	42.7%	22.7%	-14.5%
Чи залучаєте ви дитину до спільної діяльності та отримуєте задоволення від даного процесу?					
Так	35.4%	28.4%	30.4%	54.5%	26.1%
Іноді	36.6%	14.7%	21.0%	31.8%	17.1%
Ні	28.0%	56.9%	48.6%	22.7%	-34.2%
Чи роздратовують вас діти з особливими освітніми потребами?					
Так	47.6%	14.7%	24.1%	61.8%	47.1%
Інколи	18.3%	73.5%	57.7%	20.0%	-53.5%
Ні	34.1%	11.8%	18.2%	18.2%	6.4%
Чи викликають діти з особливими освітніми потребами у вас співпереживання?					
Так	45.2%	11.8%	21.3%	65.5%	53.7%
Інколи	20.7%	25.5%	24.1%	27.3%	1.8%
Ні	34.1%	62.7%	54.5%	7.3%	-55.4%
Чи можете ви стримати негативні емоції у разі повторень труднощів дітей з ООП?					
Так	72.0%	79.9%	77.6%	74.5%	-5.4%
У процесі розробки	2.4%	3.4%	3.1%	18.2%	14.8%
Ні	28.0%	16.7%	19.9%	7.3%	-9.4%

Результати дослідження сформованості інклюзивної компетентності вихователів ЗДО за емоційно-ціннісним компонентом представлені у таблиці 2.5.

Таблиця 2.5

Результати дослідження сформованості інклюзивної компетентності вихователів ЗДО за емоційно-ціннісним компонентом

Чи здійснюється в закладі дошкільної освіти моніторинг педагогічної діяльності та роботи вихователів з дітьми з особливими освітніми потребами					
Так	22.0%	3.9%	9.1%	68.2%	64.3%
Інколи	24.4%	9.8%	14.0%	22.7%	12.9%
Ні	53.7%	86.3%	76.9%	9.1%	-77.2%
Чи можете ви здійснити оцінку результатів власної педагогічної діяльності роботи з дітьми з особливими освітніми потребами?					
Так	35.4%	6.9%	15.0%	36.4%	29.5%
Інколи	57.3%	3.4%	18.9%	45.5%	42.1%
Ні	7.3%	89.7%	66.1%	18.2%	-71.5%
Чи можете визначити власні труднощі у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами?					
Так	18.3%	6.9%	10.1%	47.3%	40.4%
Інколи	20.7%	14.7%	16.4%	36.4%	21.7%
Ні	61.0%	78.4%	73.4%	16.4%	-62.0%
Чи обговорюєте результати педагогічної діяльності з ООП з колегами? (%)					
Так	25.0%	34.1%	30.3%	80.8%	46.7%
Інколи	43.8%	38.6%	40.8%	13.5%	-25.1%
Ні	31.3%	27.3%	28.9%	5.8%	-21.5%
Чи можете обирати для себе різні способи рефлексії власної педагогічної діяльності					
Так	19.5%	15.7%	16.8%	35.5%	19.8%
Інколи	14.6%	8.8%	10.5%	55.5%	46.7%
Ні	65.9%	75.5%	72.7%	9.1%	-66.4%
Чи можете спланувати шляхи подолання труднощів з ООП?					
Так	92.9%	94.0%	93.6%	74.5%	-19.5%
Інколи	7.1%	6.0%	6.4%	14.9%	8.9%
Ні	0.0%	0.0%	0.0%	10.6%	10.6%
Чи задоволені ви вашою педагогічною діяльністю					

Продовження таблиці 2.5

Цілком задоволений	-	50%	-	86.4%	36.4%
Скоріше задоволений, ніж не задоволений	-	29%	-	9.1%	-19.8%
Скоріше не задоволений, ніж задоволений	-	20%	-	2.7%	-17.4%
Не задоволений	-	1%	-	1.8%	0.8%
Чи задоволені ви організацією діяльності вашої групи?					
Цілком задоволений	-	13%	-	59.1%	46.4%
Скоріше задоволений, ніж не задоволений	-	25%	-	16.4%	-8.1%
Скоріше не задоволений, ніж задоволений	-	44%	-	12.7%	-31.4%
Не задоволений	-	19%	-	11.8%	-6.8%

Отже проведений нами етап констатувального експерименту дає можливість зробити висновки щодо сформованості інклюзивної компетентності педагогів. Сформованість компетентності за підрахунками та показниками визначає певну кількість педагогів із низькою сформованістю компетентності за нами визначеними компонентами та показниками.

Отже формувальний етап експерименту, впровадження моделі, врахування методичних рекомендацій у формуванні інклюзивної компетентності вихователів є перспективою подальших наших педагогічних досліджень.

2.3. Методичні рекомендації щодо формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти засобами гейміфікації

Вважаємо за потрібне для подальшого ходу дослідження запропонувати розроблену нами модель формування інклюзивної компетентності вихователів

закладів дошкільної освіти засобами гейміфікації. Передумовою до створення моделі є аналіз наукової, науково-методичної літератури. Завдяки реалізації моделі у закладі дошкільної освіти вихователі, вихователі-методисти матимуть змогу співпрацювати, засвоювати знання інклюзивної освіти.

Модель формування інклюзивної компетентності засобами гейміфікації оформлена та презентована на рисунку 2.5.

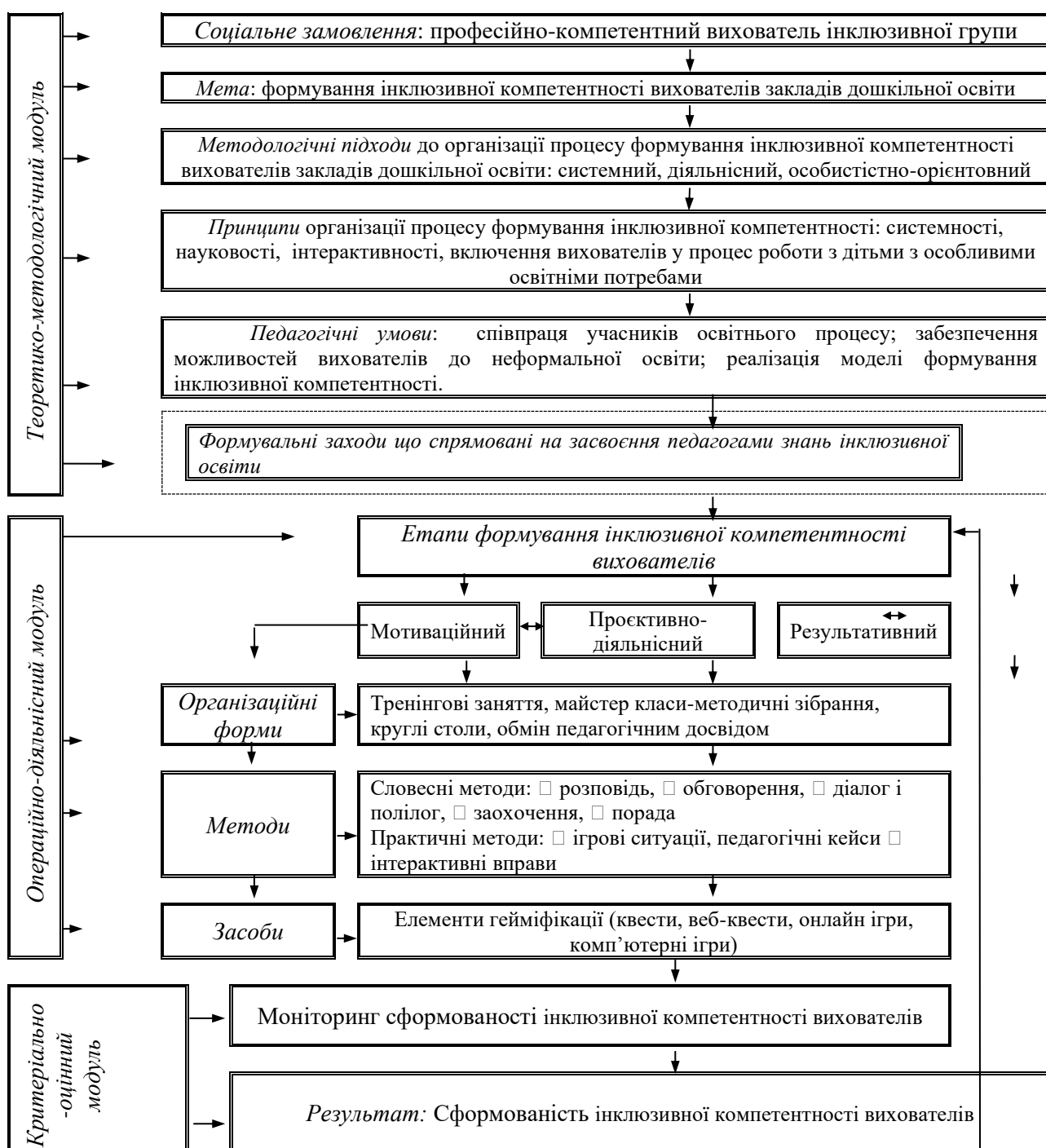


Рисунок 2.5. Модель формування інклюзивної компетентності вихователів засобами гейміфікації

Етапами реалізації моделі нами визначено: підготовчий етап (розробка моделі, урахування сучасних змін в освіті), етап реалізації (впровадження моделі у роботу закладу дошкільної освіти, координація усіх учасників освітнього процесу на впровадження моделі, участі у даному процесі), етап результативності (на цьому етапі педагоги проводять рефлексію щодо результативності елементів моделі), етап удосконалення (на цьому етапі педагоги визначають якими елементами доповнити модель та удосконалити її до впровадження у подальшому, визначення планування роботи у подальшому засвоєнні педагогами знань інклюзивної освіти).

Запропонована нами модель формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти включає необхідні форми, методи, етапи, умови щодо формування інклюзивної компетентності вихователів

Перепідготовка педагогів закладів дошкільної освіти щодо інклюзивної компетентності має включати блоки та знання трьох основних предметів, які представлені на рис. 2.6.

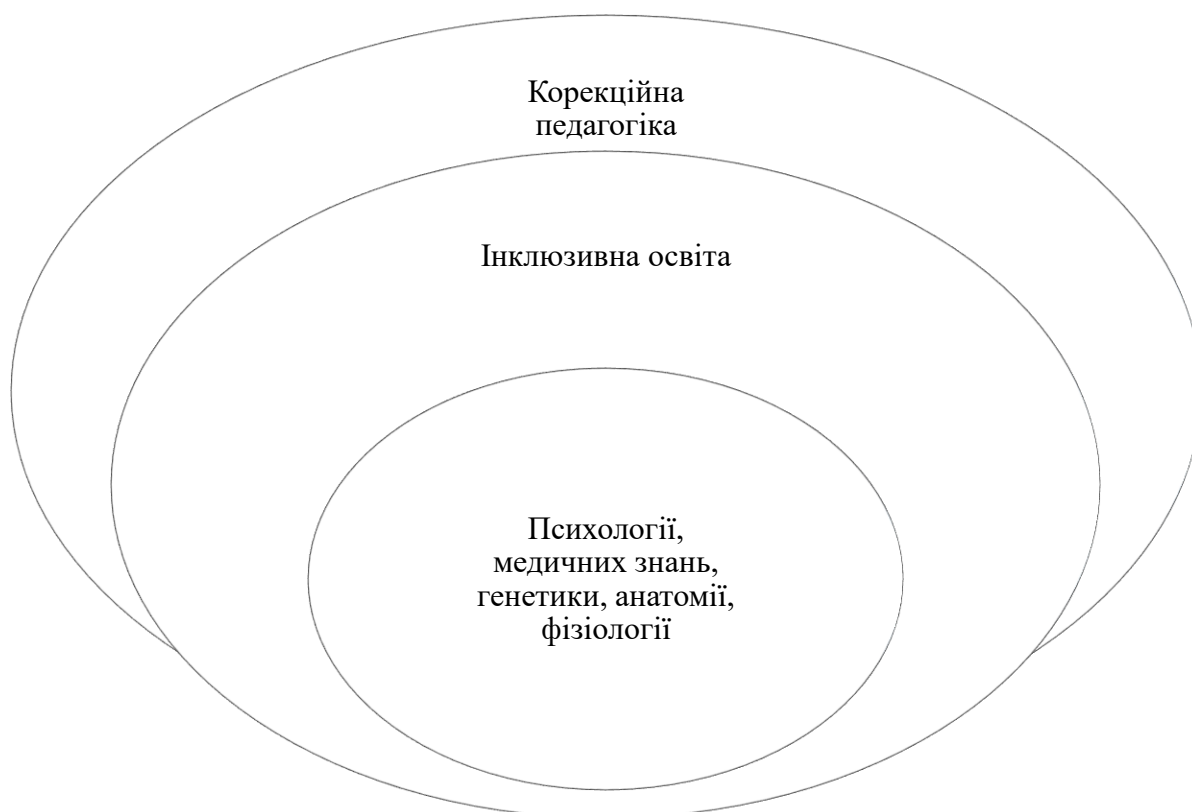


Рисунок 2.6. Блоки перепідготовки вихователів у формуванні інклюзивної компетентності

У формуванні дослідницької компетентності вихователь повинен сформувати у дітей знання, вміння, навички. Задля такої ефективної діяльності педагоги мають реалізувати педагогічні умови: співпраця учасників освітнього процесу; забезпечення можливостей вихователів до неформальної освіти; реалізація моделі формування інклюзивної компетентності.

Вихователь методист може надати поради вихователям щодо гейміфікації освітнього процесу з дітьми, а саме враховувати у роботі наступні принципи:

1) систематичності та послідовності (тобто процес гейміфікації має відбуватись у різних видах діяльності дошкільників не одноразово, а в системі, тоді діти будуть засвоювати поступово ігрові дії, впевнено почувати себе у такій діяльності);

2) врахування вікових та індивідуальних особливостей дітей, індивідуальний підхід (вихователь під час планування елементів гейміфікації повинен враховувати вік дітей, їх можливості, попередній досвід);

3) орієнтація на пізнавальний інтерес дітей (під час підбору та планування ігор, квестів, інших елементів гейміфікації вихователь має враховувати інтерес дітей, планувати діяльність в інтерактивному форматі, використовувати гаджети та комп'ютерні технології за потреби);

4) науковості (гра має бути корисною для розвитку дошкільників, розвиваючою, орієнтуватись на надання, удосконалення або закріплення знань);

5) доступності (ігрові дії та підібрана інформація, завдання, правила відповідають можливостям дітей) [6; 8].

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі нами здійснено теоретичне та практичне обґрунтування проблеми формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти засобом гейміфікації. Актуальність дослідження полягала у тому, що формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти це одна із умов підтримки дітей з особливими освітніми потребами. Саме кваліфікований, професійний вихователь зможе забезпечити процес легкої адаптації дитини до соціуму. Професія вихователя передбачає постійне перенавчання та засвоєння знань, саме в умовах сьогодення вміння працювати з дітьми з особливими освітніми потребами є важливим і необхідним суспільству.

1. У ході вивчення проблеми формування інклюзивної компетентності засобами гейміфікації визначено сутність необхідних для дослідження понять: «гейміфікація», «інклюзивна компетентність», «гра», «інклюзивна освіта», «дитина з особливими освітніми потребами».

2. Визначено, що формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти відіграє важливе значення у забезпеченні адаптації дитини з особливими освітніми потребами до соціуму, забезпечення належних умов перебування у закладі дошкільної освіти, умов організації ефективного освітнього процесу в якому буде здійснюватись супровід і підтримка дітей з ООП. Визначено завдання формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти. Структуру формування інклюзивної компетентності в умовах безперервної освіти.

3. Доведено, що гейміфікація є сучасним методом, засобом засвоєння знань, трендом сучасної освіти. У ході дослідження визначено особливості гейміфікації у дошкільній освіті. Мета гейміфікації: залучення уваги вихованців, підвищення їх зацікавленості у вирішенні завдань, сприяння подальшому застосуванню знань. Мотиваційний напрям гейміфікації: є основний напрямом розвитку

інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільній освіті. Основний принцип гейміфікації: зворотній зв'язок з вихованцями для коригування процесу навчання через гру з поетапним зануренням в тему без втрати уваги.

4. У ході дослідження нами визначено переваги гейміфікації в освітньому процесі: залучення усіх дітей до рішення поставлених завдань; розвиток критичного мислення; візуалізація досягнень; розвиток творчого і неординарного мислення; можливість самореалізації; формування впевненості рішучості дітей. Обґрунтовано напрями гейміфікації, які вихователь може проводити з дітьми в умовах дистанційної освіти: веб-квести, комп'ютерні ігри, онлайн ігри на гаджетах.

4. Визначено компоненти, рівні та показники сформованості інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти. До компонентів ми віднесли: когнітивний компонент; діяльнісний компонент; емоційно-ціннісний компонент; рефлексивний компонент. Нами також визначено рівні сформованості інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти: високий, середній, низький. У відповідності до кожного компоненту визначені показники за рівнями: високий, середній, низький.

5. Проведено констатувальний етап експерименту, здійснена діагностика сформованості інклюзивної компетентності вихователів. У процесі діагностики ми використали педагогічне спостереження, опитування вихователів закладів дошкільної освіти. Результати діагностики показали, що деякі вихователі мають середній та низький рівень сформованості інклюзивної компетентності, що потребує педагогічної уваги керівництва закладу, роботи вихователя-методиста.

6. У ході дослідження нами розроблено модель формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти. Модель включає: мету, етапи, форми, методи, засоби, педагогічні умови формування інклюзивної компетентності вихователів засобами гейміфікації: співпраця учасників освітнього процесу; забезпечення можливостей вихователів до неформальної освіти; реалізація моделі формування інклюзивної компетентності.

7. Розроблено методичні рекомендації щодо формування дослідницької

компетентності дошкільників засобами проєкту, визначені та запропоновані поради, які може надавати вихователь-методист вихователям у процесі впровадження гейміфікації у роботу з дошкільниками.

Розроблені методичні рекомендації, педагогічні умови та модель рекомендується до впровадження у роботу закладу дошкільної освіти у напрямі формування інклюзивної компетентності вихователів, гейміфікації освітнього процесу закладу дошкільної освіти. За нашим педагогічним прогнозуванням застосування вище зазначених елементів в освітньому процесі закладу дошкільної освіти, за правильного використання гейміфікації, моделі, рекомендацій відбудеться успішне формування інклюзивної компетентності вихователів закладів дошкільної освіти.

Результати теоретичного дослідження проведені, мету і завдання дослідження досягнуто.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артемова Л. В. Вчися граючись. Київ : «Томіріс», 1995. 111 с.
2. Базовий компонент дошкільної освіти. URL:https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf (дата звернення: 29.06.23 р.)
3. Білик Я. М. Дослідження ігрового феномену в культурі. Харків : Константа, 1998. 144 с.
4. Білик Я. М. Філософія гри в Іммануїла Канта та Фрідріха Шіллера. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*. 2020. Вип. 2 (88). С. 157-165.
5. Білик Я. М. Філософія гри в Іммануїла Канта та Фрідріха Шіллера. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*. 2020. Вип. 2 (88). С. 157-165.
6. Богат В. ТРВЗ: основні положення. *Дошкільне виховання*. 2005. № 7. С. 18-19.
7. Борисова З. Проблема гри в педагогічній теорії. *Дошкільне виховання*. 2015. № 12. С. 6-8.
8. Борисова З. Проблема гри в педагогічній теорії. *Дошкільне виховання*. 2015. № 12. С. 6-8.
9. Бурова А. П. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку. 2-е вид. зі змін. та доп. Тернопіль : Мандрівець, 2013. 296 с.
10. Бурова А. П. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку. 2-е вид. зі змін. та доп. Тернопіль : Мандрівець, 2013. 296 с.
11. Великий тлумачний словник сучасної української мови : 250 000 сл. та словосполучень з дод. та допов. / уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. Київ ; Ірпінь : Перун, 2009. 1736 с.
12. Великий тлумачний словник сучасної української мови : 250 000 сл. та словосполучень з дод. та допов. / уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. Київ ; Ірпінь : Перун, 2009. 1736 с.

13. Гончаренко С. У. Педагогічні дослідження : методологічні поради молодим науковцям. Київ ; Вінниця : ДОВ «Вінниця», 2008. 278 с.
14. Гончаренко С. У. Український педагогічний енциклопедичний словник. Рівне : Волинські обереги, 2011. 552 с.
15. Дабіжа Л. Розвивати творчий потенціал. *Дошкільне виховання*. 2002. № 11. С. 10-14.
16. Добріна Л. Вектори творчості. *Дошкільне виховання*. 2005. № 2. С. 15-17.
17. Енциклопедія освіти / гол. ред. В. Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
18. Замелюк М. Ігровий простір дитини дошкільного віку : місце і роль дорослого. *Академічні студії. Педагогіка*. 2021. Вип. 2. С. 42-46.
19. Замелюк М. Роль дорослого в розгортанні вільної дитячої гри. *Палітра педагога*. 2021. № 5-6. С. 3-6.
20. Карабаєва І. І. Пісок як матеріал для розвитку творчості і навчання. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2010. № 4. С. 21-25.
21. Карабаєва І. І. Розвиток уяви та творчого фантазування. *Практичний психолог. Дитячий садок*. 2013. № 10. С. 29-37.
22. Карабаєва І. І. Формуємо у вихователів мультисенсорний підхід до організації освітнього процесу. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2013. № 2. С. 33-39.
23. Карасьова К. В., Піроженко Т. О. Ігровий простір дитини. Київ : Шк. світ, 2011. 128 с.
24. Карасьова К. В., Піроженко Т. О. Самодіяльні ігри дитини. Київ : Шк. світ, 2010. 128 с.
25. Копосов П. Місце навчальної гри у методичній системі сучасної дидактики. *Рідна школа*. 2010. № 11. С. 65-66.
26. Крутій К. Емпіричне дослідження вільної гри дитини в умовах закладу дошкільної освіти під час проведення «Дня без іграшок». *Гуманізація навчально-виховного процесу*. 2019. № 1 (93). С. 26-44. URL:

<http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/12407>.

27. Крутій К., Попович О. ECERS-R для оцінки сенсорно збагаченого середовища груп раннього віку. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2020. № 10. С. 12-16.

28. Крутій К., О. Що таке сенсорно збагачене середовище. *Вихователь методист дошкільного закладу*. 2020. № 10. С. 6-10.

29. Лемко Г. І. Значення гри для виховання дитини. *Zpravu vedecke ideje–2008 : Materialy IV Mezinarodni vedecko-prakticka konference*. URL: http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogica/36107.doc.htm.

30. Лисоколенко Т. В. Феномен гри в історико-філософській ретроспекції. *Гілея*. 2020. Вип. 154. С. 194-197.

31. Піроженко Т. О. Особистість дошкільника – перспективи розвитку : навчально-методичний посібник. Тернопіль : Мандрівець, 2010. 136 с.

32. Про внесення змін до деяких законів України про освіту щодо організації інклюзивного навчання : закон України № 1324-VII від 5 червня 2014 року. URL : <https://imzo.gov.ua/osvita/zagalno-serednya-osvita/osvita-osib-z-osoblivimi-potrebami-normativna-baza/> (дата звернення 22.07.2023).

33. Про затвердження плану щодо запровадження інклюзивного навчання у закладах дошкільної освіти : наказ Міністерства освіти і науки України від 11.09.2009р. № 855. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0529736-12#Text> (дата звернення 25.06.2023)

34. Скарбничка ігор і віршованої мозаїки для дітей раннього та дошкільного віку : навч. метод. посіб. / упоряд. Г. І. Іванюк та ін. Київ : Сім кольорів, 2009. 240 с.

35. Соловйова Л. Вивчаємо довільну поведінку дітей дошкільного віку. *Практичний психолог: Дитячий садок*. 2015. № 9. С. 12-21.

36. My First Baby Games / Public Domain. URL: <https://www.harpercollins.com/products/my-firstbaby-games-public-domain?variant=32117650227234> (дата звернення: 02.10.2021).

37. Linda D. Smart Pedagogy of Game-based Learning. Riga : Springer

Nature B.V., 2021. 238 s.

38. Opie I., Opie P. *Children's Games in Street and Playground*. Oxford, MA : Oxford University Press, 2013. 464 s. URL: <https://www.amazon.com/Childrens-Games-Street-Playground-Iona/dp/1782500324> (дата звернення: 02.10.2021).

39. Pyle A., Danniels E. A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*. 2017. № 28 (3). P. 274-289.

40. Zosh J. M., Hopkins E. J., Jensen H., Liu C., Neale D., Hirsh-Pasek K., Solis S. L., Whitebread D. Learning through play: A review of the evidence. White paper. The LEGO Foundatoin, 2017. 40 p.

ДОДАТКИ

Додаток А

Карта самоаналізу педагога щодо діяльності з дітьми з особливими освітніми потребами

1. Чи були дотримані правила індивідуального підходу, врахування індивідуальних особливостей дітей?

Так _____

Ні _____

2. Якою була ваша позиція педагога:

поряд з дітьми _____

над дітьми _____

інше _____

3. Чи могли ви підібрати форми та методи роботи з дитиною з ОПП?

Так _____

Ні _____

4. Чи виникали труднощі у роботі з дитиною з ОПП:

так _____

ні _____

інше _____

5. Ваша реакція педагога на труднощі, які виникали у дітей:

критика _____

підтримка _____

заохочення _____

інше _____

6. Чи прислухаєтесь ви до думок та ідей дітей?

Так _____

Ні _____

інше _____

7. Чи змогли ви встановити контакт з дитиною?

діалог на рівних _____

монолог _____

інше _____

8. Який підхід педагога до дітей переважав у вашій діяльності?

Директивний _____

Ігровий _____

інше _____

9. Чи змогли ви спланувати подальшу діяльність з дитиною?

- так? _____

- ні _____

- важко відповісти _____

10. Чи була у вас невпевненість під час взаємодії з дітьми з ОПП?

Так _____

Ні _____

частково _____

11. Чи співпрацювала дитина з педагогом? Як?

12. Чи змогли ви надати оцінку власної самодіяльності з дітьми _____