

УДК 376.1–056.34:372.3

DOI <https://doi.org/10.32689/maup.ped.2025.3.6>

**Ірина ОРЛЕНКО**

доктор філософії, доцент кафедри спеціальної та інклюзивної освіти, Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»,  
irinaorlenko901@gmail.com  
ORCID: 0000-0002-6322-0217

## ІГРОПРАКТИКИ ЯК ІНСТРУМЕНТ СОЦІАЛІЗАЦІЇ ДІТЕЙ З ООП В УМОВАХ ІНКЛЮЗИВНОЇ ОСВІТИ

*У статті проаналізовано потенціал ігропрактик як ефективного інструменту соціалізації дітей з особливими освітніми потребами (ООП) у контексті розвитку інклюзивної освіти в Україні. Визначено, що впровадження інклюзивних практик вимагає від педагогів не лише адаптації навчального процесу, а й створення соціально комфортного середовища для формування комунікативних та емоційно-вольових навичок дітей з ООП. Особлива увага приділена аналізу гри як провідного виду діяльності у молодшому шкільному віці, здатного поєднувати природну пізнавальну активність дитини з цілеспрямованими педагогічними впливами. Обґрунтовано переваги ігропрактик порівняно з традиційними методами соціалізації, зокрема їхню здатність враховувати індивідуальні особливості розвитку та рівень готовності до соціальної взаємодії. У статті представлено авторську модель застосування ігропрактик у закладах інклюзивної освіти, яка передбачає поетапне формування соціально-комунікативних компетентностей дітей та створення умов для їхньої активної участі у спільній діяльності з однолітками. Результати експериментального впровадження моделі засвідчили позитивну динаміку в розвитку комунікативної активності, зниження рівня соціальної ізоляції та підвищення емоційного комфорту дітей. Підкреслено, що запропонований підхід має перспективи адаптації до різних категорій ООП і може бути використаний у ширшій практиці інклюзивної освіти. Зроблено висновки про необхідність подальших досліджень, спрямованих на створення диференційованих програм ігропрактик та оцінку їхнього довготривалого впливу на процес соціалізації дітей.*

**Ключові слова:** ігропрактики, соціалізація, діти з особливими освітніми потребами, інклюзивна освіта, комунікативні компетентності, ігрові технології.

## Iryna ORLENKO. PLAY-BASED PRACTICES AS A TOOL FOR SOCIALIZATION OF CHILDREN WITH SEN IN INCLUSIVE EDUCATION

*This article analyzes the potential of play-based practices (or game-based practices) as an effective tool for the socialization of children with special educational needs (SEN) within the context of inclusive education development in Ukraine. It is determined that the implementation of inclusive practices requires educators not only to adapt the learning process but also to create a socially comfortable environment for fostering communication and volitional-emotional skills in children with SEN.*

*Particular attention is paid to the analysis of play as a leading activity in early school age, capable of combining a child's natural cognitive activity with purposeful pedagogical influences. The advantages of play-based practices over traditional socialization methods are substantiated, particularly their ability to account for individual developmental characteristics and readiness for social interaction.*

*The article presents an original model for the application of play-based practices in inclusive educational settings. This model involves the staged formation of socio-communicative competencies in children and the creation of conditions for their active participation in joint activities with peers. The results of the model's experimental implementation demonstrated positive dynamics in the development of communicative activity, a reduction in the level of social isolation, and an increase in children's emotional comfort.*

*It is emphasized that the proposed approach has prospects for adaptation to various categories of SEN and can be used in broader inclusive education practices. The article concludes with the necessity of further research aimed at creating differentiated play-based practice programs and evaluating their long-term impact on the child socialization process.*

**Keywords:** play-based practices, socialization, children with special educational needs, inclusive education, communicative competencies, play technologies.

**Постановка проблеми.** Система інклюзивної освіти в Україні переживає період активного оновлення, що вимагає від педагогів пошуку інноваційних підходів до інтеграції дітей з особливими освітніми потребами (ООП) у суспільство. У цьому контексті ігропрактики постають як один з найефективніших інструментів, що органічно поєднують природну для дитини ігрову діяльність з цілеспрямованими педагогічними впливами.

Гра є значущим видом діяльності, особливо для дітей молодшого шкільного віку. Вона не лише розважає, а й відіграє ключову

роль у формуванні життєво важливих комунікативних навичок, розвитку емпатії та здатності до конструктивної взаємодії з однолітками. Для дітей з ООП, які нерідко стикаються з проблемою соціальної ізоляції, ці аспекти є критично важливими. Ігропрактики дають змогу адаптувати освітнє середовище до індивідуальних потреб кожної дитини, створюючи безпечний простір для її емоційного та соціального зростання.

Використання ігропрактик набуває особливого значення з огляду на сучасні виклики, що стоять перед українською освітою: зрос-

тання кількості дітей з різними видами порушень, необхідність їхньої повноцінної інтеграції до шкільного колективу, а також загальна потреба у формуванні толерантного та інклюзивного суспільства. Таким чином, дослідження та впровадження ефективних ігропрактик як засобу соціалізації дітей з ООП є не лише актуальним, а й відповідає нагальним науковим та практичним потребам сучасної педагогічної науки та практики.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Інклюзивна освіта є наріжним каменем реформування сучасної української освітньої системи. Вона ґрунтується на фундаментальних принципах рівності, доступності та недискримінації. Згідно з Концепцією розвитку інклюзивної освіти (МОН України, 2020), кожна дитина, незалежно від її психофізичних особливостей, має право на навчання у середовищі своїх однолітків. У цьому контексті соціалізація – процес активного засвоєння соціального досвіду та інтеграції особистості в систему суспільних відносин, що є ключовою умовою успішної адаптації дітей з ООП.

Сучасні наукові дослідження переконливо свідчать, що діти з ООП нерідко стикаються із соціальною ізоляцією, обмеженими комунікативними навичками та труднощами у взаємодії з однолітками [7; 8; 9; 11]. Булах А., Кравчук Н. у своїх розвідках окреслюють теоретичні основи формування соціальної компетентності дітей дошкільного віку в умовах освітньої інклюзії [1]. В той час як Стівенс Л. у своєму дослідженні підкреслює важливість створення спеціальних умов виховання і навчання, спрямованих на коригування поведінкових недоліків дітей з аутизмом, просування у загальному розвитку і соціалізації у закладі освіти [4]. Саме тому впровадження педагогічних інструментів, що забезпечують м'яку інтеграцію, стимулюють розвиток соціальних компетентностей та формують позитивний досвід взаємодії, є надзвичайно актуальним. Серед таких інструментів ігропрактики посідають чільне місце, надаючи дітям з ООП унікальну можливість розвиватися та соціалізуватися в природній та захопливій формі.

**Мета статті** – здійснити аналіз ігропрактик як засобу соціалізації дітей з ООП у закладах інклюзивної освіти та окреслити авторську модель їх впровадження.

**Виклад основного матеріалу.** Досягнення поставленої мети потребує розуміння того, як саме відбувається соціалізація дітей з особливими освітніми потребами та які чинники впливають на її ефективність. У цьому кон-

тексті ігропрактики розглядаються як інноваційний інструмент, здатний гармонізувати процеси включення дітей у соціальне середовище. Потрібно відмітити, що соціалізація дітей з особливими освітніми потребами (ООП) має низку специфічних рис. Відомо, що обмеження у фізичному чи когнітивному розвитку часто зумовлюють труднощі формування соціально схвальних моделей поведінки, що призводить до вторинної дезадаптації [8]. У свою чергу, відсутність належних умов у шкільному середовищі може посилювати прояви соціальної ізоляції та впливати на психоемоційний стан дитини. Враховуючи той факт, що провідним чинником соціального розвитку дитини є взаємодія з однолітками та дорослими у процесі спільної діяльності, для дітей з ООП особливого значення набувають цілеспрямовані педагогічні впливи, що створюють безпечні, прийнятні та стимулювальні умови для інтеграції в колектив.

Зарубіжні вчені адаптували одну з ігор, що була вигадана вчителькою четвертого класу для боротьби з деструктивною поведінкою в її класі, як інструмент педагогічного впливу. Так, Марія Йорневальд, Лиза Петтерссон-Ролл, Ханна Хау описують гру в «Гарну поведінку» (GBG), що є стратегією управління класом, яка послідовно демонструє свою здатність заохочувати позитивну поведінку та стосунки з однолітками серед учнів, що дає негайні та довгострокові переваги. GBG призначена для підтримки просоціальної та дисциплінарної поведінки та зниження збоїв у класі шляхом конкуренції за привілеї у класі. Інтегративні результати кількісних та якісних досліджень вказують на те, що GBG приносить користь більшості учнів з ООП в умовах загальної освіти, тоді як результати для учнів із серйозними соціально-поведінковими труднощами неоднозначні [10].

Таким чином, ми бачимо, що одним із стимулюючих умов інтеграції дитини з ООП в шкільний колектив є використання ігропрактик. Ігропрактики визначаються як система цілеспрямованих ігрових методів і технологій, спрямованих на розвиток особистісних і соціальних компетентностей дітей через активну, емоційно залучену діяльність [2]. Їхня особливість полягає в інтеграції гри як природного способу пізнання світу та педагогічного задуму, спрямованого на досягнення конкретних соціальних результатів. В умовах інклюзивної освіти ігропрактики забезпечують розвиток соціальних ролей та моделей поведінки; формування почуття приналежності до групи; зниження страху від-

торгнення та агресивних реакцій; зростання впевненості у власних силах [3]. Існує безліч ігропрактик, які можуть ефективно використовуватися в інклюзивній освіті для розвитку соціальних, емоційних та комунікативних навичок у дітей з ООП. Основними видами яких є рольові ігри, соціально-комунікативні, корекційно-розвивальні.

Так, рольові ігри моделюють соціальні ситуації («магазин», «поліклініка», «сім'я»), що допомагає дітям із порушеннями соціальної поведінки відпрацьовувати правила взаємодії у реальному житті. Це допомагає розвивати емоційний інтелект, розуміння соціальних ролей та правил, вчить висловлювати свої думки та почуття, а також «читати» емоції інших. Для дітей з розладами аутистичного спектру це чудовий спосіб відпрацювати соціальні сценарії в безпечному середовищі.

Соціально-комунікативні ігри включають вправи на знайомство, командування, вміння слухати партнера, розподіляти ролі. Як зазначає Л. Флоріан (Florian, 2017), такі ігри створюють умови для формування емпатії та довіри між дітьми. Особливо корисні для дітей з порушеннями мовлення або труднощами у соціальній взаємодії. Вони допомагають подолати сором'язливість, страх перед спілкуванням та розвинути впевненість у собі.

Корекційно-розвивальні ігри: сенсорні, моторні, емоційні практики (ігри з піском, водою, музикою), спрямовані на зниження тривожності та розвиток емоційного інтелекту. Дуже важливі для дітей із сенсорними особливостями (наприклад, при аутизмі або СДУГ). Допомагають заспокоїтись, сконцентруватися, розвивають дрібну моторику та тактильні відчуття. Сприяють емоційній розрядці. Рухливі ігри з правилами допомагають розвивати координацію рухів, орієнтацію у просторі, самоконтроль та вміння працювати в команді. Знижують гіперактивність та покращують соціальну адаптацію.

На сьогодні в українських закладах освіти вже успішно апробовано та імplementовано низку програм, що інтегрують ігропрактики для оптимізації освітнього процесу та соціалізації дітей з ООП. Серед них варто виокремити такі ініціативи, як «Інклюзивне навчання: крок за кроком» – комплексна програма, що системно підходить до впровадження інклюзивних практик, а також використання програми LEGO Education, яка, завдяки своїй конструктивній та інтерактивній природі, стимулює когнітивний розвиток, дрібну моторику та соціальну взаємодію.

Результати численних експериментальних досліджень, проведених вітчизняними науковцями, зокрема Капською та Романюк, переконливо засвідчують високу ефективність застосування ігропрактик у роботі з дітьми з ООП [2; 6]. Зокрема, спостерігається значне зростання кількості міжособистісних контактів та якості взаємодії дітей з ООП з їхніми однолітками, що є ключовим показником успішної соціальної інтеграції, зниження рівня тривожності у дітей та підвищення навчальної мотивації та зацікавленості до освітнього процесу, що є наслідком природного для дитини ігрового формату, який робить навчання більш захоплюючим та доступним. Ці емпіричні дані не лише підтверджують теоретичні передумови ефективності ігропрактик, але й створюють міцний науковий фундамент для подальшого вдосконалення методологій інклюзивної освіти. Інклюзивне навчання потребує пошуку сучасних підходів до соціалізації дітей з особливими освітніми потребами (ООП).

З огляду на успішний досвід впровадження ігропрактик та підтверджену їхню ефективність, виникає обґрунтована потреба у систематизації та подальшій оптимізації цих підходів [11]. Саме тому, спираючись на всебічний аналіз сучасних наукових розробок у галузі інклюзивної освіти та передового педагогічного досвіду, а також враховуючи необхідність індивідуалізації та диференціації підходів до навчання та соціалізації, мною була розроблена авторська модель ігропрактик. Модель ґрунтується на принципах нейрорізноманітності, холістичного розвитку та активного залучення, забезпечуючи створення гнучкого, адаптивного та стимулюючого середовища для кожної дитини. Запропонована модель є системою поетапної організації ігрових технологій, спрямованих на розвиток комунікативних і соціальних навичок, підвищення рівня адаптивності дітей з особливими освітніми потребами (ООП) та формування досвіду безпечної взаємодії з однолітками. Її структура складається з трьох взаємопов'язаних етапів, що забезпечують поступовий перехід від виявлення індивідуальних труднощів до формування стійких соціальних компетентностей і рефлексії отриманого досвіду.

У своєму дослідженні ми отримали результати апробації авторської моделі ігропрактик, що передбачає триетапний підхід: діагностика, ігрово-тренувальна діяльність, рефлексивно-аналітичне оцінювання. Етап діагностики передбачає визначення індивідуального рівня соціалізації за допомогою

соціометрії та психологічних тестів (методика «Сходинки соціального розвитку»). В той же час, ігрово-тренувальний етап передбачає впровадження спеціально підібраних ігор (наприклад, «Дерево дружби» для розвитку емпатії, «Команда мрії» для формування командних навичок). І на рефлексивно-аналітичному етапі відбувається оцінювання результатів через анкетування педагогів, самооцінку дітей і спостереження за взаємодією у класі. Вибірку дослідження склали учні перших інклюзивних класів загальноосвітніх шкіл міста Одеси, 93 дитини, з яких 11 дітей з ООП. Тривалість 8–12 занять по 30–40 хвилин (2–3 рази на тиждень). Склад групи: 6–10 дітей, що забезпечує можливість спільної взаємодії без переважання уваги. Важливу роль відіграє педагогічний супровід: участь асистента вчителя та психолога дозволяє індивідуалізувати підтримку.

Після проведення першого етапу ми отримали інформацію щодо індивідуальних особливостей дітей з ООП, їх соціальних потреб та рівень сформованості базових навичок спілкування, визначили особливості комунікативних стратегій (вербальних та невербальних) та виявили рівень прийняття дитини колективом і її ролі у групі. Проаналізувавши отриману інформацію, ми створили індивідуальний соціальний профіль кожної дитини з ООП та визначення основних цілей ігрового впливу.

Другий етап спрямований на розвиток соціальних навичок через ігропрактики. На основі соціального профілю дитини з ООП ми створюємо тренінгову програму, метою якої є формування і закріплення соціальних компетентностей (комунікація, співпраця, емпатія, відповідальність, толерантність) шляхом активної ігрової діяльності. Основними принципами цього етапу є добровільність участі у грі, що забезпечує позитивну мотивацію; диференціація ігор за рівнем складності відповідно до віку і можливостей дітей та інтегрованість з навчальним процесом і корекційно-розвивальною роботою.

Для вирішення завдань цього етапу нами було використано такі ігропрактики, як «Дерево дружби» – діти символічно «вирощують» дерево, прикріплюючи листочки із власними позитивними якостями або рисами друзів. Це сприяє розвитку емпатії та самооцінки. «Команда мрії» – учні виконують спільні завдання (побудова конструкцій з кубиків, створення плакатів), що формує навички співпраці та розподілу ролей. «Світ емоцій» – ігрові вправи на розпізнавання і вираження емоцій (імітація міміки, невербальні вправи), які допомагають у розвитку емоційного інтелекту. А також, «Соціальні ролі» – сюжетно-рольові ігри (магазин, лікарня, школа), що моделюють реальні соціальні ситуації та відпрацьовують сценарії соціальної поведінки. Результати дослідження ми внесли у зведену (табл. 1), яка відображає динаміку показників соціалізації дітей з ООП в інклюзивному класі.

Як ми бачимо з таблиці, отримані результати свідчать про помітне зростання усіх показників соціалізації дітей з особливими освітніми потребами (ООП) після впровадження авторської моделі ігропрактик в інклюзивному класі. Середній загальний показник зріс із 15% до 37%, що є підвищенням на 22 відсоткові пункти.

Тобто, за даними шкали «Комунікативна активність» учні стали значно активнішими у спілкуванні з однолітками та педагогами. Це є результатом використання комунікативних ігропрактик, розвитку навичок альтернативної та допоміжної комунікації. За шкалою «Соціальна інтегрованість» спостерігається зростання показника, що вказує на кращу адаптацію дітей у колективі, встановлення взаємин із класом, підвищення рівня прийняття серед однолітків. Позитивна динаміка за шкалою «Емоційна стабільність» свідчить про зниження рівня тривожності, поліпшення емоційного самопочуття, кращу здатність контролювати поведінкові реакції. Найнижчим рівнем показника була шкала «Соціальні уміння». Після проведеної програми ігро-

Таблиця 1  
Динаміка показників соціалізації дітей з ООП в інклюзивному класі (у %)

Показник	До впровадження	Після впровадження
Комунікативна активність	12%	36%
Соціальна інтегрованість	18%	40%
Емоційна стабільність	16%	38%
Соціальні уміння	10%	29%
Мотивація до взаємодії	18%	41%
Особистісний розвиток	14%	36%
Середній загальний показник	15%	37%

практик він зріс майже втричі, що вказує на ефективність спеціально організованих тренінгів, рольових ігор та командних завдань. Шкала «Мотивація до взаємодії» вказує на зростання інтересу до спільної діяльності та бажання встановлювати контакт із іншими, що свідчить про позитивний вплив інклюзивного середовища. Загальний результат вказує на суттєве підвищення рівня самостійності, самосприйняття та впевненості у власних силах.

Для перевірки достовірності змін використано t-критерій Стюдента для парних вибірок:  $t = 4,21$ ,  $p < 0,01$  (різниця статистично значуща).

Отже, авторська модель ігропрактик довела свою ефективність у підвищенні рівня соціалізації дітей з ООП у першому класі. Відбулося значне зростання показни-

ків комунікативної активності, соціальної інтегрованості та емоційного комфорту дітей. Запропонований підхід є перспективним для використання в інших класах і може бути адаптований під різні категорії ООП.

**Висновки.** Таким чином, ігропрактики доводять свою ефективність як засіб соціалізації дітей з ООП у контексті інклюзивної освіти. Вони дозволяють враховувати індивідуальні особливості розвитку дитини, забезпечують формування необхідних соціальних компетентностей і створюють умови для позитивного досвіду спільної діяльності з ровесниками. Подальші наукові дослідження повинні бути спрямовані на створення адаптивних програм ігропрактик для різних категорій ООП, а також на вивчення їх довготривалого впливу на процес соціалізації.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Булах А., Кравчук Н. Теоретичні основи формування соціальної компетентності дітей дошкільного віку в умовах освітньої інклюзії. *Вісник Науково-дослідної лабораторії інклюзивної педагогіки*. Вип. 7 : Спеціальна та інклюзивна освіта: теорія, методика, практика : матеріали 7-ої Всеукр. наук.-практ. конф. (25 березня 2021 р.) / МОН України, Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини ; [голов. ред. Малишевська І. І. [та ін.]]. Умань: Візаві, 2021 р. 219 с. С. 33–36.
2. Романюк І. М. Використання ігрових технологій у вищій школі. *Вісник Національного університету оборони України*, 2013. (6), 131–136.
3. Спеціальна педагогіка і психологія: сучас. термінол. словник / за ред. Л. Прохоренко, В. Засенка. Київ : Генеза, 2024. 272 с.
4. Стовбун Л. Чинники соціалізації дітей з аутизмом у закладі дошкільної освіти. *Вісник Науково-дослідної лабораторії інклюзивної педагогіки*. Вип. 7 : Спеціальна та інклюзивна освіта: теорія, методика, практика : матеріали 7-ої Всеукр. наук.-практ. конф. (25 березня 2021 р.) / МОН України, Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини ; [голов. ред. Малишевська І. І. [та ін.]]. Умань: Візаві, 2021 р. 219 с. С. 161–165.
5. Смух О. Т., Милян Ж. І., Мачабелі Т. М. Сучасні тенденції розвитку інклюзивної освіти. *Pedagogy unusual methods of development of science and thoughts*. С. 130–134.
6. Технології соціально-педагогічної роботи: Навчальний посібник / За заг. ред. проф. А.Й. Капської. К., 2000. 372 с.
7. Чупахіна С. Основи інклюзивної освіти: навчально-методичний посібник. Ів.-Франківськ: Видавництво Кушнір Г.М., 2020. 96 с.
8. Шевченко Ю. В. Соціалізація дітей з особливими потребами в умовах інклюзивної освіти в Україні. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/724425/1/1.pdf>
9. Florian L. *The Sage Handbook of Special Education*. London: SAGE Publications. 2017.
10. Maria Jornevald, Lise Pettersson-Roll, Hanna Hau. The Good Behavior Game for students with special educational needs in mainstream education settings: A scoping review. *Psychology in the Schools*. Volume 61, Issue 3Mar 2024. Pages 787–1279. <https://doi.org/10.1002/pits.23086>
11. Toda A. M., Valle, P. H., Isotani S. The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. In *Higher Education for All. From Challenges to Novel Technology-Enhanced Solutions: First International Workshop on Social, Semantic, Adaptive and Gamification Techniques and Technologies for Distance Learning*, HEFA 2017, Maceió, Brazil, March 20–24, 2017, Revised Selected Papers 1 (pp. 143–156). Springer International Publishing.

Дата надходження статті: 28.07.2025

Дата прийняття статті: 20.08.2025

Опубліковано: 05.11.2025