

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ФІЗИЧНОМУ ВИХОВАННІ ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ РОЗУМОВОЇ ПРАЦЕЗДАТНОСТІ УЧНІВ З ОСОБЛИВИМИ ПОТРЕБАМИ

Валерій ТОВТ

*Кандидат педагогічних наук, доцент,
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»
кафедра фізичного виховання*

Постановка актуальності проблеми. Актуальність предмету досліджень зумовлена тим, що усі заклади загальної середньої, професійної та вищої освіти повинні бути інклюзивними, тобто забезпечувати максимальну участь в освітньому процесі для всіх його учасників, у тому числі для осіб з особливими потребами. Проблемна полягає в тому, що учні з особливими освітніми потребами можуть вдосконалювати свою розумову працездатність не менш успішно на уроках фізичної культури за допомогою спеціальних рухливих ігор на логіку мислення, уважність, рухову пам'ять, використовуючи при цьому технології гейміфікації, тобто поширення гри на різні сфери освіти, що дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу.

Аналіз наукових досліджень. В сучасні педагогіці взаємодія духовного й фізичного виховання в становленні гармонійно розвиненої особистості вважається основою побудови освітнього процесу Нової української школи [1,3]. Кожен вчитель бажає, щоб його учні не тільки із задоволенням відвідували уроки фізичної культури, але й з користю використовували заняття руховою активністю для особистого всебічного гармонійного розвитку [2]. На зв'язок фізичного і розумового виховання вказували багато вчених (А. С. Самилічев, А.А. Дмитрієв, Н.А. Козленко, В.М. Синьов, ін. [4]. Так, А. С. Самилічев проводив спеціальні дослідження з визначення взаємовпливів розумової працездатності та фізичної підготовленості в учнів допоміжної школи. В результаті було встановлено, що в переважній більшості випадків є вірогідна залежність досліджуваних показників. Учні з особливими потребами,

які вирізнялися більш високою розумовою працездатністю, мали кращий розвитком фізичних якостей, і навпаки. Це означає, що підвищуючи в процесі фізичного виховання рівень розвитку фізичних якостей за допомогою цілеспрямованих індивідуально дозованих вправ, ми тим самим опосередковано впливаємо і на розвиток їх розумових здібностей, що є однією з найважливіших завдань корекційно-виховної роботи в шкільній освіті. Розвиток розумової працездатності і рівень фізичних якостей знаходиться в тісній залежності, що є доказом наявності зв'язку між фізичною та розумовою сторонами освітньо-виховного процесу. В той же час, в навчальних програмах з фізичної культури для загальноосвітніх навчальних закладів, рекомендованих МОН України, не передбачено цілеспрямованого вдосконалення розумової працездатності вказаної категорії учнів засобами інтелектуальних рухливих ігор з використанням технологій гейміфікації [5].

Формулювання мети та завдань. Метою дослідження є обґрунтування впливу ігрових технологій гейміфікації у фізичному вихованні на покращення розумової працездатності учнів з особливими потребами.

Робоча гіпотеза дослідження передбачала, що використання на уроках фізичної культури спеціальних інтелектуальних рухливих ігор на логіку мислення, пам'ять, уважність, та які потребують швидкого прийняття нестандартних способів вирішення рухового завдання, може дати позитивний результат для вдосконалення розумової працездатності учнів з особливими потребами.

Виклад основного матеріалу. Для перевірки гіпотези про можливість вдосконалення розумової працездатності учнів з особливими потребами за допомогою ігрових технологій гейміфікації, яка передбачає застосування на уроках фізичної культури інтелектуальних рухливих ігор, проведено дослідження з використанням методів аналізу та синтезу наукової інформації, педагогічного спостереження та експерименту.

На першому етапі досліджень було розроблено десять інтелектуальних рухливих ігор на логіку мислення, уважність, рухову пам'ять, злагоджену

командну роботу. Вказані рухові ігри відрізнялися між собою складністю рухових завдань. Зокрема складність ігор від першого номера до останнього поступово підвищувалася.

На другому етапі досліджень вчителю було запропоновано проводити по одній інтелектуальній рухливій грі з основною групою учнів з особливими потребами на кожному уроці фізичної культури, змінюючи щотижня складність гри від першого до дев'ятого номера.

На третьому етапі досліджень визначалися рівні розумової працездатності учнів основної групи, яка виконувала протягом дев'яти тижнів інтелектуальні рухливі ігри на уроках фізичною культури за технологією гейміфікації, та розумовою працездатністю учнів порівняльної групи учнів, яка займалася фізичною культурою за стандартною програмою. З цією метою вчителю було запропоновано провести з основною та порівняльною групами учнів по одній рухливій грі під номером 10. Критерієм оцінювання було дотримання учнями встановлених параметрів рухового завдання за 12-бальною шкалою та швидкості їх виконання – за часовими параметрами. Результати оцінювання представлені в таблиці 1.

Таблиця 1.

Результати оцінки якості і швидкості виконання рухового завдання в основній та порівняльній групах учнів з особливими потребами

Група учнів	Оцінка за виконання рухового завдання ($X \pm m$)	
	Якість виконання (бали)	Швидкість виконання (хв, сек)
Основна	$8,8 \pm 0,9$	$1,3 \pm 0,2$
Порівняльна	$7,2 \pm 1,1$	$2,0 \pm 0,3$
Вірогідність різниці, P	$P < 0,05$	$P < 0,05$

Порівняння результатів оцінювання рівня розумової працездатності учнів основної групи, і порівняльної групи свідчать, що між показниками якості і

швидкості виконання учнями рухових завдань виявлено статистично значиму різницю. Це підтверджує нашу гіпотезу дослідження про можливість вдосконалення на уроках фізичної культури розумової працездатності учнів з особливими потребами за допомогою спеціальних інтелектуальних рухливих ігор на логіку мислення, пам'ять, уважність, які потребують швидкого прийняття нестандартних способів вирішення рухового завдання.

Висновки. Доведено, що використання на уроках фізичної культури спеціальних інтелектуальних рухливих ігор на логіку мислення, пам'ять, уважність, які потребують швидкого прийняття нестандартних способів вирішення рухового завдання за технологією гейміфікації, сприяє вдосконаленню розумової працездатності учнів з особливими потребами.

Література.

1. Взаємодія духовного й фізичного виховання в становленні гармонійно розвиненої особистості: зб. ст. VII Міжнар. наук.-практ. онлайн-конф. (Україна, Слов'янськ-Краматорськ, 18–19 бер., 2020 р.) / гол. ред. В.М. Пристинський. Слов'янськ, 2020. - 375 с.
2. Методичний путівник Нової української школи: фізична культура: збірник методичних матеріалів / О. А. Качан, Д. С. Кудрявець, М.О. Вольвак за заг. ред. О.А. Качана– Краматорськ: Відділ інформаційно-видавничої діяльності, 2021. – 62 с.
3. Концепція Нової української школи: посіб. Упоряд.: Гриневич Лілія, Елькін Олександр, Калашнікова Світлана, Коберник Іванна, Ковтунець Володимир, Макаренко Оксана, Малахова Олена, Нанаєва Тетяна, Усатенко Галина, Хобзей Павло, Шиян Роман. – с.35. URL: <http://zakinppo.org.ua/images/2017/docs/10/konczepczyia.pdf> .
4. Синьов В. М. Корекційна психопедагогіка. Олігофренопедагогіка: підручник. - Ч. 2. Навчання і виховання дітей. - К. : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2009. — 224 с.
5. Фізична культура: програма для спеціальних медичних груп загально-освітніх навчальних закладів I ступеня. – К.: МОН України, 2005. – с.37.