

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ
КАФЕДРА МУЗЕЙНО-ТУРИСТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Кваліфікаційна робота

на тему:

«Застосування ігрових технологій в дозвіллі дітей початкового шкільного
рівня під час воєнного стану»

Здобувачки вищої освіти
другого освітнього рівня (магістр)
спеціальності 028 «Менеджмент
соціально-культурної діяльності»

Д'ячкової Анастасії

Науковий керівник: *доцент,
кандидат соціологічних наук, Афенченко Геннадій*

Кваліфікаційна робота допущена до захисту рішенням кафедри
музейно-туристичної діяльності

Протокол №___ від «__» _____ 2024 року.

Завідувач кафедри _____ Анатолій ЩЕРБАНЬ

Харків – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ДОЗВІЛЛІ ДІТЕЙ	6
1.1 Соціокультурна роль гри	6
1.2 Ігрові технології як педагогічний інструмент	10
1.3 Особливості організації дозвілля дітей у воєнний час	17
Висновки до розділу 1	27
РОЗДІЛ 2 ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ	29
2.1 Організація онлайн-дозвілля для дітей	29
2.2 Ігрові технології в українському досвіді	34
2.3 Аналіз іноземного досвіду	44
Висновки до розділу 2	52
РОЗДІЛ 3 ПРОЄКТ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ДІТЕЙ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ	53
3.1 Ідея проєкту	53
3.2 Опис гри	55
3.3 Організація та технічна підтримка проєкту	63
Висновки до розділу 3	71
ВИСНОВКИ	72
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	75

ВСТУП

Актуальність теми роботи. Воєнний стан кардинально впливає на всі сфери життя, зокрема на систему освіти та організацію дозвілля дітей. Діти початкового шкільного віку вразливі до стресових ситуацій, зокрема війни, що може призводити до погіршення їхнього психологічного стану, порушення соціальної адаптації та зниження мотивації до навчання. В умовах воєнних дій особливо важливим стає забезпечення безпечного середовища для розвитку та навчання дітей, що вимагає інноваційних підходів до організації їхнього дозвілля.

Ігрові технології виявляються ефективним інструментом для психологічної підтримки дітей під час війни. Гра не лише забезпечує відволікання від стресових подій, але й сприяє розвитку когнітивних, соціальних та емоційних навичок. Використання онлайн-ігор дозволяє створювати інтерактивне навчально-розважальне середовище, яке підтримує навчальний процес, знижує рівень тривожності та допомагає дітям залишатися на зв'язку з однолітками, навіть в умовах обмеженого фізичного контакту.

Розробка і впровадження ігрових технологій у дозвілля дітей під час воєнного стану є важливим кроком до забезпечення їхньої соціальної та психологічної стабільності, а також підтримки процесу навчання і розвитку.

Однак, наявна література не охоплює всіх аспектів досліджуваного напрямку в достатній мірі. Тому, для більш глибокого аналізу поставлених проблем, нами було обрано цю тему дослідження.

Метою дослідження є дослідження можливостей та ефективності застосування ігрових технологій у дозвіллі дітей початкового шкільного віку в умовах воєнного стану для підтримки їх психологічного стану, соціальної взаємодії та навчальної активності.

Для досягнення визначеної мети дослідження нами були сформульовані такі завдання:

1. Дослідити соціокультурну роль гри.
2. Проаналізувати теоретичні підходи до використання ігрових технологій у дозвіллі дітей.
3. Вивчити особливості організації дозвілля дітей в умовах воєнного стану.
4. Розробити проект для впровадження ігрових технологій для онлайн-дозвілля дітей під час війни.
5. Оцінити ефективність впровадження ігрових технологій через практичний досвід.

Об'єктом дослідження є ігрові технології у дозвіллі дітей початкового шкільного рівня.

Предметом дослідження є організація використання ігрових технологій у дозвіллі дітей під час воєнного стану.

Методи дослідження у роботі застосовано такі методи: пошук наявної методичної та наукової літератури з аналізом знайденого матеріалу, індукцію та дедукцію, порівняння, класифікацію, проектування, з'ясування причинно-наслідкових зв'язків, систематизацію, абстрагування та конкретизацію, уявний експеримент, спостереження, а також аналіз документації та результатів діяльності дослідників за даною проблемою.

Джерельна база дослідження. Використання ігор на уроках та їх педагогічне значення було розглянуто вченими: А. Арсірієм, О. Біляєвим, І. Діваковою, Т. Донченком, Л. Ільяницькою, М. Пентилюком, Т. Чумак, О. Декролі, В. Сухомлинським, К. Ушинським, А. Макаренком, О. Охредькою, О. Салатою, О. Пометун та Г. Фрейманом.

Наукова новизна роботи полягає у вивченні специфіки використання ігрових технологій у дозвіллі дітей початкового шкільного віку в умовах воєнного стану, що дозволяє глибше зрозуміти їхній вплив на психологічний стан та соціальну адаптацію дітей у кризових ситуаціях.

Теоретична та практична цінність роботи полягає у тому, що були досліджені можливості застосування ігрових технологій у навчанні, розвитку та соціалізації дітей початкового шкільного рівня в умовах воєнного стану.

Результати дослідження були апробовані на міжнародній науковій конференції «Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку» з публікацією тез «Застосування ігрових технологій в дозвіллі дітей початкового шкільного рівня під час воєнного стану» («Application of game technologies in the leisure activities of primary school children during martial law») [22].

Структура роботи. Робота складається з 79 листів друкованого тексту, 7 рисунків, 5-х таблиць і налічує 45 джерела використаної літератури.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ДОЗВІЛЛІ ДІТЕЙ

1.1. Соціокультурна роль гри

Гра є важливим соціокультурним феноменом, який супроводжує людське життя від найдавніших часів і до сьогодні. Вона виконує не лише розважальну функцію, але й служить засобом передачі культурних цінностей, норм та традицій. Гра як форма діяльності сприяє соціалізації особистості, допомагає розвивати комунікативні та когнітивні навички, а також формує основи співпраці та конкуренції. Крім того, гра забезпечує можливість для самовираження та творчості, що особливо важливо в умовах сучасного суспільства, яке швидко змінюється та вимагає від індивідів гнучкості й адаптивності. Таким чином, гра є невід'ємною частиною соціокультурної реальності, яка сприяє як індивідуальному розвитку, так і взаємодії між поколіннями та культурами [5].

У XX столітті особливе значення приділялося дослідженню гри. Одне з найвідоміших досліджень на цю тему здійснив нідерландський історик культури Й. Хейзінга (1872–1945). У 1938 році він опублікував книгу «*Homo ludens*» («Людина, що грає»), в якій обґрунтував, що різні аспекти людської культури – такі як мистецтво, філософія, наука, політика, юриспруденція та військова справа – тісно пов'язані з ігровими елементами.

Німецький філософ Е. Фінк також відніс гру до ключових феноменів людського існування, поряд із смертю, працею, владою та любов'ю. Він розглядав гру як головний спосіб взаємодії людини з можливим і уявним [8].

Соціокультурна діяльність, як і культура, реалізується за допомогою гри та через гру. У цьому аспекті питання класифікації та різновидів ігор протягом усього періоду існування рольової діяльності залишається однією з найважливіших і найскладніших [13].

Багато дослідників базуються на роботах американського психолога Д. Кейрсі. Відповідно до його класифікації психологічних типів, пропонується розглядати чотири типи темпераменту, де ключовими є спосіб отримання інформації – сенсорика або інтуїція (S або N), а також спосіб оцінки інформації – об'єктивний (Т-тип) або суб'єктивний (F-тип) [11].

Таким чином, існують чотири типи темпераментів, які отримали назви на честь олімпійських богів.

- NT – Прометей;
- NF – Аполлон;
- ST – Епіметей
- SF – Діоніс.

1. NF (Аполлони) – інтуїтивні емоціонали, які прагнуть до духовного розвитку та глибокого взаєморозуміння. Вони мають витончену і творчо орієнтовану натуру, надаючи перевагу абстрактним духовним цінностям над матеріальними.
2. NT (Прометеї) – це інтуїтивні мислителі, інтелектуальні та компетентні особистості, які постійно прагнуть удосконалювати свої здібності. Їх приваблює можливість володіти законами природи – здатність розуміти, контролювати, прогнозувати та пояснювати явища. У будь-якій сфері діяльності NT створюють схеми, розробляють моделі та винаходять технології
3. SF (Діонісії) – імпульсивні сенсорики, які є захопленими та безпосередніми особистостями. Вони живуть у дії та імпульсах, віддаючи перевагу свободі та спонтанності. Ці люди люблять ризикувати і чудово адаптуються до змінних обставин, цінуючи життя за принципом «тут і зараз».
4. ST (Епіметей) – розсудливі сенсорики, які вирізняються практичністю, реалізмом і високою відповідальністю. Вони є суворими прихильниками традицій і чітких ієрархічних відносин. Їхнє життя підпорядковується

порядку, а головними цінностями є почуття обов'язку та прагнення зайняти гідне місце в певній соціальній структурі [29].

У кожній грі є кілька взаємопов'язаних елементів, які по-різному цікаві для кожного з типів, які умовно можна позначити як:

1. Гра-містерія для NF (Аполлони)
2. Гра-полігон для NT (Прометеї)
3. Гра-карнавал для SF (Діоніси)
4. Гра-хобі для ST (Епіметеї).

Незважаючи на різні установки кожного типу щодо гри, спроби створити ігри, зосереджуючись лише на одній установці, призводять до їх збіднення та деградації, оскільки з гри усувається конфлікт і багатоваріантність розвитку. Значно цікавіше брати участь у грі, де різні елементи органічно доповнюють один одного [1].

Отже, гра, як форма діяльності, є не лише засобом розваги, але й потужним інструментом соціалізації, який формує особистість і сприяє інтеграції в суспільство. Вона виконує ряд важливих функцій, які допомагають людям, особливо дітям, адаптуватися до соціального середовища.

Гра створює безпечне середовище, в якому діти можуть експериментувати з різними соціальними ролями. Це дозволяє їм навчитися основам соціальної взаємодії, таким як:

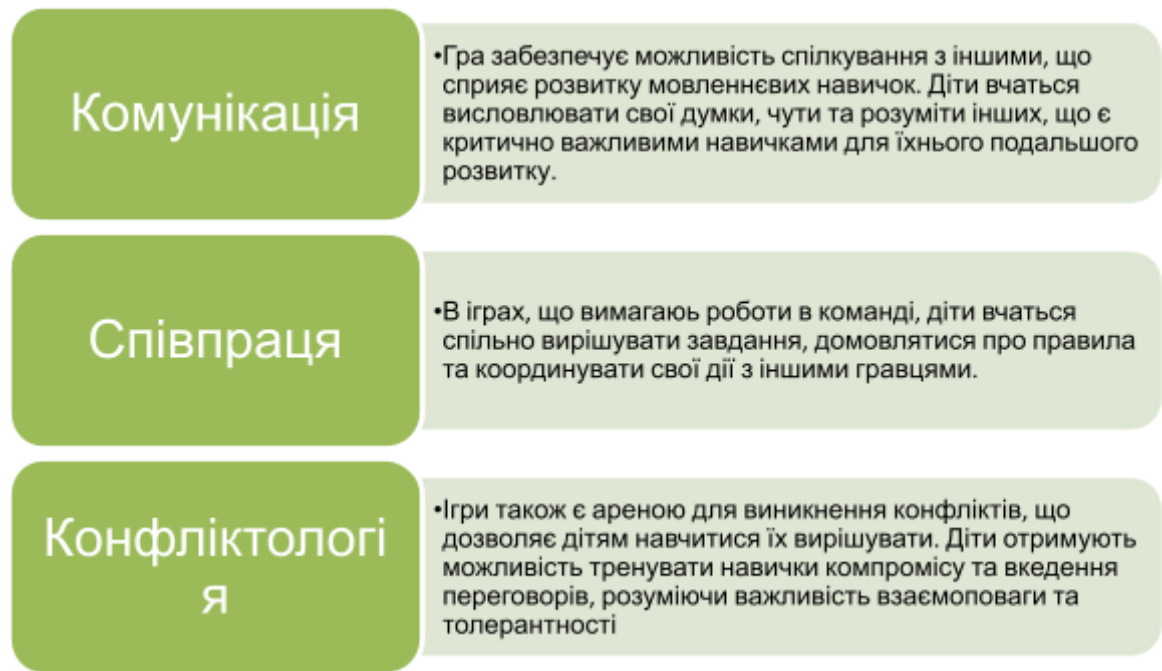


Рис. 1.1 – Навички основ соціальної взаємодії через гру

Гра виступає засобом, за допомогою якого діти вивчають навколишній світ. Завдяки іграм діти відкривають нові знання. Наприклад, рольові ігри можуть ввести їх у різноманітні професії, такі як лікарі або вчителі, що стимулює їхню цікавість до цих сфер. Окрім того, гра сприяє розвитку уяви та креативності, адже діти отримують можливість виражати свої ідеї, вигадувати сюжети, персонажів і світи, що позитивно впливає на їхню креативність [3].

Ігри також слугують важливим засобом передачі культурних цінностей та традицій: наприклад, через ігри, які передають культурні особливості їхньої нації (народні ігри та свята). Це дозволяє їм усвідомлювати свою культурну ідентичність. Гра має свої внутрішні правила, які відображають соціальні норми. Діти вчаться дотримуватися цих правил, що формує їхнє розуміння суспільних норм та етикету [36].

Гра також сприяє емоційному розвитку дітей:

1. Регуляція емоцій: у процесі гри діти вчаться управляти своїми емоціями, переживати радість, невдачу та напруження. Це важливо для формування емоційної стійкості.

2. Співчуття та емпатія: через гру діти розвивають вміння відчувати емоції інших, що сприяє формуванню співчуття та емпатії.

Таким чином, гра є багатофункціональним інструментом соціального та культурного розвитку, що виконує безліч важливих функцій у житті людини. Вона сприяє соціалізації, адже через гру діти та дорослі можуть взаємодіяти один з одним, вчитися співпрацювати і встановлювати соціальні зв'язки. Завдяки ігровій діяльності людина навчається розуміти соціальні норми та правила, що є необхідними для ефективної взаємодії в суспільстві [11].

Гра також виконує важливу роль у передачі культурних цінностей. Вона стає платформою для освоєння традицій, обрядів і звичаїв різних культур, що допомагає формувати ідентичність індивіда. У процесі гри діти мають змогу дізнатися про культурні особливості своїх співвітчизників та інших народів, що розширює їхній кругозір і сприяє розвитку толерантності [19].

Крім того, гра сприяє розвитку особистості та комунікативних навичок. Вона допомагає формувати впевненість у собі, оскільки дає змогу особі висловлювати свої думки та почуття в безпечному середовищі. У процесі гри діти вчаться слухати інших, висловлювати свої ідеї і конструктивно вирішувати конфлікти. Це, у свою чергу, сприяє розвитку їхніх навичок критичного мислення та прийняття рішень.

1.2. Ігрові технології як педагогічний інструмент

Процес реформування освіти в Україні дійсно є стимулом для пошуку нових підходів в організації освітнього процесу, особливо в контексті Нової української школи. Ця реформа передбачає активне впровадження інноваційних форм навчання, інтерактивних методів, а також розвиток компетентностей, необхідних для успішної реалізації учнів у сучасному суспільстві. У зв'язку з цим виникає необхідність впровадження інноваційних освітніх методик, зокрема використання ігрових технологій [20].

Слово «технологія» походить від грецьких слів «*techne*», що означає мистецтво, майстерність, вміння, і «*logos*», що перекладається як наука або закон. Таким чином, поняття «технологія» можна визначити як науку про майстерність. У українському педагогічному словнику поняття «технологія навчання» визначається як системний підхід до створення, використання та оцінки всього процесу навчання і засвоєння знань, враховуючи технічні та людські ресурси і їхню взаємодію, спрямований на оптимізацію освітнього процесу [1]. Технологія навчання ефективно об'єднує різні методи, прийоми, робочі режими та алгоритми дій, і тісно взаємодіє з обладнанням, інструментами, матеріалами та ресурсами. У сучасній педагогіці термін «технологія» використовується в таких контекстах, як «технологія навчання», «технологія освітнього процесу» та «технологія виховання» [43].

Проблема застосування ігрових технологій як елемента педагогічних технологій не є новою в педагогічній теорії та практиці. Її дослідженням, вивченням соціальних витоків, визначенням методологічних основ та значенням для розвитку дитини займалися такі вчені, як Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Сорокіна, В. Шахрай, Д. Щербина та інші науковці [6].

Гра є одним із найдавніших методів навчання та виховання. Проте в умовах стрімких змін сучасної освітньої системи ігрові технології зазнають інтенсивного розвитку та оновлення, набуваючи значущої ролі в освітньому процесі. Чимало дослідників, досліджуючи ігрові технології, підкреслюють, що це цілісна структура, яка охоплює окрему частину навчального процесу, об'єднану єдиним змістом і сюжетом. При цьому ігровий сюжет розвивається одночасно з основним навчальним матеріалом [3].

І. Дичківська визначає «ігрові технології» як форму ігрової взаємодії між учителем і учнями, спрямовану на розвиток навичок вирішення складних завдань через компетентний вибір альтернативних рішень у межах реалізації певного сюжету [2]. Застосування ігрових технологій у навчанні потребує ретельного планування дій, визначення освітніх цілей і завдань, ретельної

підготовки вчителя до проведення гри, пошуку відповідних матеріалів і ресурсів. Важливо також забезпечити залучення, заохочення та мотивацію учнів до активної участі в ігровій діяльності. Окрім цього, необхідно провести саму гру, узагальнити її результати, здійснити рефлексію та підбити підсумки.

Необхідність використання ігрових технологій постійно зростає, і їхня важливість у навчальному процесі є незаперечною. Завдяки численним перевагам, ігрові технології широко застосовуються вчителями в початкових класах:

1. Підвищення пізнавальної активності та зацікавленості учнів.
2. Формування «ситуації успіху» під час навчання.
3. Розширення кругозору учнів та їхнього життєвого досвіду.
4. Реалізація особистісно орієнтованого підходу в навчальному процесі.
5. Урахування інтересів, потреб, уподобань, рівня розвитку та індивідуальних особливостей учнів.
6. Підвищення мотивації до засвоєння знань, навичок та вмінь, а також формування позитивного ставлення до творчої навчальної діяльності.
7. Розвиток пізнавальних процесів, зокрема пам'яті, мислення, уваги та уяви.
8. Створення сприятливого психологічного мікроклімату в учнівському колективі, що запобігає виникненню психологічних проблем, які можуть виявлятися в поведінці, навчанні та взаємодії з однолітками.
9. Розвиток інтелектуальних здібностей і творчого потенціалу учнів.
10. Сприяння активній взаємодії серед учнів.
11. Комплексний і гармонійний розвиток особистості.
12. Розвиток комунікативних навичок та здатності до знаходження компромісів.
13. Засвоєння правил поведінки в різних повсякденних ситуаціях.
14. Розвиток почуття відповідальності за виконану роботу та інші аспекти.

Ігрові технології мають опосередкований вплив на дитину, роблячи її активним учасником діяльності, де вона проявляє ініціативу і співпрацює з

іншими. Важливо зазначити, що гра є «простором для самовираження» кожного учня. Під час гри учні намагаються самостійно подолати труднощі та непорозуміння, вирішувати проблемні ситуації, ставити перед собою цілі та завдання, а також самостійно планувати алгоритм вирішення конкретних проблем [18].

Використання ігрових технологій може відбуватися в різних формах:

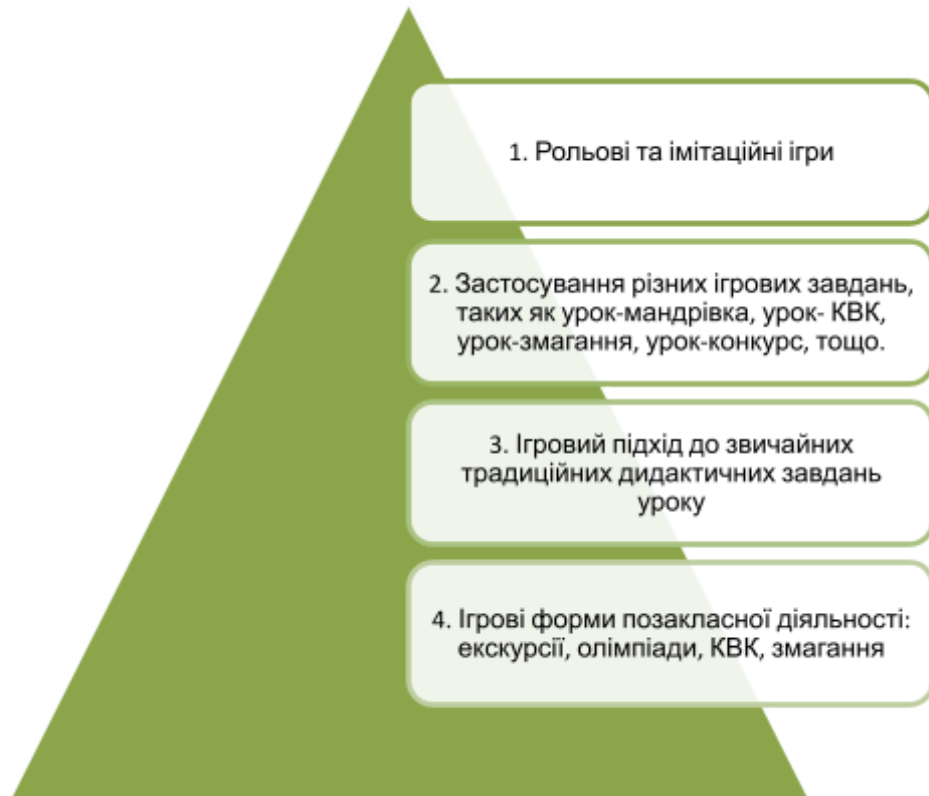


Рис. 1.2 – Форми реалізації ігрових технологій

Наукові дослідження в області психології та педагогіки надають різні класифікації ігор згідно з їхніми принципами. Зокрема, ігри можна розділити на такі групи:

Таблиця 1.1

Класифікація ігор за їхніми принципами

Залежно від виду діяльності:	інтелектуальні, фізичні,
------------------------------	-----------------------------

	соціальні психологічні.
Залежно від психологічного процесу:	пізнавальні, розвивальні, виховні; навчальні, контрольні, тренувальні, узагальнюючі; творчі, продуктивні, відтворювальні; діагностичні, комунікативні, психотехнічні, профорієнтаційні.
За методиками гри:	предметні рольові ділові сюжетні імітаційні драматизації.
Залежно від навчального предмета:	математичні, екологічні, фізичні; літературні, музичні, театральні; технічні, трудові; спортивні, фізкультурні, туристичні, військово-прикладні; управлінські, суспільствознавчі, економічні.
За особливостями ігрового середовища:	безпредметні / предметні; на відкритій місцевості, вуличні, кімнатні, настільні; телевізійні, комп'ютерні, з використанням технічних засобів; технічні, з засобами пересування.
За тривалістю проведення:	короткі ігри (предметні, сюжетно-рольові та інші) – спрямовані на розвиток інтересу до навчання та розв'язання конкретних завдань; ігрові оболонки – більш тривалі форми ігрової діяльності, що обмежені одним заняттям, але можуть тривати й довше;

	<p>тривалі розвивальні ігри – націлені на досягнення віддаленої ідеальної мети, сприяють формуванню психічних та особистісних якостей людини, і можуть тривати від кількох днів або тижнів до кількох років.</p>
--	--

Також розрізняють ігри з фіксованими «жорсткими» правилами, «вільні» ігри, в яких правила формуються під час гри, а також ігри, що поєднують вільну ігрову організацію з правилами, встановленими в процесі гри [4].

Ігри можна також класифікувати за змістовими ознаками:

- спортивні;
- військові;
- економічні.

Та за кількістю учасників:

- індивідуальні;
- парні;
- командні тощо.

На думку В. Шахрая, відомого українського теоретика та практичного фахівця в галузі ігрової діяльності, найефективнішою класифікацією ігор є класифікація, запропонована Є. Добринською та В. Шашиною. Вони пропонують розділяти ігри відповідно до можливостей, які вони розвивають і тренують (творчі, інтелектуальні, фізичні). Саме ці науковці виділили ігрові методи навчання [45].

Щодо більш детально психолого-педагогічних основ гри в освіті охоплюють розвиток особистості, соціалізацію, когнітивний та емоційний розвиток учнів, а також мотивацію та інтерес до навчання. Гра сприяє розвитку таких особистісних якостей, як самоорганізація, відповідальність, ініціативність

і креативність. Вона також дозволяє дітям взаємодіяти з однолітками, вчитися працювати в команді та розвивати комунікативні навички.

Завдяки ігровим технологіям стимулюються когнітивні процеси, такі як мислення, пам'ять, увага та уява. Це включає елементи вирішення проблем, які заохочують активне мислення та творчий підхід. Гра також сприяє вираженню емоцій і переживань у дітей, формуючи емоційну стійкість і здатність до адаптації [12].

Крім того, ігрові технології створюють мотиваційне середовище, яке робить навчання захоплюючим, сприяючи активній участі учнів у навчальному процесі. Методологічні основи гри базуються на принципах активного навчання, підкреслюючи важливість практичного досвіду та емоційного залучення для глибшого засвоєння матеріалу [24].

Гра дозволяє враховувати індивідуальні особливості учнів, адаптуючи навчальний процес до їхніх потреб та інтересів. Ігрові технології можуть реалізовуватися у різних формах, таких як рольові ігри, симуляції, тренінги та ігри на основі сюжетів, що забезпечує унікальні можливості для розвитку навичок і знань у учнів. Таким чином, гра в освітньому процесі є важливим інструментом для розвитку учнів на різних рівнях: пізнавальному, соціальному, емоційному та особистісному, формуючи основи для майбутнього навчання та підготовки до дорослого життя.

Саме ігрові технології дозволяють адаптувати навчальні методи до індивідуальних потреб і особливостей дітей, забезпечуючи особистісно-орієнтований підхід у навчанні. Завдяки ігровим технологіям учні мають можливість вчитися через досвід, що допомагає їм не лише у засвоєнні навчального матеріалу, а й у розвитку критичного мислення, креативності та здатності до співпраці [15].

Впровадження ігрових технологій у навчанні та роботі - сучасний тренд, ефективність якого доведена у багатьох сферах, зокрема в освіті, корпоративному навчанні та психологічній реабілітації. Оцінка результатів

таких впроваджень наразі базується на кількох важливих аспектах. По-перше, ігровий елемент сприяє підвищенню мотивації в подальшому утримує інтерес та залученість учасників у процес через конкуренцію, винагороду та досягнення. По-друге, інтерактивний формат навчання через ігри забезпечує краще засвоєння знань завдяки використанню симуляцій та рольових ігор, які застосовують теорію на практиці. Ігрові технології також сприяють розвитку практичних навичок, таких як критичне мислення, робота в команді та лідерство, моделюючи реальні життєві ситуації.

Таким чином, ігрові технології є важливим елементом сучасної педагогіки, який підвищує якість освіти і сприяє всебічному розвитку учнів, формуючи у них навички, необхідні для успішного життя в умовах швидких змін. Використання ігрових технологій в освітньому процесі не лише позитивно впливає на навчальні результати, але й формує у дітей позитивне ставлення до навчання, що, в свою чергу, забезпечує їхній подальший успіх у житті.

1.3. Особливості організації дозвілля дітей у воєнний час

Організація дозвілля дітей у воєнний час є надзвичайно важливою і складною задачею. Під час збройних конфліктів діти зазнають не лише фізичних небезпек, а й психологічних травм, пов'язаних із втратами, страхом та нестабільністю. У таких умовах особливої уваги потребує створення безпечного та продуктивного середовища для їхнього дозвілля. Саме організація вільного часу може стати важливим інструментом для психологічної реабілітації дітей, збереження їхнього емоційного здоров'я, а також сприяння їхньому соціальному розвитку та адаптації до нових реалій [9].

В умовах війни звичні форми проведення дозвілля, такі як ігри на свіжому повітрі, відвідування гуртків чи секцій, стають обмеженими або зовсім недоступними. У зв'язку з цим особливого значення набувають нові підходи до організації дозвілля, які враховують не лише фізичні, але й психологічні потреби дітей, надаючи їм можливість відволіктися від стресових подій і

відновити відчуття безпеки. У сучасних умовах важливо використовувати інтерактивні технології, творчі майстер-класи, онлайн-ігри та інші форми діяльності, які можуть бути адаптовані до ситуацій укриттів або безпечних місць [16].

Таким чином, організація дозвілля дітей у воєнний час вимагає комплексного підходу, що поєднує педагогічні, психологічні та соціальні аспекти, спрямовані на підтримку розвитку дитини та подолання негативних наслідків воєнного конфлікту [35].

Протягом 10-ти років українці перебувають у постійному стані стресу через війну. Дорослим часто складно справлятися з негативними емоціями, що, в свою чергу, призводить до недостатності внутрішніх ресурсів для належного виховання дітей. Тривога батьків та відсутність спільного проведення часу негативно впливають на психологічний стан дітей, що призводить до їхньої вередливості та істерик. Також дані аспекти ускладнюють робочий процес і вихователів і вчителів, не даючи повністю виконувати свою роботу [7].

В Україні за короткий проміжок часу були закладені основи інституційно-правового регулювання освітньої сфери в умовах воєнного стану. Таке регулювання відбувається відповідно до Закону України «Про правовий режим воєнного стану» від 12.05.2015 № 389-VIII (зі змінами та доповненнями), Указу Президента України «Про введення воєнного стану в Україні» від 24.02.2022 № 64/2022, затвердженого Законом України від 24.02.2022 № 2102-IX, а також інших нормативно-правових актів України [36].

Згідно з положеннями статті 15 Закону України «Про правовий режим воєнного стану», повноваження місцевих органів влади, зокрема щодо управління освітніми закладами та установами, передаються військовим адміністраціям населених пунктів у відповідній території [13].

Повноваження центральних органів влади продовжують виконуватися. Міністерство освіти і науки (МОН) залишається основним органом у системі центральних виконавчих органів, відповідальним за розробку та реалізацію

державної політики в сферах освіти, науки, науково-технічної та інноваційної діяльності, а також трансферу технологій. Крім того, МОН забезпечує формування та реалізацію державної політики у сфері державного нагляду та контролю за діяльністю закладів освіти, підприємств, установ і організацій, які надають освітні послуги, незалежно від їх підпорядкування або форми власності. Таким чином, в умовах воєнного стану МОН продовжує реалізовувати державну політику в освітній сфері, гарантуючи доступність та безперервність освітнього процесу в нових умовах. [25].

У перший день повномасштабної війни було видано наказ МОН від 24 лютого 2022 року № 229 «Про утворення Ситуаційного центру МОН», який забезпечив функціонування консультативно-дорадчого органу під час дії воєнного стану. Основним завданням Ситуаційного центру стало підтримання діяльності Міністра освіти і науки України в умовах воєнного стану [33].

З початком війни МОН заклало інституційно-правові основи для підтримки освітнього процесу в умовах викликів, пов'язаних із збройною агресією Росії проти України. Одним із перших рішень стало звільнення учнів, які завершували початкову та базову середню освіту в 2021/2022 навчальному році, від проходження державної підсумкової атестації, що було закріплено в наказі МОН від 28 лютого 2022 року № 232 [38].

Наказ МОН «Про деякі питання організації здобуття загальної середньої освіти та освітнього процесу в умовах воєнного стану в Україні» від 28 березня 2022 року № 274 мав на меті створення правових умов для продовження навчання дітей в безпечному середовищі, а також для працевлаштування педагогів, які були змушені змінити місце проживання чи роботи через окупацію або активні бойові дії [20].

Також були створені правові умови для евакуації та перенесення закладів освіти з окупованих територій та районів, де відбувалися активні бойові дії. У цих питаннях було видано більше 50 наказів Міністерства освіти і науки.

Міністерство освіти і науки забезпечило правові умови для продовження отримання загальної середньої освіти у 2022/2023 навчальному році, зокрема через наказ МОН «Про деякі питання зарахування до закладів загальної середньої освіти в умовах воєнного стану в Україні» від 13.05.2022 № 438 та інші нормативно-правові акти [19].

Отже, Міністерство освіти і науки України оперативно запровадило інституційно-правове регулювання освітньої сфери в умовах воєнного стану, забезпечуючи виконання своїх основних завдань.

У періоди стресу та невизначеності дозвілля може бути дуже корисним для психічного здоров'я. Воно забезпечує необхідний відпочинок від повсякденних стресів, дозволяючи людям розслабитися, відновити сили та зайнятися приємною і змістовною діяльністю. Окрім безпосередніх переваг відпочинку та задоволення, дозвілля може також сприяти формуванню стійкості у людей. Стійкість визначається як здатність особи адаптуватися до стресу та долати труднощі [25].

У воєнний час дозвілля було адаптовано до умов стресу та невизначеності, що спонукало до розробки креативних рішень для забезпечення розваг і відпочинку для дітей [44].

Таблиця 1.2

Важливість дозвілля для дітей в умовах стресу та невизначеності воєнного часу

Ознаки	Сутність ролі дозвілля
Психічне здоров'я	Зниження психічного навантаження, розслаблення розуму, покращення емоційного стану та підвищення стійкості до стресу.
Фізичне здоров'я	Зниження стресу та напруги, поліпшення фізичного здоров'я завдяки різноманітним

	формам відпочинку та фізичним активностям.
Самовираження та творчість	Застосування дозвілля як інструменту для творчого самовираження, виявлення нових захоплень, розвитку та самовдосконалення.
Соціальна взаємодія	Підтримка та укріплення соціальних зв'язків, можливість спілкування та взаємодії з близькими, спільнотою та родиною
Позитивний ефект на настрій	Сприяння позитивному впливу на емоційний стан, покращення настрою та морального духу в умовах невизначеності.
Відновлення запасів ресурсів.	Відновлення енергії та ресурсів як фізичних, так і психічних, що необхідні для подальшого функціонування в стресових умовах.

Ця таблиця демонструє різні аспекти ролі дозвілля в умовах стресу та невизначеності під час війни. Дозвілля може бути важливим чинником у підтримці фізичного і психічного здоров'я, позитивно впливати на соціальні зв'язки, сприяти творчості та самовираженню, а також відновлювати ресурси для подальшого функціонування [17].

О. Гончарук характеризує організацію дозвілля молодших школярів як «цілеспрямований та контрольований процес взаємодії педагогів, батьків і інших учасників, що сприяє активній самодіяльності учнів. Цей процес націлений на виховання суб'єктності молодших школярів у виборі видів, форм і способів дозвілля, а також на формування ціннісного ставлення до дозвілля як особливої творчої діяльності» [14].

Серед основних ознак дозвілля дитини можна виокремити: свободу вибору, добровільність, різноманітність і гнучкість, поєднання планування з

елементами спонтанності, полімотивованість, прагнення до задоволення та радості, а також компенсаційний характер дозвілля [8].

У контексті дослідження важливо виявити особливості психо-фізіологічного розвитку та формування особистості у молодшому шкільному віці. Ми вважаємо, що ці особливості визначають структуру та зміст дозвілля молодших школярів, що є однією з характерних рис організації дозвілля учнів початкової школи. Науковці О. Савченко та О. Гончарук підкреслюють, що в молодшому шкільному віці продовжується фізичний і психофізіологічний розвиток, що надає дітям можливість займатися різними видами діяльності. У цей період також формуються певні психологічні новоутворення, серед яких:

1. Довільність, розуміючи її як якість психічних процесів особистості, виявляється у здатності свідомо ставити цілі та шукати шляхи і засоби для їх досягнення. Молодший школяр навчається регулювати свою поведінку відповідно до вимог і зразків поведінки, таким чином розвиваючи власну довільність.
2. Внутрішньо-особистісний план дій, що дозволяє молодшому школяреві під час виконання різних завдань знаходити оптимальні способи та методи, а також планувати свої дії.
3. Розмежування власних можливостей тощо [3].

Організуючи дозвілля молодших школярів під час воєнного стану в Україні, слід перш за все враховувати, що дитина повинна бути особистістю, яка має право на свободу вибору у творчій діяльності та здатна стати активним суб'єктом свого дозвілля. Важливо забезпечити безпечні та сприятливі умови для творчості, розвитку та самовираження, щоб діти могли знайти радість і позитив у своєму дозвіллі, незважаючи на складнощі, пов'язані з війною [42].

Плануючи дозвілля дітей під час воєнного стану в Україні, важливо враховувати його виховну та розвивальну роль, а також акцентувати увагу на заходах, спрямованих на саморозвиток і самовдосконалення молодших

школярів. Організація суспільно-корисних справ може стати ефективним засобом для розвитку соціальної відповідальності та колективної активності дітей у цей складний час [16].

Крім того, важливо усвідомлювати можливі асоціальні прояви, які можуть виникати в умовах стресу та невизначеності. Це може включати агресію, тривогу або соціальну ізоляцію. Тому необхідно передбачити такі виклики і забезпечити психологічну підтримку для дітей, створюючи безпечне та дружнє середовище для їхнього дозвілля.

Включення заходів, які сприяють емоційній розрядці, креативності та спілкуванню, стане запорукою ефективного використання дозвілля, допомагаючи дітям зберігати психоемоційний баланс та адаптуватися до умов війни [33].

Наступною ознакою організації дозвілля учнів початкових класів є врахування особливостей дитячого дозвілля. Це стосується двоїстої природи сутності дозвілля, що є особливим видом діяльності дітей.



Рис. 1.3 - Приблизна структура дозвілля молодшого школяра.

Звичайно, при організації дозвілля молодших школярів у воєнний час, постійно потрібно піклуватися про безпеку дітей. Це передбачає проведення заходів у безпечних місцях, які можуть включати укриття або навчальні заклади, де діти можуть відчувати себе у безпеці. Важливо також дотримуватися всіх необхідних заходів безпеки та інформувати дітей про правила поведінки в умовах небезпеки, щоб вони знали, як діяти під час сигналів тривоги або в разі інших надзвичайних ситуацій [19].

Дорослі, які беруть участь в організації дозвілля, повинні бути ознайомлені з принципами надання першої медичної допомоги та вміти реагувати на надзвичайні ситуації. Це допоможе швидко реагувати на будь-які інциденти. Крім того, потрібно мати чіткий план дій у разі надзвичайної ситуації, який буде відомий усім учасникам.

Психологічна підтримка також є важливою складовою. Діти можуть відчувати страх і тривогу, тому заходи, які включають арт-терапію або групові ігри, можуть допомогти їм емоційно розвантажитися. Важливо, щоб дорослі і однолітки підтримували дітей, що сприятиме їхньому почуттю захищеності.

Гнучкість у плануванні заходів є ключовою, оскільки ситуація може швидко змінюватися. Організатори повинні бути готові до змін у планах, а постійний моніторинг новин і комунікація з учасниками допоможуть адаптуватися до нових умов. Залучення батьків та громади в процес організації дозвілля також може значно підвищити рівень безпеки і допоможе створити більш безпечне середовище для дітей [14].

Забезпечення безпеки під час організації дозвілля дітей у воєнний час є складним, але надзвичайно важливим завданням. Це не лише допоможе дітям залишатися в безпеці, але й надасть їм можливість насолоджуватися своїм дозвіллям, отримуючи позитивні емоції у цей складний період.

Дозвілля дітей у воєнний час повинно бути адаптоване до нових умов життя, оскільки звичні форми активності можуть виявитися недоступними або

небезпечними. Важливо враховувати, що діти можуть стикатися з підвищеним рівнем стресу та тривоги, тому нові види активностей мають не лише розважати, але й підтримувати їх емоційне та фізичне здоров'я [21].

Одним із ефективних підходів є організація онлайн-занять, які можуть охоплювати різні теми: від мистецтва до науки. Такі заняття дозволяють дітям займатися творчістю, розвивати навички та отримувати нові знання, залишаючись у безпеці своїх домівок. Це також може включати віртуальні екскурсії до музеїв, історичних пам'яток або природних заповідників, які надають можливість пізнати світ без фізичного переміщення.

Дистанційні конкурси та ігри, адаптовані до онлайн-формату, також можуть стати чудовим способом залучення дітей до активного дозвілля. Це можуть бути змагання з програмування, малювання, танців або спортивних ігор, які дозволяють дітям змагатися з однолітками, залишаючи простір для самовираження. Такі заходи можуть зміцнити соціальні зв'язки між дітьми та надати їм відчуття спільноти, навіть якщо вони перебувають у різних місцях.

Відеоігри, які сприяють розвитку стратегічного мислення, командної роботи та комунікаційних навичок, також можуть бути корисними у цей період. Важливо, щоб обрані ігри мали позитивний контент і не містили елементів насильства, щоб не посилювати вже існуючі страхи дітей [13].

Також слід організувати активності на свіжому повітрі, які враховують можливість безпечного відпочинку, наприклад, ігри в парку чи спортивні змагання на відкритому повітрі, якщо це дозволяє безпечна ситуація. Використання простих реквізитів або природних матеріалів може стати хорошим способом провести час разом, зберігаючи при цьому фізичну активність [41].

Отже, в умовах війни організація дозвілля дітей має особливе значення, оскільки вона безпосередньо впливає на їх психоемоційне та фізичне здоров'я. Основним завданням є забезпечення безпеки дітей, що потребує проведення заходів у безпечних місцях та дотримання безпекового режиму. Водночас

потрібно адаптувати дозвілля до нових умов життя, впроваджуючи різноманітні активності, які відповідають фізичним і емоційним потребам дітей [18].

Важливо враховувати вплив стресу на психіку дітей, тому активності повинні бути розважальними, але водночас корисними для їхнього розвитку. Онлайн-заняття, дистанційні конкурси та ігри можуть стати чудовими формами активності, які дозволяють дітям залишатися соціально активними і підтримувати зв'язки з однолітками. Використання нових технологій та інноваційних форм дозвілля допоможе не лише розважити дітей, але й розвивати їхні навички, сприяти самовираженню та творчості [7].

Таким чином, організація дозвілля дітей у воєнний час вимагає креативності та уваги до їхніх потреб, що, в свою чергу, сприяє формуванню стійкості, покращенню емоційного стану та зміцненню соціальних зв'язків. Забезпечення комфортних і безпечних умов для активного дозвілля стане запорукою розвитку гармонійної особистості навіть у найскладніші часи.

Висновки до розділу

Узагальнюючи теоретичні основи ігрових технологій у дозвіллі дітей, можна стверджувати, що ігрова діяльність є важливим інструментом для розвитку особистості дитини. Ігрові технології не лише сприяють формуванню соціальних, комунікативних і творчих навичок, але й забезпечують позитивний емоційний фон, який сприяє психоемоційному благополуччю дітей.

Застосування ігор у дозвіллі дозволяє дітям досліджувати світ, отримувати новий досвід та навички, а також стимулює їхню уяву і креативність. Оскільки гра є природною формою взаємодії дітей із навколишнім світом, використання ігрових технологій у організації дозвілля створює умови для активного навчання та самовираження.

В умовах воєнного стану роль ігрових технологій стає ще більш критично важливою. Психологічний тягар, викликаний війною, може негативно впливати на емоційний стан дітей, і саме гра може стати способом для них зняти стрес і знайти втіху. Ігрові технології, які впроваджуються в онлайн-форматі, можуть забезпечити дітям можливість спілкування з однолітками, створення нових дружніх зв'язків і підтримки соціальних зв'язків, навіть під час ізоляції.

Крім того, інтеграція ігрових елементів у різні види діяльності може допомогти дітям легше адаптуватися до змін, заохочувати їх до навчання і сприяти розвитку вміння працювати в команді. У таких умовах ігри можуть бути не лише засобом розваги, а й способом навчання про безпеку, стійкість і виживання в критичних ситуаціях, а також сприяти розвитку психологічної стійкості.

Таким чином, теоретичні основи ігрових технологій у дозвіллі дітей підкреслюють їхню значущість для всебічного розвитку дітей, а також вказують на необхідність їх впровадження в освітні та виховні процеси для забезпечення гармонійного становлення особистості в сучасному світі, особливо в умовах воєнного стану, коли діти потребують особливої уваги та підтримки.

РОЗДІЛ 2

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ

2.1. Організація онлайн-дозвілля для дітей

В умовах сучасної реальності, зокрема під час воєнного стану, організація онлайн-дозвілля для дітей стає надзвичайно актуальною. Це не лише забезпечує їхній емоційний і психічний комфорт, але й сприяє розвитку креативності, соціальних навичок та патріотичних цінностей. Онлайн-дозвілля надає дітям можливість навчатися та відпочивати, залишаючись у безпеці своїх домівок. Це особливо важливо під час обмежень, спричинених військовими діями, коли традиційні форми навчання та відпочинку можуть бути недоступними.

Організація дозвілля в онлайн-форматі дозволяє дітям отримувати нові знання та навички, не виходячи з дому. Це особливо важливо під час обмежень, спричинених військовими діями, коли традиційні форми навчання та відпочинку можуть бути недоступними. Онлайн-дозвілля сприяє збереженню психічного здоров'я дітей, їхньому соціальному розвитку та підтримує зв'язок з однолітками. Займаючись цікавими справами, діти отримують можливість відволіктися від негативних думок, що позитивно впливає на їхній настрій і загальне самопочуття [2].

Сьогодні існує безліч форматів організації онлайн-дозвілля для дітей:



Рис. 2.1 – Формат організації онлайн-дозвілля дітей

Плануючи дитяче дозвілля, варто приділяти особливу увагу заходам, які сприяють саморозвитку та самовдосконаленню молодших школярів, а також організації суспільно-корисної діяльності. Водночас необхідно враховувати можливі асоціальні прояви, передбачати потенційні виклики та результати, які можуть виникнути в процесі виховної роботи [6].

Важливою складовою онлайн-дозвілля є також психологічна підтримка дітей. Організація групових зустрічей, де діти можуть обговорити свої переживання, ділитися емоціями і отримувати підтримку, може суттєво допомогти в подоланні стресу, спричиненого війною. Такі заходи можуть проводитися у формі вебінарів з психологами, тематичних бесід чи творчих сесій [37].

Залучення до таких активностей не лише підтримує психоемоційний стан дітей, але й сприяє формуванню комунікативних навичок. Діти вчаться відкрито

висловлювати свої почуття і думки, що важливо для їхнього розвитку та соціальної адаптації [2].

Онлайн-дозвілля доступне з будь-якого місця та у будь-який час, що особливо важливо під час обмежень, пов'язаних з війною. Діти можуть грати з дому, що забезпечує їм безпечне середовище.

Деякі онлайн ігри можуть містити елементи патріотичного виховання, пропагуючи національні цінності, історію та культуру України. Це може сприяти формуванню патріотичних почуттів у дітей.

Ігри можуть бути не лише розважальними, але й навчальними. Вони можуть включати освітні елементи, що дозволяє дітям отримувати нові знання в ігровій формі [11].

Таким чином, онлайн ігри в умовах воєнного часу є важливим засобом підтримки емоційного благополуччя дітей, розвитку їхніх навичок і забезпечення соціальних зв'язків. Вони допомагають зберегти психологічну стійкість та надати дітям необхідну підтримку у складний період.

В Україні вже реалізується безліч успішних ініціатив, спрямованих на організацію онлайн-дозвілля для дітей під час війни. Наприклад, деякі освітні платформи пропонують безкоштовні онлайн-курси з різних предметів, включаючи математику, науку та мови. Інші організації проводять майстер-класи з мистецтв, музики та рукоділля, залучаючи дітей до творчих занять.

Деякі благодійні проекти надають платформу для психологічної підтримки дітей, організовуючи вебінари та зустрічі з фахівцями. Віртуальні екскурсії до музеїв та культурних установ, які пропонуються різними онлайн-ресурсами, дозволяють дітям не лише отримати нові знання, але й відчувати зв'язок з культурною спадщиною України [12].

В умовах воєнного стану необхідно надавати дітям психологічну підтримку, організовувати змістовне дозвілля та здійснювати національно-патріотичне виховання молоді. Нині особливого значення набуває

практика прямої комунікації, живого спілкування з дітьми, їхніми батьками та сім'ями.

Одним з основних аспектів, що зазнали змін, стало підвищення кваліфікації педагогів. У зв'язку з новими умовами роботи багато навчальних закладів переходять до дистанційного навчання, що ускладнює традиційні формати підвищення кваліфікації. У цьому контексті з'явилася необхідність впровадження нових форм навчання, таких як онлайн-курси, вебінари та віртуальні майстер-класи, що дозволяє педагогам отримувати знання і навички, не виходячи з дому. Педагоги впроваджують нові сучасні форми роботи, адаптуючи заняття до поточних умов. Для дітей організують майстер-класи, вікторини, віртуальні подорожі, екскурсії, мультимедійні презентації, а також залучають їх до проєктної та дослідницької діяльності. Всі навчальні матеріали, розроблені педагогічними працівниками, знаходяться у вільному доступі на вебсайтах освітніх закладів [7].

Наприклад, різноманітні платформи та організації почали пропонувати безкоштовні онлайн-курси для вчителів, де вони можуть навчатися новим методам викладання, інтеграції технологій у навчальний процес та використанню інноваційних підходів до навчання. Такі ресурси стають дедалі популярнішими, оскільки надають можливість вчителям оновлювати свої знання та вдосконалювати професійні навички в зручний для них час [15].

У нових умовах особливо важливою є інформаційна підтримка педагогів. Освітні установи, організації та платформи активно розробляють ресурси, які допомагають вчителям впоратися з новими викликами. Це включає в себе створення бази даних методичних матеріалів, рекомендацій щодо дистанційного навчання, а також обміну досвідом між педагогами.

Для організації роботи закладів позашкільної освіти та забезпечення освітнього процесу [25].

Методична підтримка також зазнала змін у зв'язку з новими реаліями. Освітні установи почали активно впроваджувати нові методи та технології

навчання, які дозволяють покращити взаємодію між вчителями та учнями в умовах дистанційного навчання. Багато вчителів почали використовувати інтерактивні платформи, такі як Zoom, Google Workspace for Education та інші, що дозволяє організувати ефективний навчальний процес [11].

Крім того, важливим аспектом є забезпечення методичної підтримки в плані адаптації навчальних програм до нових умов. Це включає в себе коригування змісту навчальних планів, інтеграцію нових тем, які стосуються сучасних реалій, а також створення завдань, що враховують психологічний стан дітей у воєнний час.

Під час воєнного стану Міністерство освіти і науки України направило роз'яснювальні листи департаментам (управлінням) освіти і науки обласних адміністрацій та Київської міської державної адміністрації (від 18.03.2022 № 1/3544-22 та від 14.04.2022 № 1/4142-22). Координацію діяльності ЗПО в регіонах здійснюють державні центри позашкільної освіти [8].

Об'єднуючи зусилля, ми можемо забезпечити нашим дітям якісну освіту навіть в умовах воєнного стану. Зберігаючи позитивний настрій, ми допоможемо дітям адаптуватися до нових реалій, надати їм емоційну підтримку та сприяти їхньому розвитку. Важливо, щоб кожен педагог, батько та член суспільства усвідомлював свою роль у цьому процесі та робив все можливе для забезпечення благополуччя і майбутнього наших дітей [39].

Організація онлайн-дозвілля для дітей в умовах сучасних викликів, зокрема під час воєнного стану, стає надзвичайно важливою і необхідною. Вона не лише забезпечує дітям доступ до нових знань та навичок, а й сприяє їхньому емоційному і психічному комфорту, розвитку креативності, соціальних навичок та патріотичних цінностей.

Різноманітність форматів онлайн-дозвілля, таких як віртуальні майстер-класи, онлайн-ігри, тематичні зустрічі та екскурсії, надає дітям можливість взаємодіяти, навчатися і розважатися, навіть перебуваючи вдома. Психологічна підтримка також є важливим аспектом, адже організація групових

зустрічей і творчих сесій допомагає дітям подолати стрес та тривогу, пов'язані з війною [10].

Аналіз психолого-педагогічної літератури та практичного досвіду Нової української школи показує, що організація дитячого дозвілля повинна бути професійно побудованою, з обов'язковим дотриманням його структури та врахуванням специфічних особливостей процесу планування і реалізації навіть під час воєнного стану [44].

У шкільному освітньому середовищі відповідальність за організацію дозвілля покладається на вчителя початкових класів. Тому важливим аспектом подальшого дослідження є пошук змісту, форм і методів підготовки майбутніх учителів до організації дозвіллевой діяльності молодших школярів. Це охоплює цілеспрямований процес оволодіння професійними компетентностями, необхідними для конструктивного планування, проведення дозвілля та виховання школярів як активних учасників цього процесу [13].

Таким чином, ефективна організація онлайн-дозвілля сприяє збереженню психічного здоров'я дітей, підтримує зв'язок з однолітками і забезпечує їм якісні освітні можливості. Важливо, щоб освітяни, батьки та громада продовжували працювати разом для створення безпечного та підтримуючого середовища, яке дозволяє дітям процвітати в будь-яких умовах. Підтримка та розвиток онлайн-дозвілля повинні залишатися пріоритетами в освітній політиці, щоб діти могли отримувати все необхідне для свого зростання та розвитку в умовах сучасності.

2.2. Ігрові технології в українському досвіді

Ігрові технології займають важливе місце в сучасній педагогіці, оскільки вони сприяють розвитку пізнавальної активності, творчих здібностей та емоційного інтелекту учнів. В Україні ці методики активно впроваджуються в освітній процес, особливо в умовах дистанційного навчання та воєнного стану, коли традиційні форми навчання стають менш доступними. Український досвід

використання ігрових технологій демонструє їхню ефективність не лише як засіб мотивації учнів, але й як інструмент для виховання патріотичних цінностей, формування соціальних навичок та емоційної стійкості [3].

Застосування таких технологій у вихованні та навчанні спрямоване на інтеграцію елементів гри в освітні програми, що дозволяє зробити навчальний процес більш привабливим і доступним для дітей різного віку. Досвід українських педагогів та освітніх закладів свідчить про те, що ігрові технології можуть стати ефективним інструментом не тільки для навчання, а й для розвитку навичок взаємодії, критичного мислення та колективної роботи.

Ігрові технології допомагають учням зберігати зацікавленість у навчальному процесі, навіть коли він здійснюється в онлайн-форматі. Ігрові елементи стимулюють активну участь дітей у навчанні та підтримують їхню увагу протягом уроків [14].

Ігри, особливо ті, що спрямовані на розвиток емоційної компетентності, сприяють психологічній підтримці дітей у складних умовах. Вони допомагають знижувати рівень стресу та тривожності, дозволяють дітям виразити свої емоції через гру, що особливо важливо під час війни.

Ігрові технології стимулюють учнів до нестандартного мислення, пошуку креативних рішень та розвитку критичних навичок. Діти вчаться працювати в команді, вирішувати складні завдання та знаходити вихід із різних ситуацій, що є цінними навичками в умовах нестабільності.

Таким чином, ігрові технології в українських навчальних практиках під час воєнного стану виконують важливу роль як у навчанні, так і у вихованні. Вони допомагають учням не лише отримувати знання, але й зберігати емоційне здоров'я, підтримувати соціальні зв'язки та розвивати важливі життєві навички, необхідні в умовах сучасних викликів [5].

У ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти» для підтримки працівників закладів позашкільної освіти створено електронну сторінку «Позашкілля: скарбничка досвіду» [28], яка регулярно оновлюється та доповнюється

актуальними нормативними та інформаційно-довідковими матеріалами. Цей ресурс також сприяє популяризації передового досвіду педагогів ЗПО у залученні дітей до якісного та змістовного дозвілля [30].

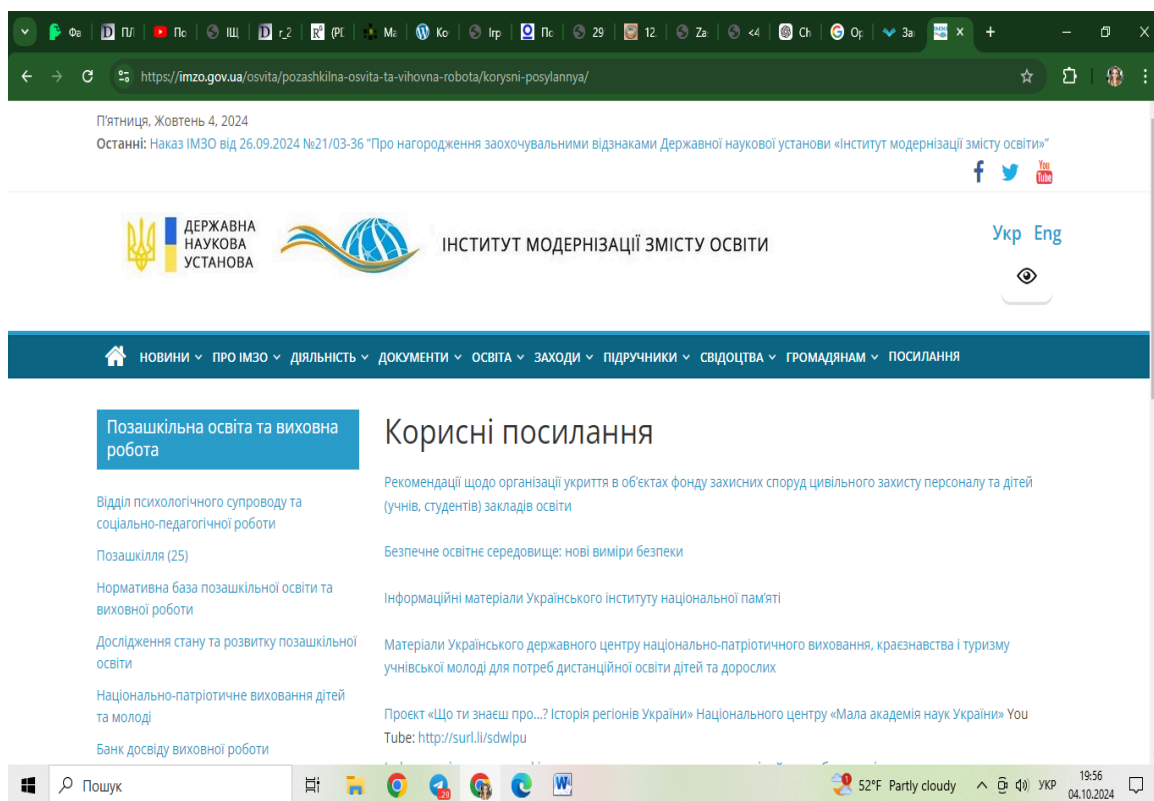


Рис. 2.2 – Електронна сторінка «Позашкільня»

Зокрема, Український державний центр національно-патріотичного виховання, краєзнавства та туризму учнівської молоді (УДЦНПВКТУМ) розробив контент для онлайн-занять за різними напрямками своєї діяльності, організовує майстер-класи та конкурси, а також створив необхідні методичні матеріали, підготував відео- та фотоілюстрації [8].

З початку війни різними освітніми закладами було організовано низку заходів, серед яких: акція до Дня пам'яті та примирення, флешмоб «Єднаймося заради миру», акція «Діти за європейський вибір!», творчий фестиваль до Дня Європи «Єврофест – 2022», урочистості до Дня матері та Дня батька, Всеукраїнський челендж на підтримку захисників України «До Перемоги», національний флешмоб «Сади для Перемоги», акція «Повертайся живим!».

фотоквест «А я йду по світу у вишиванці» до Всесвітнього дня вишиванки, онлайн-акція «Я крокую не один!» до Міжнародного дня друзів та інші. Також проведено Всеукраїнський конкурс есе на патріотично-громадянську тематику «Єднанням сильні!» [12].

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») стала важливим інструментом для посилення національно-патріотичного виховання дітей. Під час онлайн-формату гри «Сокіл» («Джура») було проведено низку всеукраїнських заходів, зокрема фестиваль «Ватра». У чотири етапи пройшов конкурс «Відун» на теми: «Воїни: історія українського війська», «УПА – армія нескорених», «Козаки – гетьмани», «Люди епохи перших визвольних змагань». Також були представлені звіти про Добре Діло «Заради Перемоги» та «Збережемо мальовничу Україну разом». В залежності від безпекових умов, в різних форматах було організовано та проведено два підсумкових етапи гри «Сокіл» («Джура») в освітніх закладах (в роях і куренях): I (районні, міські, ОТГ) та II (обласні та м. Київ). В даний час готується проведення III (всеукраїнського) етапу [45].

В онлайн-форматі відбулася Всеукраїнська краєзнавча конференція учнівської молоді «Діти і війна: сучасний вимір», а також започатковано Всеукраїнську краєзнавчу акцію учнівської молоді «В традиціях високої звитяги» [5].

У закладах позашкільної освіти еколого-натуралістичного напрямку запроваджено нові форми роботи, зокрема віртуальний інтерактивний музей «EcoBioSystem» та віртуальний музей злочинів держави-агресора Росії під час розгорнутої військової агресії проти суверенної України.

Запроваджено новий підхід до кінології, зокрема розроблено навчальну програму «Юні кінологи-рятівники». При закладах позашкільної освіти функціонують зоо- та фітохостели, мініпритулки для загублених тварин, а також контактні зоокуточки «Дружній до дітей» [15].

Український державний центр позашкільної освіти (УДЦПО) організував роботу дитячого онлайн-радіо «Паляниця», де транслюються аудіозаписи виступів вихованців закладів позашкільної освіти та відеоуроки педагогів цих закладів.

Триває проєкт «ITalent», який спрямований на збір відеоматеріалів на підтримку військових, волонтерів і вимушено переміщених українців. Запроваджено Всеукраїнський відеохаб «Позашкілля там, де я». На YouTube-каналі УДЦПО проводиться трансляція коротких тематичних відеозаписів від позашкільників України [4].

Постійно функціонує безкоштовна онлайн-школа з основ програмування на Java для дітей. Також безкоштовні уроки проводять школи: [Гімназія А+](#), [GlobalKids](#), [PIPL Lyceum](#) та [Grand-Expo school online](#) [11].

А видавництво книг "Ранок" в свою чергу, надало безкоштовний доступ до електронних версій дитячих книг. Список книг був складений із врахуванням вікових категорій дітей. Нова Українська Школа спільно з українськими вчителями організує пізнавальні онлайн-зустрічі для дітей та підлітків, щоденно публікуючи оновлений розклад. Веселі навчальні ігри, яскраві робочі листи, інтерактивні мультфільми та інші корисні заняття для малюків від «Keiki» тепер також доступні безкоштовно. Книжковий ресурс «Yakaboo» зробив всі аудіо- та електронні книги безкоштовними в мобільному додатку. Безкоштовні дитячі книги також доступні у видавництві «Старого Лева», а аудіокниги можна знайти в «Абук».

Онлайн-лекції з мистецтва для дітей організує «art4kidskyiv», а прямі ефіри з уроками малювання доступні в Студії малювання для дітей "Територія ілюстрації". Художньо-театральна студія «DETIBEZSETI» проводить щоденні мистецько-театральні зустрічі в Zoom для дітей. Безкоштовні уроки, консультації з психологом та арт-терапію пропонує дистанційна школа «jamm school», а «Kukushka kids center» представляє прямі ефіри для дітей у різних напрямках [6].

У відповідь на нові виклики, пов'язані з дистанційним навчанням під час війни, Міністерство освіти і науки України (МОН) розробило широкий спектр віртуальних квестів для школярів різного віку. Ці квести інтегровані у навчальний процес і охоплюють різні дисципліни, такі як історія, географія, математика, українська мова, література, природознавство та інші. Основна мета цих квестів — не лише допомогти учням засвоїти необхідний навчальний матеріал, але й створити умови для активного та цікавого навчання в умовах, коли традиційні форми навчання недоступні.

Завдяки інтерактивному формату, віртуальні квести сприяють розвитку критичного та логічного мислення у школярів. Наприклад, учні повинні вирішувати різноманітні завдання, які вимагають від них аналізу, творчого підходу та командної роботи. Це дозволяє учням одночасно засвоювати навчальний матеріал і формувати важливі життєві навички, такі як вирішення проблем, планування, комунікація та взаємодія з однолітками [14].

Одним із найпопулярніших квестів, розроблених в межах цього проєкту, є серія інтерактивних завдань, присвячених історії України. У рамках цих квестів школярі мають можливість детально вивчати ключові історичні події, постаті та процеси, пов'язані з національною історією, використовуючи мультимедійні елементи, відео та анімації. Такі завдання допомагають не лише краще запам'ятати інформацію, але й глибше усвідомити значення цих подій у контексті сучасної України. Квести також передбачають роботу з віртуальними картами, пошук інформації в онлайн-бібліотеках та колективну дискусію результатів, що сприяє розвитку навичок дослідницької діяльності [8].

Таким чином, квести не лише забезпечують ефективне навчання, але й є чудовим інструментом для підвищення мотивації учнів до самостійної роботи. Це особливо важливо в умовах дистанційного навчання, коли відсутність традиційного класу може знижувати активність і залученість учнів у навчальний процес.

Онлайн-платформа "Всеосвіта" стала одним із ключових інструментів, що активно інтегрує ігрові елементи у сучасний освітній процес під час дистанційного навчання. Завдяки її функціоналу вчителі отримують можливість створювати власні вікторини, тестові завдання та інтерактивні вправи, що стимулюють учнів до активної участі в навчанні. Ці завдання адаптуються до різних предметів, від математики та природознавства до мовних дисциплін та історії, що робить їх універсальними для використання в будь-якій навчальній програмі [9].

Особливу популярність на платформі здобули патріотичні ігри, спрямовані на зміцнення національної самосвідомості серед дітей та підлітків. Такі ігрові формати сприяють глибшому розумінню історичних подій, української культури та традицій, а також сучасних викликів, з якими стикається країна. Вони не лише підвищують рівень знань учнів, але й допомагають розвивати в них почуття відповідальності, гордості за свою країну та належність до великої спільноти, особливо в часи воєнного стану.

Ігрові завдання, створені на "Всеосвіті", часто включають інтерактивні вікторини, де учні змагаються між собою, отримують бали за правильні відповіді і можуть побачити свої результати в реальному часі. Це сприяє розвитку духу суперництва та командної роботи, що є важливим фактором для підтримки мотивації школярів в умовах дистанційного навчання. Крім того, ігрові елементи дозволяють учням відчувати задоволення від процесу навчання, що знижує стрес і напругу, які можуть виникати через постійне перебування вдома або в умовах обмежених контактів з однолітками [13].

Завдяки платформі вчителі мають можливість не тільки впроваджувати традиційні уроки, а й організовувати тематичні квести, вікторини, марафони знань та інтерактивні конкурси, які активно залучають дітей і дають змогу їм не тільки навчатися, але й весело та корисно проводити час.

До прикладу, "Освітній хаб" створив цілу низку навчальних ігор для молодших школярів, що поєднують в собі елементи гри, навчання та емоційної

підтримки. Це дозволяє дітям не тільки засвоювати нові знання, але й робити це в атмосфері, яка сприяє збереженню їхньої психічної рівноваги [42].

Інтерактивні ігри з математики, української мови та природознавства побудовані таким чином, щоб діти могли розвивати свої інтелектуальні та пізнавальні навички, граючи в пригодницькі квести. Наприклад, у математичних іграх діти допомагають віртуальним персонажам розв'язувати арифметичні задачі або будувати логічні ланцюжки для проходження рівнів. Це стимулює не лише академічні здібності, але й розвиток критичного мислення та аналітичних навичок [12].

Завдяки сюжетним лініям, інтерактивні ігри перетворюють навчання на захопливу подорож, де школярі можуть відчувати себе героями, які досягають поставлених цілей через власні зусилля. Важливо також, що ці ігри дають можливість дітям працювати самостійно, що розвиває навички самоорганізації, необхідні в умовах дистанційного навчання. Водночас такі ігри сприяють формуванню навичок колективної роботи, коли діти обговорюють ігрові завдання зі своїми друзями чи вчителями, навіть у форматі онлайн-зустрічей.

Додатковою перевагою цих навчальних ігор є їхній позитивний вплив на зниження тривожності, оскільки діти можуть зануритися у веселий і навчальний процес, відволікаючись від негативних думок і ситуацій, що їх оточують. Такі ініціативи "Освітнього хабу" є не лише освітнім ресурсом, але й важливим інструментом психологічної підтримки для дітей молодшого віку, особливо під час воєнного стану [2].

Арт-терапевтичні ігри, які організовує "Психологічна служба України", стали надзвичайно важливим інструментом у підтримці емоційного здоров'я дітей під час воєнного стану. Вони базуються на методах арт-терапії, що дозволяють дітям виражати свої емоції та переживання через творчі форми діяльності. Такі ігри сприяють не лише релаксації, але й ефективному подоланню психологічних травм, пов'язаних із війною, стресом і відчуттям небезпеки [27].

Використання арт-терапії через онлайн-платформи дозволяє дітям навіть на відстані долучатися до творчих процесів, які полегшують внутрішнє напруження. Завдяки інтерактивним сесіям діти малюють, створюють власні історії, ліплять із пластиліну або використовують інші творчі техніки, щоб вивільнити свої емоції. Наприклад, віртуальні групові заняття з малювання можуть перетворитися на колективні арт-проекти, що дає дітям відчуття спільноти й підтримки навіть під час ізоляції.

Однією з ключових переваг таких ігор є можливість виражати складні почуття, які часто важко проговорити словами. Через рольові ігри діти можуть уявити себе у безпечних умовах, де вони вирішують проблеми, з якими стикаються в реальному житті, наприклад, у вигляді уявних героїв, які захищають рідну країну або допомагають іншим. Це дає їм відчуття контролю над ситуацією та підтримує віру в позитивне майбутнє [1].

Значну увагу також приділяють інтерактивним сесіям, де діти можуть обговорювати свої твори з психологами та однолітками, що допомагає формувати навички комунікації та самовираження. Такі ігри стимулюють не лише емоційний розвиток, але й когнітивні процеси, адже через творчі завдання діти вчаться розвивати уяву, аналізувати та приймати рішення.

Окрім цього, арт-терапевтичні ігри допомагають знизити рівень тривожності та страху, а також полегшують адаптацію до нових умов. Наприклад, уявлення позитивних сценаріїв через творчість дозволяє дітям зберігати психічну рівновагу, вірити у краще майбутнє й долати тривожні стани [40].

Таким чином, арт-терапевтичні ігри, що організовуються "Психологічною службою України", є надзвичайно ефективним інструментом для допомоги дітям в умовах воєнного стану. Вони сприяють подоланню емоційних труднощів і дозволяють дітям не лише виразити свої переживання, але й отримати психологічну підтримку, необхідну для їхнього здорового розвитку в складних умовах.

Ще одна платформа «ClassDojo» — платформа для управління класом, яка дозволяє вчителям та батькам підтримувати зв'язок і мотивувати учнів через ігрові елементи, зокрема бали за поведінку та досягнення. Вчителі можуть заохочувати учнів за позитивні дії, а також організовувати онлайн-обговорення та інші активності [13].

Ще одна відома гра «Prodigy» — це популярна освітня математична RPG-гра, яка використовує гейміфікацію для підтримки інтересу дітей до навчання. У грі учні беруть на себе роль персонажів, які вирушають у пригоди, вирішуючи математичні задачі для перемоги над ворогами та просування по сюжету. Гра автоматично підлаштовується під рівень знань учнів, дозволяючи їм поступово оволодівати новими математичними концепціями — від простих арифметичних операцій до складніших алгебраїчних задач. Prodigy також дає вчителям і батькам можливість стежити за прогресом учнів, надаючи дані про їх успіхи та проблемні моменти.

«Roblox Education» — це платформа, що дозволяє створювати й грати у різноманітні віртуальні світи, підтримуючи також навчальні програми. Вона надає можливість вчителям і учням створювати інтерактивні навчальні завдання у віртуальних середовищах, що допомагає вивчати різні предмети через ігровий досвід. Ця платформа стимулює творчість і співпрацю, дозволяючи учням розвивати навички програмування, просторове мислення та вирішення проблем, взаємодіючи з іншими користувачами в межах навчальних завдань [12].

«Lego Education» — це освітня програма, що використовує конструктори LEGO для вирішення навчальних завдань у форматі гри. Ця програма пропонує різноманітні завдання, які дозволяють учням розвивати просторове мислення, креативність та навички командної роботи. Заняття на основі LEGO заохочують дітей до дослідження та експериментування, оскільки вони можуть створювати власні моделі та рішення. Взаємодіючи з блоками LEGO, учні навчаються працювати в групах, спільно вирішувати проблеми та втілювати свої ідеї в життя. Цей інтерактивний підхід робить навчання більш захоплюючим і сприяє

розвитку критичного мислення, а також навичок у STEAM-дисциплінах (наука, технології, інженерія, мистецтво та математика).

Таким чином, ігрові технології під час воєнного стану стали важливим інструментом підтримки навчального процесу та психо-емоційного здоров'я дітей в Україні. Завдяки інтеграції ігор у дистанційне навчання, учні мають змогу не лише ефективно засвоювати навчальний матеріал, але й розвивати креативність, критичне мислення та командну роботу. Ігрові підходи, такі як віртуальні квести, вікторини, тематичні онлайн-зустрічі та арт-терапевтичні сесії, допомагають дітям долати стрес, зміцнювати національну самосвідомість та зберігати мотивацію до навчання навіть в умовах воєнних викликів.

Український досвід використання ігрових технологій показує, що вони можуть бути ефективним інструментом як у виховній, так і в освітній роботі, сприяючи підтримці стабільного освітнього процесу та емоційного комфорту учнів, навіть у найскладніших умовах.

2.3. Аналіз іноземного досвіду

У сучасному світі діти стикаються з безліччю викликів, які суттєво впливають на їхнє навчання та загальний розвиток. Серед цих викликів — війни, економічні кризи, природні катастрофи та пандемії, які можуть серйозно порушити звичний ритм життя та освітні процеси. У цих умовах ігрові технології стали важливим інструментом для підтримки освітніх і психосоціальних потреб дітей, оскільки вони забезпечують інтерактивний, залучаючий та безпечний спосіб навчання та розвитку [7].

Ігрові технології включають використання різноманітних ігор, вікторин, симуляцій, квестів та інших інтерактивних форм навчання, які допомагають учням засвоювати нові знання та навички в розважальному форматі.

Наприклад організація «Save the Children» є міжнародною неурядовою гуманітарною організацією, яка діє в понад 120 країнах світу і складається з Save the Children International та 30 національних організацій-членів.

Організація «Save the Children» розробила низку ініціатив, що включають інтерактивні ігри, які дозволяють дітям висловлювати свої почуття і переживання через гру [6].

Організація була заснована у 1919 році у Великій Британії у відповідь на наслідки Першої світової війни з метою поліпшення життя дітей через покращення освіти, охорони здоров'я та економічних можливостей, а також надання екстреної допомоги під час стихійних лих, воєн та інших конфліктів.

Пандемія COVID-19 стала каталізатором для впровадження нових форм навчання, зокрема через інтерактивні ігри в багатьох країнах. В умовах обмежень, пов'язаних з дистанційним навчанням, учителі шукали нові способи зацікавлення учнів і підтримки їхньої мотивації.

Платформа Kahoot! стала одним із найбільш популярних інструментів у цьому контексті. Вона дозволяє вчителям створювати різноманітні вікторини, опитування та навчальні ігри, які стимулюють активну участь учнів, забезпечуючи їх необхідною інформацією в ігровій формі. Інтерфейс Kahoot! простий і зрозумілий, що дозволяє вчителям швидко налаштувати завдання відповідно до навчальних цілей [10].

Ігрові елементи, такі як бали, таймери та змагання між учнями, підвищують інтерес до навчання та мотивують учнів активно залучатися до освітнього процесу. Це сприяє розвитку не лише знань з конкретних предметів, але й важливих навичок, таких як критичне мислення, яке є необхідним для аналізу інформації та прийняття рішень.

Крім того, спільна участь у вікторинах заохочує співпрацю між учнями, оскільки вони часто працюють у командах, обговорюючи відповіді та обмінюючись думками. Це формує навички командної роботи та комунікації, які є важливими в будь-якій сфері життя.

У результаті, використання платформи «Kahoot!» під час пандемії не лише підтримало навчальний процес, але й допомогло учням адаптуватися до нових умов, зберігаючи їхній інтерес до навчання та соціальної взаємодії [2].

Використання «Minecraft: Education Edition» стало популярним рішенням у дистанційному навчанні, особливо під час пандемії COVID-19. Ця платформа надає школярам можливість вивчати різні предмети, зокрема математику, природничі науки та програмування, працюючи в інтерактивному, ігровому середовищі.

«Minecraft: Education Edition» забезпечує унікальний підхід до навчання, пропонуючи учням створювати, досліджувати та вирішувати проблеми в віртуальному світі. Це дозволяє дітям візуалізувати складні концепції та застосовувати знання на практиці, що підвищує їхню залученість та мотивацію до навчання [4].

Крім того, віртуальний простір, створений у «Minecraft», сприяє розвитку соціальних навичок і командної роботи. Учні можуть спільно працювати над проектами, обговорювати стратегії, планувати дії та взаємодіяти з однолітками, що є особливо важливим у контексті ізоляції, викликаній пандемією. Завдяки цим взаємодіям, учні не лише вчаться, але й будують стосунки, що сприяє покращенню їхнього емоційного стану [3].

Використання «Minecraft: Education Edition» також дає можливість вчителям адаптувати навчальний процес відповідно до індивідуальних потреб учнів. Вчителі можуть створювати власні уроки, де інтегрують завдання та виклики, які відповідають навчальним цілям. Це дозволяє їм забезпечувати різноманітність у навчанні та враховувати різні стилі навчання учнів.

Крім того, платформа має широкий спектр навчальних ресурсів, включаючи готові уроки, плани занять та інструкції, що полегшує вчителям впровадження ігрових технологій у свій навчальний процес. В результаті, «Minecraft: Education Edition» не лише робить навчання більш цікавим, але й забезпечує учням важливі навички для їхнього майбутнього, формуючи креативність, критичне мислення та здатність до співпраці.

У країнах, які пережили масштабні природні катастрофи, таких як Індонезія та Японія, ігрові технології активно використовувалися для соціальної

адаптації дітей. Після руйнівних землетрусів та цунамі, які призвели до масових переміщень населення та зміни звичного способу життя, було розроблено різноманітні програми, що допомагали дітям адаптуватися до нових умов життя через інтерактивні ігри [15].

Наприклад, організація UNICEF запустила низку проектів, які включали створення ігор, що сприяють розвитку емоційної компетентності дітей. Ці програми допомагали дітям навчитися управляти своїми емоціями, справлятися зі стресом та висловлювати свої почуття в безпечному середовищі. Використовуючи ігрові технології, діти мали можливість увітати себе в різних ситуаціях, що дозволяло їм досліджувати свої переживання та шукати рішення проблем у ігровому контексті.

Наприклад, у Японії, після цунамі 2011 року, були реалізовані ініціативи, які включали інтерактивні ігри, що стимулювали дітей до спільної роботи. Ці ігри допомагали формувати в учасників відчуття спільноти та підтримували їх соціальну інтеграцію. Залучаючи дітей до творчих завдань, такі програми також сприяли розвитку креативності, що було важливим елементом у відновленні їхнього емоційного стану [12].

Використання ігрових технологій у кризових ситуаціях не лише сприяє навчанню, але й допомагає дітям зберігати емоційну стійкість. Завдяки можливості висловлювати свої переживання через гру, діти можуть краще справлятися зі стресом і відчувати менший тягар від своїх переживань. Крім того, ігрові підходи допомагають дітям розвивати креативність, що є критично важливим для адаптації до нових викликів.

Такі програми також забезпечують можливість підтримувати комунікацію з оточенням, адже діти, залучені в ігри, взаємодіють один з одним, обмінюються ідеями та створюють соціальні зв'язки. Іноземний досвід показує, що ігрові підходи є ефективними не лише у вирішенні освітніх завдань, але й у збереженні психічного здоров'я дітей, що робить їх цінним інструментом в умовах кризових ситуацій [10].

Таким чином, ігрові технології стають важливими елементами в програмі соціальної підтримки дітей, які пережили кризові ситуації, дозволяючи їм не лише адаптуватися до нових умов, але й розвивати необхідні навички для їхнього подальшого життя. Вони служать містком між освітою та психосоціальною підтримкою, допомагаючи дітям відновлюватися і знову знаходити радість у навчанні та спілкуванні з однолітками.

В Австрії також активно використовуються ігрові технології в освіті, що особливо помітно під час кризових ситуацій. Ресурсний портал Eduthek.at, створений Міністерством освіти, надає навчальні матеріали для початкової та середньої школи, систематизовані за різними темами. Цей портал слугує важливим інструментом для вчителів та учнів, надаючи доступ до різноманітних інтерактивних ігор та освітніх ресурсів, що допомагають підтримувати навчальний процес, навіть в умовах обмежень [2].

Крім того, громадська телевізійна станція ORF-1-Freistunde транслює спеціальні освітні програми, які орієнтовані на учнів усіх шкільних рівнів. Ці програми включають документальні фільми, пояснювальні відеоролики та новини, адаптовані для цільової аудиторії. Завдяки такому підходу, діти мають можливість отримувати нові знання у доступному та цікавому форматі, що сприяє їхній мотивації та емоційній стійкості під час кризових періодів.

Таким чином, австрійський досвід демонструє, як ігрові технології та інтерактивні освітні ресурси можуть бути ефективними інструментами для підтримки навчання та соціальної адаптації дітей у часи кризи, сприяючи збереженню їхньої психічної стійкості та зацікавленості у навчанні [8].

У Бельгії активно використовуються ігрові технології в освітньому процесі, що особливо важливо під час кризових ситуацій. Національна платформа [Klascement](http://Klascement.be) є важливим ресурсом, який пропонує різноманітні навчальні матеріали для всіх рівнів освіти, починаючи від дошкільної до освіти дорослих. Ця платформа забезпечує доступ до інтерактивних ігор, вправ та

інших освітніх ресурсів, що допомагають учням підтримувати навчання в умовах викликів, з якими вони стикаються.

Окрім того, програма "Y'a pas école, on revise!" надає можливість учням віком від 6 до 12 років надолужити прогалини у знаннях з математики, французької мови та природничих наук. Це освітнє ініціатива допомагає дітям інтерактивно і цікаво засвоювати навчальний матеріал, що особливо актуально в умовах дистанційного навчання.

У Боснії і Герцеговині також активно впроваджуються ігрові технології в освіті, що стало особливо актуальним під час кризових ситуацій. Платформа e-Nastava, що діє в Сербській Республіці, пропонує учням і вчителям доступ до корисних навчальних матеріалів та онлайн-класів, включаючи інтерактивні ігри та завдання, які сприяють залученню учнів до навчального процесу.

Крім того, телекомпанії реалізують онлайн-класи через телевізійні трансляції, що особливо корисно для молодших школярів. Ці трансляції можуть включати ігрові елементи, які допомагають утримувати увагу дітей та заохочувати їх до активної участі в навчанні [7].

У Чехії під час кризових ситуацій активно використовуються технології для підтримки освітнього процесу, зокрема з елементами ігрових методів. Одним із прикладів є телевізійна програма «Ucitelka», що транслює уроки для учнів початкових класів. Ця програма має інтерактивний формат, включаючи елементи гри, які допомагають зацікавити дітей та підтримувати їх мотивацію до навчання.

Водночас вебсайт «Nadalku», створений Міністерством освіти Чехії, служить платформою для дистанційної освіти. Він пропонує покликання на різноманітні інструменти онлайн-освіти, серед яких ігрові технології відіграють важливу роль. Учні можуть отримати доступ до інтерактивних вправ і навчальних ігор, що сприяють кращому засвоєнню матеріалу та розвитку ключових компетентностей. Крім того, платформа містить приклади передових

практик у дистанційній освіті, що включають використання ігрових елементів для підтримки навчального процесу в складних умовах.

Завдяки таким підходам Чеська Республіка продемонструвала ефективність використання ігрових технологій як інструменту для збереження інтересу до навчання і покращення психологічного стану дітей під час криз [8].

Естонія є одним із світових лідерів у використанні технологічних рішень у різних сферах, включаючи освіту. Під час кризових ситуацій, таких як пандемія COVID-19, країна ефективно застосовувала цифрові платформи для підтримки навчального процесу. Однією з основних платформ для дистанційного навчання є eKool («e-School»), яка вже залучила понад 290 000 активних користувачів серед учнів, батьків та вчителів. Ця платформа забезпечує учасників освітнього процесу інструментами для обміну інформацією, оцінювання успішності та організації навчальних завдань.

Крім основних функцій платформи, інтеграція ігрових технологій відіграє важливу роль у мотивації учнів. Наприклад, eKool дозволяє використовувати інтерактивні навчальні ігри для покращення розуміння навчального матеріалу, а також для розвитку критичного мислення та творчих навичок. Завдяки використанню елементів гри, учні можуть засвоювати інформацію в цікавій та доступній формі, що допомагає зберігати мотивацію навіть у важкі періоди, коли традиційне навчання неможливе.

Цей досвід Естонії показує, що застосування ігрових технологій під час кризових ситуацій є ефективним способом підтримки навчання та забезпечення емоційного комфорту учнів.

Таким чином, аналіз іноземного досвіду використання ігрових технологій під час кризових ситуацій демонструє їхню ефективність як в освітніх, так і в психосоціальних аспектах підтримки дітей. У таких країнах, як Сирія, США, Франція, Естонія, та інших, інтерактивні ігрові платформи і програми стали важливим інструментом для забезпечення безперервності навчання в умовах кризи. Ігрові підходи не лише сприяють розвитку когнітивних навичок, але й

допомагають дітям подолати психологічний стрес, адаптуватися до нових реалій і підтримувати соціальні зв'язки в умовах ізоляції [3].

Міжнародний досвід свідчить, що інтеграція ігрових технологій у процес навчання під час кризових ситуацій є не лише інноваційною, але й необхідною. Вона дозволяє учням зберігати мотивацію до навчання, розвивати навички співпраці та критичного мислення, а також забезпечує емоційну стабільність, що особливо важливо в періоди невизначеності та потрясінь.

Висновки до розділу

Використання ігрових технологій під час воєнного стану стало важливим інструментом для підтримки навчального процесу та емоційного благополуччя дітей. Ігрові платформи, такі як ClassDojo, Prodigy, Roblox Education та Lego Education, забезпечують учнів інтерактивними засобами для навчання, які заохочують активну участь і сприяють розвитку важливих навичок.

У контексті кризових ситуацій ігрові технології не лише допомагають зберігати навчальний процес, але й створюють безпечне середовище для соціальної взаємодії та самовираження. Вони сприяють формуванню позитивної атмосфери, зменшують стрес і тривогу, що особливо важливо для дітей, які переживають труднощі внаслідок воєнних дій.

Ігрові технології також відіграють ключову роль у розвитку креативності, критичного мислення та командної роботи, що є невід'ємними складовими сучасної освіти. Завдяки інтерактивності та залученості, ігрові платформи можуть адаптуватися до потреб учнів, надаючи їм можливість вчитися у цікавий і захоплюючий спосіб, незважаючи на виклики, пов'язані з воєнним станом.

Отже, впровадження ігрових технологій у навчальний процес під час воєнного стану не лише підтримує освітні цілі, але й забезпечує психологічну підтримку, створюючи можливості для саморозвитку та соціалізації дітей.

РОЗДІЛ 3

ПРОЄКТ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ДІТЕЙ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ

3.1. Ідея проєкту

Проєкт "Ігрові технології для дітей під час воєнного стану" має на меті створення онлайн-платформи, яка надає можливість дітям молодшого шкільного віку отримувати освітній контент у формі інтерактивних ігор. У зв'язку з воєнними умовами, багато дітей стикаються зі стресом, тривожністю та змінами в їхньому звичному ритмі життя. Важливо надати їм можливість не лише займатися навчанням, але й отримувати позитивні емоції, розвиваючи при цьому свої навички.

Під час воєнного стану діти переживають емоційні стреси, які можуть негативно вплинути на їхній розвиток і навчання. Інтерактивні ігри стають чудовим інструментом для зняття напруги, розвитку когнітивних навичок, а також покращення емоційного стану дітей. За допомогою ігор діти можуть:

- навчатися граючи;
- спілкуватися з однолітками у безпечному середовищі;
- вчитися управляти своїми емоціями та стресом.

Головна мета: забезпечити доступ до безкоштовних інтерактивних ігор, що сприяють розвитку дітей, підвищуючи їхню мотивацію до навчання.

Завдання:

1. Розробка онлайн ігор: створення низки інтерактивних навчально-розважальних ігор, спрямованих на розвиток логічного мислення, творчих навичок, комунікації та координації.
2. Створення безпечного і зручного онлайн-простору для дітей.

3. Психологічна підтримка: впровадження елементів арт-терапії та соціально-емоційних навчальних технологій в ігровий процес для зниження рівня тривожності та покращення емоційного стану дітей.
4. Залучення батьків: створення умов для активної участі батьків у процесі ігрової діяльності, щоб підтримати емоційний зв'язок з дітьми та забезпечити додаткову підтримку.

Концепція платформи Платформа включатиме:

Ігри: різноманітні освітні ігри, адаптовані до вікових категорій. Наприклад:

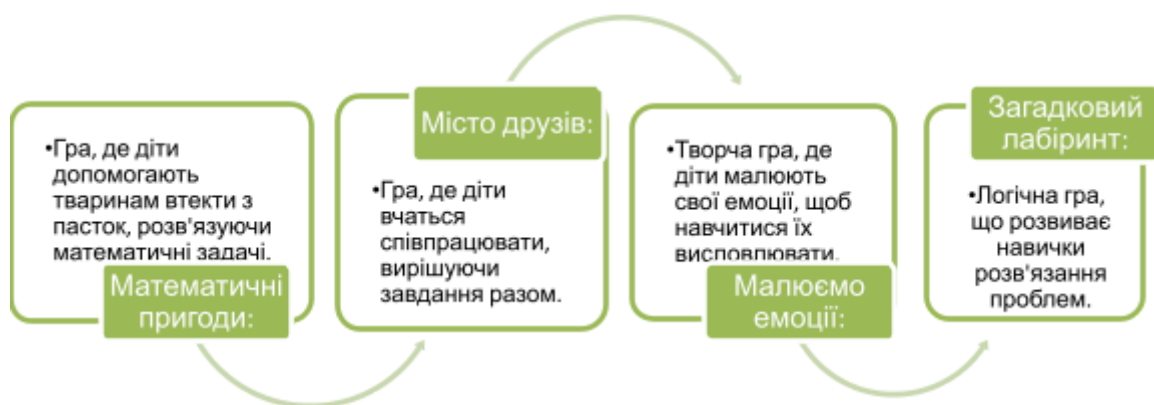


Рис.

3.1 – Концепція ігор

5. Соціальний компонент: можливість спілкування між дітьми через інтерактивні чати та форуми, де вони можуть ділитися враженнями про ігри та обговорювати навчальні завдання.
6. Ресурси для батьків і педагогів: інструкції, як використовувати ігри для підтримки навчання, поради щодо роботи з дітьми в умовах стресу.

Етапи реалізації:

1. Аналіз потреб дітей: проведення опитувань серед батьків та вчителів щодо актуальних проблем та потреб.
2. Розробка концепції ігор: створення сценаріїв ігор, які відповідатимуть віковим особливостям дітей та враховуватимуть емоційний стан під час війни.
3. Тестування ігор: проведення пробних сесій та аналіз зворотного зв'язку для внесення змін.
4. Запуск проєкту: повноцінне впровадження ігрових технологій в онлайн форматі та організація перших офлайн зустрічей.
5. Моніторинг та коригування: Регулярний аналіз результатів для покращення процесу.

Очікувані результати:

1. Зниження рівня стресу та тривоги у дітей через елементи ігрової терапії.
2. Розвиток когнітивних та соціальних навичок завдяки інтерактивним іграм.
3. Покращення психологічного стану дітей через регулярні групові заняття та соціалізацію.

Проєкт "Ігрові технології для дітей під час воєнного стану" має потенціал стати важливим інструментом підтримки дітей у важкий час. Інтерактивні ігри не лише розвивають навички, а й допомагають дітям адаптуватися до нових умов, сприяють емоційному благополуччю та створюють позитивний досвід навчання. Це дозволить зменшити негативний вплив війни на психоемоційний стан дітей і забезпечити їм можливість розвиватися, граючи.

3.2. Опис гри

Під час воєнного стану, діти є однією з найбільш вразливих категорій населення, які переживають значний стрес, тривожність та інші психологічні проблеми. В умовах руйнування їхньої звичної соціальної структури, включно з

обмеженням доступу до шкіл, дитячих майданчиків та спілкування з однолітками, необхідно знайти ефективні шляхи підтримки їхнього емоційного, соціального та інтелектуального розвитку.

Ігрові технології стають надзвичайно важливими в цьому контексті, оскільки вони можуть виконувати низку важливих функцій, що відповідають на потреби дітей під час воєнних дій:

- 1. Емоційна підтримка та зменшення стресу.** Ігри, особливо з елементами творчості та емоційного самовираження, можуть стати важливим інструментом для зниження рівня тривоги та страху у дітей. Вони дозволяють відволіктися від реальності, яка може бути надто травматичною, та допомагають дітям опрацьовувати емоції в безпечному середовищі.
- 2. Забезпечення безперервності навчання.** Війна часто призводить до перерв у навчальному процесі, закриття шкіл або перенесення навчання в онлайн-формат. Ігрові технології можуть стати дієвим засобом для підтримки навчання у формі, що є привабливою та доступною для дітей. Освітні ігри допомагають зберегти та розвивати навички у математиці, читанні, логіці, мовах тощо.
- 3. Соціалізація в умовах ізоляції.** В умовах, коли соціальні контакти дітей значно обмежені через воєнні дії чи евакуацію, онлайн-ігри можуть виконувати роль платформи для спілкування з однолітками, обміну враженнями та спільної гри. Це сприяє підтримці соціальних навичок та емоційної близькості.
- 4. Формування психологічної стійкості.** Ігри, що містять елементи командної роботи, вирішення проблем і прийняття рішень, допомагають дітям розвивати стійкість, адаптивність та впевненість у собі. Це важливі риси, які допоможуть їм краще справлятися з важкими життєвими обставинами.

- 5. Залучення батьків і педагогів.** Ігрові технології створюють можливість для залучення батьків та вчителів до спільної гри з дітьми. Це зміцнює сімейні зв'язки та підтримує інтерактивний освітній процес, незважаючи на труднощі, які викликає воєнний стан.

Таким чином, впровадження ігрових технологій під час воєнного стану є актуальним і дієвим інструментом для підтримки психоемоційного та інтелектуального розвитку дітей, забезпечуючи їм доступ до освіти та соціалізації в умовах кризи.

Ось приклади можливих ігор та їх короткі описи для реалізації в рамках проекту. Вони допоможуть не лише розвивати навички, але й сприяти емоційному відновленню дітей.

1. "Математичні пригоди".

Опис: Онлайн-гра, в якій діти проходять рівні, вирішуючи різноманітні математичні задачі. Кожен рівень — це нова місія, де дитина допомагає персонажу (наприклад, мандрівнику або супергерою) долати перешкоди через розв'язання рівнянь, пошук правильних чисел або вирішення логічних задач.

Мета: Розвиток математичних навичок та критичного мислення.

Приклад гри: Дитина керує персонажем у віртуальному лісі, де вона має розв'язати математичні задачі, щоб звільнити тварин від пасток.

Ось декілька математичних задач для молодших школярів, які можна використовувати у грі для звільнення тварин від пасток. Завдання включають базові операції додавання, віднімання, множення та ділення, з різним рівнем складності.

1. Завдання 1: Додавання

Ситуація: Лисичка потрапила в пастку, і щоб її звільнити, треба скласти яблука.

Задача: Лисичка зібрала 4 яблука, а білочка принесла ще 3. Скільки всього яблук у лисички і білочки разом?

Відповідь: $4 + 3 = 7$ яблук.

2. *Завдання 2: Віднімання*

Ситуація: Зайчик заплутався в лозі. Щоб його звільнити, потрібно розв'язати задачу.

Задача: У зайчика було 10 морквин, але він з'їв 4. Скільки морквин у нього залишилося?

Відповідь: $10 - 4 = 6$ морквин.

3. *Завдання 3: Множення*

Ситуація: Їжачок застряг під каменем. Щоб підняти камінь, потрібно вирішити задачу.

Задача: Їжачок знайшов 3 гриби, і в кожному грибу є по 2 спори. Скільки спор у їжачка?

Відповідь: $3 \times 2 = 6$ спор.

4. *Завдання 4: Ділення*

Ситуація: Білочка не може вибратися з дупла. Допоможи їй поділити горішки.

Задача: У білочки 12 горішків, і вона хоче поділити їх порівну між трьома друзями. Скільки горішків отримає кожен друг?

Відповідь: $12 \div 3 = 4$ горішки.

5. *Завдання 5: Логічна задача*

Ситуація: Вовчєня загубився і не може знайти дорогу додому. Йому потрібно вирішити логічну задачу.

Задача: На галявині ростуть 4 дерева. Під кожним деревом по 2 шишки. Скільки всього шишок на галявині?

Відповідь: $4 \times 2 = 8$ шишок.

6. *Завдання 6: Задача на порівняння*

Ситуація: Ведмежа в пастці. Щоб його звільнити, допоможи йому порівняти.

Задача: У ведмедя є 5 медових сот і 3 горішки. Чого більше — медових сот чи горішків?

Відповідь: $5 > 3$, тому медових сот більше.

Ці задачі можна адаптувати до рівня знань учнів та інтегрувати у захоплюючу гру для звільнення тварин.

2. "Місто друзів".

Опис: Командна гра, де учасники об'єднуються у віртуальному містечку, щоб вирішувати соціальні та екологічні завдання. Наприклад, разом вони прибирають вулиці міста, допомагають віртуальним жителям, відновлюють парки.

Мета: Розвиток комунікаційних навичок та вміння співпрацювати в команді.

Приклад гри: Гравці разом вирішують, як врятувати парк від забруднення, розподіляючи ролі між собою: один гравець садить дерева, інший збирає сміття, третій допомагає місцевим жителям у вирішенні проблем.

3. "Малюємо емоції"

Опис: Арт-терапевтична гра, де діти створюють малюнки, що відображають їхні емоції. Віртуальний наставник пропонує різні теми: "Намалюй, як ти почуваєшся сьогодні", або "Намалюй свій найщасливіший спогад". Ця гра допомагає дітям висловити свої почуття через творчість.

Мета: Зниження рівня тривожності, емоційна підтримка та самовираження через мистецтво.

Приклад гри: На екрані з'являються різнокольорові фарби, олівці та пензлі, а дитина може вибирати кольори й малювати на задану тему, зберігаючи малюнок у віртуальну галерею.

4. "Загадковий лабіринт"

Опис: Логічна гра, де діти вирішують завдання, щоб пройти через серію лабіринтів. Кожен поворот в лабіринті вимагає вирішення головоломки, наприклад, пошуку правильного шляху або відгадування загадок.

Мета: Розвиток логічного мислення, концентрації та вирішення проблем.

Приклад гри: Віртуальний персонаж проходить лабіринт, відповідаючи на запитання або вирішуючи головоломки для відкриття наступного шляху.

Ось декілька запитань та головоломок для молодших школярів, які розвивають логіку, концентрацію та увагу.

1. Логічні задачі

Задача з кубиками: У тебе є 3 червоні кубики та 2 зелені. Скільки кубиків потрібно переставити, щоб червоні стояли поряд?

Відповідь: Достатньо переставити 1 зелений кубик, щоб червоні були поряд.

Задача з числами: Яке число має на 3 більше, ніж 7, але на 2 менше, ніж 12?

Відповідь: Це число 10.

Задача з днями тижня: Уяви, що сьогодні четвер. Який день буде через два дні?

Відповідь: Субота.

Сім'я ведмедів: У ведмежої сім'ї є мама, тато, два ведмежата, а також дідусь і бабуся. Скільки ведмедів у цій сім'ї?

Відповідь: 6 ведмедів.

2. Головоломки на концентрацію:

Головоломка зі стрічками: Тобі дали дві стрічки: одна синя, інша червона. Скільки разів ти зможеш їх перехрестити, якщо триматимеш кожну рукою?

Відповідь: 1 раз.

Пошук відмінностей: Перед тобою два однакових малюнки. Знайди 5 відмінностей між ними.

Відповідь: (Учень має знайти сам, це завдання можна зробити як друковане або інтерактивне.)

Продовжити послідовність: Яка наступна фігура у послідовності: квадрат, трикутник, коло, квадрат, трикутник...?

Відповідь: Коло.

Знайди зайве: Яблуко, банан, груша, м'яч. Що зайве?

Відповідь: М'яч, бо це не фрукт.

3. Задачі на уважність:

Скільки разів?: Вірш: "Маленький зайчик скакав по полю, Стрибнув він раз, і два, і знову. Скільки всього разів він стрибав?"

Відповідь: 3 рази (раз, два, і знову).

Запам'ятай і повтори: Покажи дітям картинку з кількома предметами (іграшки, фрукти, тварини). Через кілька секунд сховай картинку і запитай: "Скільки було яблук?", "Якого кольору був м'яч?".

Відповідь: Залежить від картинки.

Що змінилося?: Постав перед дитиною 5 різних предметів (наприклад, олівець, книжка, кубик, яблуко, м'яч). Дай 10 секунд, щоб їх запам'ятати, потім один з предметів забери або поміняй місцями. Запитай: "Що змінилося?"

Відповідь: Дитина має вказати зміни.

4. Задачі на концентрацію уваги

Шукай букву: У тексті заховалася буква "А". Знайди всі її появи: "Маленька мишка заховала свою норку у високій траві."

Відповідь: У словах "Маленька", "мишка", "заховала", "норку", "у", "траві."

Знайди пару: На малюнку зображено 6 різних тварин: слон, тигр, мавпа, птах, кіт і собака. Знайди тварин, які стоять поряд.

Відповідь: Дитина повинна визначити, які тварини стоять разом на малюнку.

Ці завдання допоможуть дітям розвивати важливі навички логічного мислення, концентрації та уважності в ігровій формі.

5. "Музична майстерня"

Опис: Гра, де діти створюють музику за допомогою інтерактивних інструментів. Вони можуть складати власні мелодії або повторювати відомі мотиви. Кожен інструмент має свій набір звуків, і дитина може експериментувати, створюючи свої композиції.

Мета: Розвиток творчих здібностей, музичного слуху та емоційної рівноваги.

Приклад гри: На екрані з'являються різні інструменти — піаніно, барабани, гітара — дитина вибирає, на чому хоче "грати", та створює мелодію, яку потім можна програти ще раз або поділитися з друзями.

6. "Рятівники природи"

Опис: Екологічна гра, де гравці повинні виконати різні завдання, що стосуються захисту довкілля. Наприклад, зібрати сміття, врятувати тварин, висадити дерева. Важливою частиною гри є також навчання дітей про необхідність захисту природи.

Мета: Формування екологічної свідомості та вміння приймати відповідальні рішення.

Приклад гри: Гравець обирає завдання, наприклад, очищення річки від сміття, збираючи пляшки та інше забруднення. Після завершення завдання дитина бачить, як покращується стан природи в грі.

Подані ігри, розроблені для молодших школярів, є потужним інструментом для розвитку ключових когнітивних і соціальних навичок дітей під час воєнного стану. Вони поєднують розважальну складову з навчальною, створюючи умови для формування математичних здібностей, критичного мислення, логіки, уваги та творчості.

Кожна з представлених ігор, від «Математичних пригод» до «Малюємо емоції» та «Місто друзів», дає дітям можливість вирішувати проблемні ситуації через інтерактивні завдання, що підвищує їхню мотивацію до навчання та самостійності. Завдяки використанню елементів гри, діти можуть навчатися в комфортній та емоційно сприятливій атмосфері, зменшуючи стрес та розвиваючи позитивні емоційні реакції.

Ігри також забезпечують можливість соціальної взаємодії, сприяючи розвитку командної роботи, співпраці та взаємної підтримки. Вони не лише допомагають дітям зміцнювати інтелектуальні навички, але й сприяють

психологічній підтримці, що є особливо важливим у складних умовах воєнного стану.

3.3. Планування та реалізація проєкту

У сучасних умовах воєнного стану діти стикаються з багатьма викликами, які впливають не лише на їхній психологічний стан, але й на процес навчання та розвитку. Зміна звичного навчального середовища, обмежений доступ до освітніх ресурсів та підвищений рівень стресу можуть призвести до зниження мотивації до навчання та розвитку важливих когнітивних навичок.

У таких умовах організація та технічна підтримка проєкту, спрямованого на впровадження ігрових технологій, набуває особливої актуальності. Ігрові технології стають ефективним засобом не лише для збереження навчального процесу, але й для підтримки емоційного та психологічного благополуччя дітей. Вони дозволяють забезпечити інтерактивну взаємодію, стимулюють мотивацію до навчання та розвивають важливі когнітивні, соціальні й емоційні навички у невимушеній, ігровій формі.

Організація цього проєкту потребує не лише розробки відповідних ігор, але й ефективної технічної підтримки, яка забезпечить стабільне функціонування онлайн-платформ та доступ до необхідних ресурсів.

1. Планування та організація проєкту

Мета: Створити онлайн-платформу з інтерактивними іграми для дітей молодшого шкільного віку, які допоможуть їм не лише весело провести час, але й розвивати логіку, математичні навички та емоційний інтелект.

Цільова аудиторія: Діти молодшого шкільного віку (6-9 років), з особливим акцентом на дітей, які перебувають у складних умовах через воєнний стан.

Команда: Необхідно сформувати команду, яка включатиме:



Рис. 3.2 – Структура команди котра необхідна для успішної реалізації проєкту

Таблиця 3.1

Кількість працівників та заробітна плата

Посада	Кількість	Заробітна плата
Керівник проєкту	1	50000 грн.
Дизайнер	3	25000 грн. (на кожного)
Розробник ігор	4	40000 грн. (на кожного)
Психолог	2	20000 грн. (на кожного)
Педагог	1	17500
ІТ-фахівець	3	37500 (на кожного)

Для створення проєкту було зібрано команду кваліфікованих фахівців. Формування команди відбувалося у декілька етапів:

1. Визначення потреб і цілей проєкту: створення ігрової платформи, підтримка користувачів, інтеграція психологічних і педагогічних методик.
2. Підбір необхідних критеріїв для кожної посади:

- 2.1. Керівник проекту: досвід управління IT-командами, вміння керувати бюджетом і ризиками.
- 2.2. Дизайнер : знання графічного дизайну, створення UI/UX.
- 2.3. Розробник ігор : знання ігрових движунів (Unity, Unreal Engine), програмування.
- 2.4. Психологи та педагоги : досвід розробки методик для навчання чи підтримки.
- 2.5. IT-фахівці : адміністрування серверів, підтримка інфраструктури.
3. Рекрутинг:
 - 3.1. Пошук через портали вакансій (Work.ua, Rabota.ua, Djinni).
 - 3.2. Спеціалізовані ком'юніті (Gamedev.ua, UX/UI-дизайн спільноти).
 - 3.3. Фріланс-біржі (Upwork, Freelancehunt).
 - 3.4. Рекомендації знайомих або галузевих контактів.
4. Відбір: аналіз резюме відповідно до вимог, співбесіда, завдання на перевірку практичних навичок.
5. Узгодження умов роботи: заробітна плата, графік, формат роботи, підписання контрактів.
6. Адаптація команди: брифінг, для пояснення цілей, завдань та мети проекту, впровадження робочих інструментів.

Реалізація проекту з використанням технології онлайн-ігор - це процес, що складається з декількох етапів, кожен з яких має важливе значення для успіху.

Перший етап - детальне планування, де визначаються основні цілі, завдання та бажані результати проекту. Формулюється концепція ігрової платформи, визначаються її особливості та створюється стратегія розвитку. Паралельно складається бюджет, що враховує витрати на заробітну плату, технічну підтримку, маркетинг та інші ресурси.

Наступний крок - зібрати команду. Процес рекрутингу відбувається через професійні спільноти, біржі праці та рекомендації. Потім кожен член команди узгоджує умови співпраці та підписує контракт.

На етапі розробки команда створює прототип платформи та оцінює її функціональність і дизайн. Команда інтегрує педагогічні та психологічні аспекти з ігровими технологіями. Після тестування прототипу вносяться подальші корективи. Паралельно створюється контент-платформа, що містить навчальні матеріали, ігрові завдання та інтерактивні елементи.

Наступний етап - тестування. На цьому етапі команда перевіряє платформу на наявність помилок і технічних збоїв. Команда перевіряє зручність використання платформи та її ефективність у досягненні освітніх та інших цілей. Тестування можуть проводити як члени команди, так і користувачі, що дає змогу отримати зворотній зв'язок для покращення продукту.

Якщо тестування проходить успішно - платформа переходить в експлуатацію. Її запускають для цільової аудиторії та забезпечують супровід і технічну підтримку. Важливим аспектом є навчання користувачів, якщо платформа має складний функціонал. На цьому етапі також запускається маркетингова комунікаційна компанія для залучення нових користувачів і просування платформи.

Заключний етап - аналіз та масштабування результатів. Оцінюється ефективність проекту, аналізуються дані та відгуки користувачів. На основі цієї інформації приймаються рішення щодо подальшого розвитку, наприклад, додавання нових функцій, розширення бази користувачів або оптимізації платформи.

Для фінансування проекту пропонується залучити грантове фінансування від міжнародних організацій, краудфандинг, партнерство з державними структурами, соціальні та інноваційні кредити та самофінансування.

Просування послуг проекту проходить у декілька етапів:

1. Пошук партнерських волонтерських організацій.

2. Презентація проєкту.
3. Залучення волонтерів.
4. Інформаційна підтримка.
5. Проведення спільних заходів.
6. Мотивація волонтерів.
7. Підтримка довогострокових відносин.

Технічна підтримка проєкту включає кілька ключових елементів. Перше – необхідна технологічна інфраструктура. Сюди входить обладнання, таке як планшети, інтерактивні дошки, ноутбуки та комп'ютери. Стабільний доступ до Інтернету також важливий, щоб учні мали доступ до онлайн-платформ та інших цифрових ресурсів.

Другий елемент - методичне забезпечення. Вчителям необхідно створити чіткі інструкції та навчальні сценарії для інтеграції ігрових технологій у навчальний процес. Також важливо навчити вчителів користуватися новими інструментами, щоб забезпечити ефективність проєкту.

Останнім елементом є доступність технічної підтримки для вирішення можливих технічних проблем і забезпечення безперебійної роботи обладнання та програмного забезпечення.

Розрахунок бюджету проєкту береться за період 6 місяців:

Таблиця 3.2

Зміст операції	Сума
Виплата заробітної плати	2730000 грн.
Розробка платформи – хостинг і домен, ПЗ, сертифікація безпеки	440000 грн.
Створення ігрового контенту та дизайну	1000000 грн.
Технічна підтримка та тестування	700000 грн.

Маркетинг та просування – реклама у соціальних мережах, навчання педагогів роботі з платформою	3500000 грн.
Непередбачувані витрати – 10% від загальної суми	53000 грн.
Загальна вартість проекту – 5300000 грн.	

Таблиця 3.3

Етап	Вересень	Жовтень	Листопад	Грудень	Січень	Лютий
Детальне планування	■					
Формування команди		■				
Розробка ігрової платформи та ігор		■	■	■		
Тестування ПЗ				■		
Пілотна експлуатація					■	
Аналіз результатів та введення в дію						■

Розробка контенту. Ігри повинні мати різноманітний зміст (логічні задачі, математичні ігри, креативні завдання), що відповідатиме віковим потребам і рівню розвитку дітей.

2. Технічна інфраструктура

Серверне забезпечення: для забезпечення стабільної роботи проекту необхідно використовувати потужні сервери для обробки великої кількості запитів і збереження ігрових даних. Рекомендується використовувати хмарні сервіси (AWS, Google Cloud або Microsoft Azure) для масштабованості.

Безпека даних: забезпечення захисту даних дітей, включаючи анонімність і шифрування даних, особливо в умовах воєнного стану. Це важливо для захисту особистої інформації користувачів.

3. Технічна підтримка

Цілодобова технічна підтримка: Необхідно забезпечити команду технічної підтримки, яка зможе оперативно реагувати на технічні проблеми, що виникатимуть у користувачів під час гри. Це може бути служба допомоги через онлайн-чат або електронну пошту.

Оновлення та вдосконалення: Регулярне оновлення ігор, додавання нових рівнів і можливостей для дітей. Система повинна дозволяти швидко виправляти помилки, оновлювати контент і додавати нові функції.

Збір зворотного зв'язку: Організація системи зворотного зв'язку від батьків і дітей для моніторингу ефективності та популярності ігор, а також для виявлення можливих проблем у роботі платформи.

4. Навчання персоналу

Тренінги для волонтерів: Проведення навчальних сесій для волонтерів, які будуть працювати з дітьми, допомагати їм розв'язувати завдання та використовувати платформу.

Підготовка педагогів: Спеціальні навчальні матеріали для педагогів, які можуть інтегрувати ігри в освітній процес (онлайн та офлайн).

5. Підтримка користувачів

Платформа підтримки користувачів: Розробка інтуїтивного інтерфейсу, де діти можуть швидко знаходити потрібні ігри, а батьки — отримувати інструкції та підтримку.

Інтерактивні інструкції: Короткі відео та графічні інструкції для дітей, які пояснюватимуть, як грати в ігри та користуватися платформою.

Форум та спільноти: Створення онлайн-спільноти для батьків та дітей, де вони можуть ділитися досвідом, давати поради та підтримувати одне одного.

6. Моніторинг та звітність

Аналітика: Впровадження аналітичних інструментів для відстеження активності користувачів, популярності ігор та прогресу дітей у навчанні.

Регулярні звіти: Звітування перед інвесторами та зацікавленими сторонами щодо результатів проєкту, ефективності та впливу на розвиток дітей.

Завдяки належній технічній підтримці, проєкт може забезпечити стабільне функціонування ігрових платформ, легкий доступ до ресурсів і адаптивні можливості для дітей різного віку. Поєднання освітнього змісту з ігровою формою створює умови для активного залучення дітей до навчального процесу, підвищуючи їхню мотивацію, інтерес та психоемоційний комфорт.

У підсумку, цей проєкт відіграє важливу роль у підтримці освітнього розвитку дітей під час воєнного стану, забезпечуючи їм необхідні знання та навички, а також емоційний баланс і соціальну взаємодію.

Висновки до розділу

Проєкт організації ігрових технологій для дітей під час воєнного стану є важливою та необхідною ініціативою, що сприяє підтримці як освітнього процесу, так і психоемоційного стану дітей у складних умовах. Використання ігрових технологій дозволяє не тільки продовжувати навчання, але й допомагає дітям подолати стрес і тривогу, створюючи для них безпечне та комфортне середовище для розвитку.

Проєкт пропонує інноваційний підхід до навчання, поєднуючи в собі розвивальні математичні ігри, арт-терапію та командні завдання, що сприяють когнітивному та соціальному розвитку дітей. Ігри допомагають дітям розвивати логічне мислення, творчість, концентрацію та комунікативні навички, водночас зміцнюючи їхню здатність до співпраці та вирішення проблем.

Завдяки технічній підтримці та стабільному функціонуванню онлайн-платформ, діти можуть брати участь у цих іграх незалежно від місця

перебування, що особливо важливо в умовах воєнного стану. Проєкт сприяє не лише збереженню доступу до освіти, але й допомагає дітям залишатися психологічно стійкими та адаптивними до сучасних викликів.

ВИСНОВКИ

Застосування ігрових технологій у дозвіллі дітей молодшого шкільного віку під час воєнного стану має вагоме значення не лише для збереження їхнього освітнього процесу, але й для забезпечення емоційної стійкості та психологічної підтримки. У такі складні часи діти особливо потребують інструментів, які допомагають їм знизити рівень тривожності, адаптуватися до нових умов і зберігати інтерес до навчання. Ігрові технології є ефективним методом інтеграції навчання та розваг, забезпечуючи одночасно розвиток когнітивних і соціально-емоційних навичок.

Під час воєнного стану навчальні заклади часто змушені працювати дистанційно або ж взагалі тимчасово припиняти роботу, що ускладнює процес навчання та розвитку дітей. В таких умовах ігрові технології виступають дієвим інструментом організації дозвілля, яке одночасно виконує освітню та психологічну функції. Вони дозволяють дітям продовжувати навчання в інтерактивній формі, забезпечуючи їхнє активне залучення до процесу розв'язування завдань, розроблених у вигляді цікавих пригод або ігрових місій.

Однією з основних переваг ігрових технологій є можливість підтримки соціальної взаємодії серед дітей, навіть за умов відсутності фізичного контакту. Завдяки таким інструментам, як онлайн-ігри або спільні проєкти, діти мають можливість працювати в командах, спілкуватися один з одним, вирішувати проблеми разом і, таким чином, підтримувати соціальні навички, що є вкрай важливими для їхнього повноцінного розвитку.

Ігри, розроблені для дітей молодшого шкільного віку, не лише розвивають інтелектуальні навички (зокрема, логіку, математичне мислення та креативність), але й сприяють емоційному розвитку. Наприклад, арт-терапевтичні ігри, такі як «Малюємо емоції», допомагають дітям виражати свої почуття та навчатися саморегуляції. Завдяки можливості виявляти та

обговорювати свої емоції в безпечному середовищі, діти краще справляються з психологічними викликами та стресом.

Крім того, ігрові технології в умовах воєнного стану дозволяють зберігати структуру навчального процесу. Діти продовжують виконувати навчальні завдання через інтерактивні платформи та ігри, що допомагає уникнути відставання в навчанні. До того ж, такі завдання часто подаються у вигляді викликів або пригод, що стимулює інтерес до навчання та робить процес засвоєння матеріалу захопливим.

Застосування ігрових технологій має також важливий аспект у розвитку самостійності. В ігрових середовищах діти навчаються приймати рішення, брати на себе відповідальність за свої дії та вирішувати проблеми самостійно. Це сприяє формуванню критичного мислення та підвищенню впевненості у власних силах.

Ефективність впровадження ігрових технологій у навчальний процес та дозвілля дітей під час воєнного стану можна оцінити через практичний досвід, який демонструє їхню високу результативність. Ігри в навчанні дозволяють не тільки інтерактивно засвоювати матеріал, але й сприяють розвитку важливих когнітивних, соціальних і емоційних навичок, що особливо важливо в умовах обмежених ресурсів та можливостей для традиційного навчання.

Практичний досвід показує, що ігрові форми навчання суттєво підвищують мотивацію дітей до навчання. Вони активніше залучаються до освітнього процесу, коли завдання подаються у вигляді ігрових сюжетів чи пригод. Діти з інтересом виконують завдання, змагаються один з одним або співпрацюють у командах. Це не лише підтримує інтелектуальну активність, але й розвиває логічне мислення, увагу та пам'ять.

Крім того, ігрові технології стимулюють розвиток самостійності дітей, адже під час виконання ігрових завдань вони навчаються приймати рішення та відповідати за свої дії. Це підвищує їхню впевненість у власних силах, а також

формує відповідальне ставлення до навчального процесу. Під час реалізації проекту було досягнуто всі поставлені задачі та реалізовано всі необхідні цілі

Загалом, використання ігрових технологій у дозвіллі дітей початкового шкільного рівня під час воєнного стану не лише сприяє збереженню освітнього процесу, але й виконує важливу функцію підтримки психоемоційного стану дітей. Ігри допомагають їм відволіктися від зовнішніх стресових факторів, водночас розвиваючи ключові когнітивні навички та емоційний інтелект. Таким чином, ігрові технології стають важливим інструментом адаптації та підтримки дітей у складних життєвих умовах, забезпечуючи їхнє гармонійне зростання та розвиток.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баранова, О. Культурні впливи воєнного конфлікту: аналіз досвіду України. Київ: Український інститут культурології. 2015. 380 с.
2. Бевзенко Л. Самоорганізаційна природа феномена гри. Філософська думка. 1999. №3. С. 3-19.
3. Богданець-Білоskalенко Н.І., . Бондаренко Н. В, Бурда М. І. Дистанційне навчання: Перспективи і досвід: Педагогічна думка. Київ. 2021. 191 с.
4. Боловацька Ю. І. Особистісно орієнтоване виховання студентів у культурно-дозвіллевій діяльності вищого педагогічного навчального закладу: *дис. канд. пед. наук: 13.00.07*, Харків, 2015. 16 с.
5. Борщ О. Впровадження змісту ігрового навчання в педагогічну практику. *Початкова школа*. 2011. № 7. С. 39–40.
6. Васильченко, І. (2018). Адаптація форм дозвілля в умовах військового стресу. *Вісник соціальної психіатрії*. 24(2), 45-53.
7. Васильченко, І. Адаптація форм дозвілля в умовах військового стресу. *Вісник соціальної психіатрії*. 2018. 24(2), С. 45-53.
8. Галаган І. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в початкових класах. *Початкова школа*. 2014. № 2. С. 33–34.
9. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ: Либідь. 1997. 206 с.
10. Гончарова, Н. О 'Використання ігрових технологій в STEM-освіті', Нові технології навчання: наук.-метод. зб. Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України, Київ. 2016 Вип. 88, Частина 2, с. 160–163.
11. Гончарук О. В. Система підготовки майбутніх учителів початкової школи до організації дозвіллевої діяльності молодших школярів: *автореф. дис. на здобуття наук. ступеня докт. пед. наук: 13.00.04.*, Умань. Хмельницький, 2021. 40с.
12. Денисенко, В. Вплив воєнного стресу на інтереси у галузі дозвілля. *Український журнал психіатрії*. 2016. №18(4), С. 78-85.

13. Дзямуніч Н. Використання хмарних сервісів – новий етап у розвитку освітніх інформаційно-комунікаційних технологій. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2014. № 10 (Ч. 1). 64 с.
14. Дичківська, І. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав, 2004.
15. Закон України «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text> (дата звернення 06.09.2024).
16. Зеленська О. Використання інноваційних технологій на уроках у початкових класах. *Початкова школа*. 2010. № 11. С. 47–48.
17. Іванова, М. Теоретичні аспекти дослідження дозвілля в умовах конфлікту. *Український соціологічний журнал*. 2018. 22(1), 112-125.
18. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання: словник-госарій : навч. посіб.для студентів. Львів: СПОЛОМ, 2011. 196 с.
19. Копитко В. Як організувати дозвілля дитини під час війни, щоб вона відчувала вашу турботу: поради психологині. *Суспільство*. 2022. URL: https://gazeta.ua/articles/life/_ak-organizuvati-dozvillya-ditini-pid-chas-vijni-scho-b-vona-vidchuvala-vashu-turbotu-poradi-psihologini/1098277 (дата звернення: 13.09.2024).
20. Кочубей Н. В. Соціокультурна діяльність. навч. посіб. Суми.: Університетська книга. 2015. С. 40-49.
21. Краснова Н. Технології організації дозвілля у соціально-педагогічній роботі. URL: http://www.rusnauka.com/29_SSN_2013/Pedagogica/6_145632.doc.htm (дата звернення: 16.09.2024).
22. Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку : матер. міжнар. наук. конф., присвяч. 95-річчю ХДАК (21–22 листоп. 2024 р.)
У 2 ч. Ч. 1 / Харків. держ. акад. культури ; [під ред. доц. Н. Рябухи та ін.]. — Харків : ХДАК, 2024. С. 124-125.

23. Максимовська М.О. Соціальне виховання засобами дозвілля: проблеми та перспективи. Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді. Зб. наук. праць. Вип. 14, кн. II. Київ. 2010. С. 170 – 178.
24. Мороз О. Використання інформаційно-комп'ютерних технологій в початковій школі. *Рідна школа*. 2014. № 12. С. 43–47.
25. Навчання під час війни. URL: <https://www.unicef.org/ukraine/press-release/osvitanoworg>. (дата звернення: 17.09.2024).
26. Підтримка батьків та дітей під час війни. URL: <https://www.unicef.org/ukraine/parents-children-support-during-military-actions> (дата звернення: 04.10.2024).
27. Підтримка освіти і науки України під час війни. URL: <https://mon.gov.ua/ua/ministerstvo/diyalnist/mizhnarodna-dilnist/pidtrimka-osviti-i-nauki-ukrayinipid-chas-vijni>. (дата звернення: 10.10.2024).
28. «Позашкілля: скарбничка досвіду» URL: <https://imzo.gov.ua/osvita/pozashkilna-osvita-ta-vihovna-robota/112-pozashkillia-skarbnychka-dosvidu/>. (дата звернення: 02.11.2024).
29. Полонська Т.К. Ігрова діяльність як засіб формування ключових компетентностей. *Зб. наук. праць / ред. кол.; голов. ред. О.М.Топузов*. Київ.: Педагогічна думка, 2018. Вип.21.– 440 с.
30. Про деякі питання організації здобуття загальної середньої освіти та освітнього процесу в умовах воєнного стану в Україні : наказ Міністерства освіти і науки України від 28.03.2022 № 274. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/uploads/public/624/200/1c5/6242001c570a8380605603.pdf>. (дата звернення: 16.10.2024).
31. Про забезпечення освітнього процесу в закладах позашкільної освіти під час дії воєнного стану : лист Міністерства освіти і науки України від 18.03.2022 № 1/3544-22. URL: <https://imzo.gov.ua/2022/04/27/lyst-mon-vid-18-03-2022-1-3544->

- 22-pro-zabezpechennia-osvitn-oho-protsesu-v-zakladakh-pozashkil-noi-osvity-pi-dchas-dii-voiennoho-stanu/. (дата звернення: 16.11.2024).
32. Про забезпечення психологічного супроводу учасників освітнього процесу в умовах воєнного стану в Україні : лист Міністерства освіти і науки України від 29.03.2022 № 1/3737-22. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/uploads/public/624/41a/251/62441a251c4bd330828292.pdf>. (дата звернення: 24.10.2024).
33. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти: Постанова КМУ № 688 від 24 липня 2019 року URL: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019> (дата звернення: 22.09.2024).
34. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти: Постанова КМУ № 688 від 24 липня 2019 року URL: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019> (дата звернення: 23.09.2024).
35. Про організацію освітнього процесу в початковій школі в умовах воєнного часу : лист Міністерства освіти і науки України від 29.03.2022 № 1/3725-22. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/uploads/public/624/44a/983/62444a98374d8370351160.pdf>. (дата звернення: 01.10.2024).
36. Про утворення Ситуаційного центру МОН : наказ Міністерства освіти і науки України від 24.02.2022 № 229. URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/proutvorennya-situacijnogo-centru-mon>. (дата звернення: 03.11.2024).
37. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи: підручник для студентів пед. ф-тів. Київ: Грамота, 2012. 504 с.
38. Сехіна О. Г. Інтерактивні ігрові технології як засіб розвитку і самореалізації особистості. Педагогіка в Україні та за кордоном: *м-ли міжнар. наук.-практ. конф. (28–29 лютого 2014 р., м. Харків)*. Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2014. С. 68–72.

39. Смірнова І. Інтерактивні технології як засіб активізації навчально пізнавальної діяльності учнів на уроках географії. *Рідна школа*. 2014. № 10. С. 56–59.
40. Старкова І. В. Гра як метод розкриття та формування творчих здібностей дитячої особистості: З досвіду роботи . *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 34 36. С. 2–8.
41. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти / Рекомендовано МОН України для використання в початкових класах закладів загальної середньої освіти від 20.08.2018 р. № 1/9 URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyishko> (дата звернення 10.09.2024).
42. Чим розважати дитину в період війни- безкоштовні онлайн-ресурси URL: <https://life.nv.ua/ukr/kids/yak-vidvolikti-ditinu-vid-viyni-bezkoshtovni-resursi-ta-posilannya-yakimi-mozhna-rozvazhiti-ditey-50231851.html> (дата звернення: 15.09.2024).
43. Шахрай В. Організація театраль-но-ігрової діяльності школярів як засобу їх соціального розвитку в процесі навчання. *Рідна школа*. 2012, № 2. С. 33–38.
44. Шингирій Світлана Олексіївна. "Інтерактивні технології навчання у сучасній школі". URL: <https://vseosvita.ua/library/interaktivni-tehnologii-navcanna-u-sucasnij-skoli380520.html> (дата звернення 08.09.2024).
45. Шкарлет С., Вітренко А., Рогова В. та ін. Освіта України в умовах воєнного стану. Інформ.аналіт. зб. Київ. 2022. 358 с.

